

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGUASAAN KONSEP SISWA**

**Hadi Wijaya<sup>1</sup>, Pramudiyanti<sup>2</sup>, Rini Rita T. Marpaung**

Email: [Hadi\\_wijaya@yahoo.com](mailto:Hadi_wijaya@yahoo.com). HP: 085769502086

**ABSTRAK**

The results of interviews with teachers and observation in the SMP Negeri 8 Bandar Lampung, learning activities and student mastery of the concept was low. This study aimed to determine the effect of the use of TGT models in learning activities and increase student mastery of the concept. This study design was equivalent to the control group. The sample was class VII<sub>G</sub> and VII<sub>E</sub> are selected by purposive sampling. Quantitative data obtained from the average value of pretest, posttest and N-gain were analyzed using t-test or U test Qualitative data in the form of descriptions of students' learning activities. The results showed that the model improved the TGT student mastery of the concept with an average pretest score (47.97); posttest (71.49), and N-gain (0,45). Learning activity also increased by an average of 79.10% good enough. Thus, learning to use the TGT models significantly affect the activity of student.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi dan observasi di SMP Negeri 8 Bandar Lampung, diketahui aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model TGT dalam meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa. Desain penelitian ini adalah kelompok kontrol ekivalen. Sampel penelitian ini adalah kelas VII<sub>g</sub> dan VII<sub>e</sub> yang dipilih secara *purposive sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes dan *N-gain* yang dianalisis menggunakan uji-t atau uji U. Data kualitatif berupa deskripsi aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dengan rata-rata nilai *pretest* (47,97); *posttest* (71,49); dan *N-gain* (0,45). Aktivitas belajar juga mengalami peningkatan dengan rata-rata berkriteria cukup yaitu 79,10 %. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model TGT berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.

**Kata kunci** : aktivitas belajar siswa, model TGT, organisasi kehidupan, penguasaan konsep siswa

---

<sup>1</sup> Student of Biology Education

<sup>2</sup> Teacher's staff

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UUSPN No.20 tahun 2003 dalam Sagala 2003:3).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru Biologi di SMP Sekincau Lampung Barat didapatkan data bahwa tingkat penguasaan konsep siswa kelas VII terhadap materi pelajaran masih sangat rendah khususnya pada materi pokok Organisasi Kehidupan.

Pada tahun pelajaran 2011/2012 nilai yang diperoleh siswa rata-rata 55 dan nilai tersebut belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 60. Siswa yang telah mencapai nilai KKM setelah pelaksanaan ulangan harian hanya 38% dari jumlah siswa seluruh kelas VII.

Rendahnya nilai KKM tersebut diduga karena metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran selama ini adalah metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal. Sehingga aktivitas belajar siswa lebih dominan mendengarkan penjelasan dari guru selain itu juga didalam kelas siswa lebih banyak mengobrol, mengganggu teman, keluar masuk kelas, atau mengerjakan tugas lain.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen.

Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008 dalam Mahmuddin 2009). Setiap anggota kelompok saling membantu dalam memahami materi pelajaran,

menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar setiap siswa dalam kelompok mencapai hasil belajar yang tinggi.

turnamen terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan soal.

Hasil dari penelitian Medianto (2010:36) diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman kognitif siswa pada materi ekosistem.

Hasil penelitian dari Winarti (2007:41) juga diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi pokok Sistem Saraf sebesar 16,5%.

Hasil penelitian yang lain dari Tugiarati (2009:24) diketahui bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk materi pokok Pertumbuhan dan Perkembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap penguasaan Konsep pada Materi Pokok Organisasi Kehidupan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2013 di SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X<sub>5</sub> sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X<sub>7</sub> sebagai kelas eksperimen yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok kontrol ekivalen. Dan desain dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Ket: I = Kelas Eksperimen (X<sub>7</sub>), II = Kelas Kontrol (X<sub>5</sub>), 0' = Pretest, 0'' = Posttest, X = Pembelajaran dengan model TGT, C = Pembelajaran dengan metode diskusi.

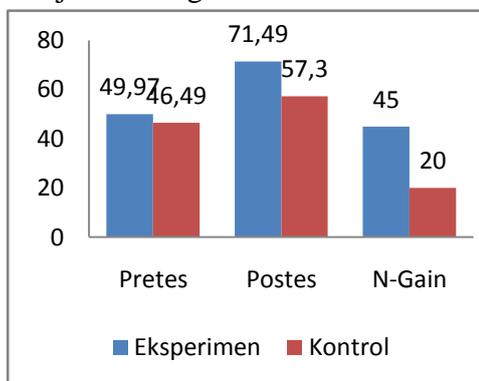
Gambar 1. Desain kelompok kontrol ekivalen (dimodifikasi dari Ruseffendi, 1994:47)

Jenis dan teknik pengambilan data pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari lembar

observasi aktivitas siswa yang dianalisis secara deskriptif dan data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai selisih antara nilai *pretest* dengan *posttest* dalam bentuk *N-gain* dan dianalisis secara statistik dengan uji t dan *Mann whitney-U*.

## HASIL PENELITIAN

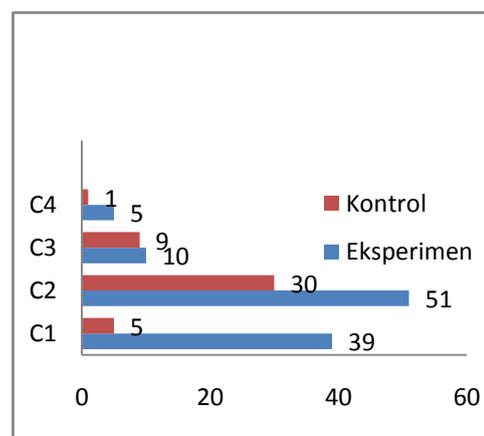
Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan materi siswa mengalami peningkatan (gambar 2 dan 3), hal ini didukung oleh peningkatan pada aktivitas belajar siswa (gambar 4) yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Rata-rata nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* siswa kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai *pretest*, *posttes*, dan *N-gain* pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji t. Berdasarkan gambar 2

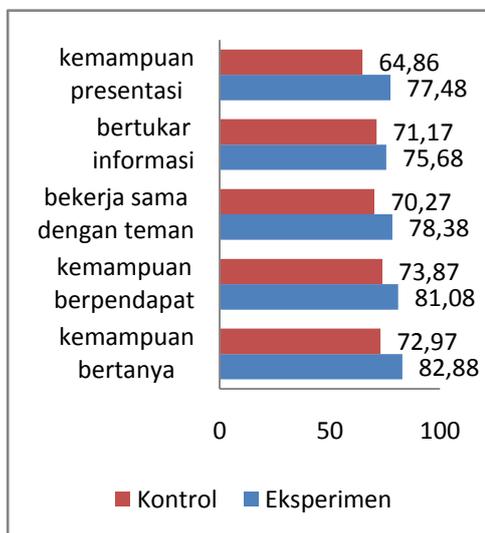
diketahui bahwa nilai *pretest* siswa pada kedua kelas berbeda tidak signifikan, sedangkan nilai *posttest* dan *N-gain* pada kedua kelas berbeda signifikan, yaitu rata-rata nilai *posttest* dan *N-Gain* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol



Gambar 3. Rata-rata *N-gain* pada Indikator kognitif C2, C4, dan C5 pada siswa kelas kontrol dan eksperimen

Merujuk pada gambar 3 diketahui bahwa *N-gain* indikator C2 tidak berdistribusi normal, sehingga dilanjutkan uji *Mann-whitney U* dan diperoleh skor probabilitas lebih besar dari 0,05 sehingga  $H_0$  diterima, artinya rata-rata *N-gain* pada indikator C2 kelas eksperimen tidak berbedadaripada kelas kontrol. Sedangkan *N-gain* indikator C4 dan C5 berdistribusi normal serta memiliki varians yang sama, dan dilanjutkan dengan uji t diperoleh  $t_h >$

$t_1$ , sehingga  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata  $N$ -gain pada indikator C4 dan C5 kelas eksperimen berbedadari pada kelas kontrol .



Gambar 4. Persentase aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen per aspek.

Berdasarkan gambar 4 diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 15,33% dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata seluruh aspek aktivitas pada kelas eksperimen berkriteria cukup, sedangkan pada kelas kontrol berkriteria kurang.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan uji  $t$  diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) telah meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan (tabel 10)

bahkan terjadi kenaikan KKM dari tahun sebelumnya yaitu tahun 2012. Merujuk pada tabel 10, diketahui bahwa hasil uji kesamaan dua rata-rata ( $t_1$ ) kedua kelas (eksperimen dan kontrol) memiliki rata-rata nilai  $N$ -gain yang berbeda. Hal ini didukung juga dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata nilai  $N$ -gain ( $t_2$ ) pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Hasil penguasaan konsep pada materi pokok organisasi kehidupan, pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, namun penguasaan konsep pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibanding kelas kontrol, yaitu peningkatan rata-rata pretes ke postes pada kelas eksperimen sebesar 23,52%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 10,81%. Perbedaan peningkatan penguasaan konsep pada kedua kelas tersebut dikarenakan terdapat perbedaan perlakuan pada proses pembelajaran di kelas, yaitu pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode diskusi.

Peningkatan penguasaan konsep tersebut dikarenakan aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Tugiarti(2009:24) menunjukkan bahwa pembelajaran IPA melalui model model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar (aspek kognitif) siswa. Selain itu, hasil penelitian Medianto (2010:36) menunjukkan bahwa model model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), aktivitas yang dilakukan oleh siswa dengan kriteria baik (tabel 12).

Hal itu dikarenakan selama proses pembelajaran siswa dituntut aktif mengemukakan ide/pendapat, kemampuan bertanya, bekerjasama untuk bertukar ide dalam menyelesaikan masalah, bertukar

informasi dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan membuat kesimpulan.

Aktivitas pada aspek mengemukakan ide/pendapat memiliki kriteria yang baik (81,80%) karena pada saat diskusi kelompok berlangsung siswa aktif dalam mengemukakan ide/pendapat untuk membantu menyelesaikan masalah yang terdapat dalam LKS. Salah satu ide yang dikemukakan oleh Rizki fernando untuk membantu dalam menjawab pertanyaan mengenai persamaan struktur otot polos dan otot lurik sebagai berikut :

“persamaanya keduanya memiliki inti sel serta tersusun dari banyak sel panjang yang disebut serabut otot”.

Komentar : pendapat tersebut cukup baik karena sesuai dengan topik permasalahan yang sedang didiskusikan.

Selanjutnya aktivitas pada aspek mengumpulkan informasi memiliki kriteria cukup (75,68%) karena siswa mengumpulkan informasi dari bahan gambar yang telah disediakan peneliti. Aktivitas selanjutnya adalah bekerja sama dalam penyelidikan.

Aktivitas pada aspek ini memiliki kriteria cukup (78,38%) karena siswa

pada setiap kelompok aktif bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam LKS. Setelah siswa melakukandiskusi bersama kelompoknya, kemudian masing-masing kelompok menunjuk seorang juru bicara untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Aktivitas siswa yang berupa mempresentasikan hasil ini memiliki kriteria baik (77,48%). Pada saat juru bicara kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, siswa dalam kelompok lain memperhatikan penjelasan dan juga dituntut aktif untuk mengajukan pertanyaan, membantu menjawab atau menanggapi, mengkritik, maupun memberi saran. aktivitas siswa yang berupa menjawab pertanyaan memiliki kriteria yang paling tinggi dari aktivitas yang lain yang memiliki kriteria baik (82,88%).

Hal tersebut dikarenakan siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan dalam *Tournament* yang mencakup semua materi yang diajarkan.

Berikut contoh pertanyaan yang diberikan oleh Ali nurrahman:

“Mengapa bentuk sel hewan dan sel tumbuhan berbeda beda?”

Komentar: Pertanyaan tersebut sangat baik menunjukkan keingintahuan siswa pada materi yang sedang dibahas.

Berikut ini contoh jawaban yang diberikan oleh Ahmad baihaqi:

“bentuk sel berbeda-beda karena fungsinya pun berbeda misal sel saraf bentuknya panjang dan banyak serabut saraf, karena fungsinya untuk menghantarkan rangsangan sedangkan sel tumbuhan misal sel epidermis berbentuk segienam, kotak dan lonjong karena memiliki dinding sel yang strukturnya kuat dan fungsinya sebagai pelindung.”

Komentar: jawaban ini sangat baik, karena siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang ditujukansaat diskusi kelas berlangsung.

Aktivitas merupakan komponen yang tidak boleh dikesampingkan dalam proses pembelajaran karena menurut Hamalik (2004:171) pembelajaran yang efektif menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat dan menurut Piaget (dalam Sardiman, 2008:100), seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Sehingga tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas

merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Peningkatan hasil belajar juga khususnya terjadi pada tiap indikator kognitif C1, C2, C3, dan C4. Merujuk pada tabel 11, diketahui bahwa hasil uji U pada indikator C2,C3,C4 memiliki rata-rata nilai *N-gain* yang berbeda tidak signifikan. Sedangkan hasil uji kesamaan dua rata-rata ( $t_1$ ) pada indikator C1 memiliki rata-rata nilai *N-gain* yang berbeda signifikan. Hal ini didukung juga dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata nilai *N-gain* ( $t_2$ ) pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

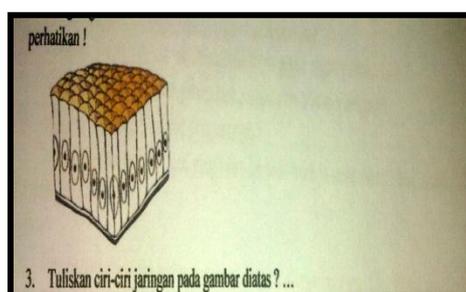
Peningkatan tersebut selain disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), juga didukung oleh adanya LKS.

LKS yang diberikan kepada siswa adalah berbasis gambar yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan, sehingga siswa terlatih untuk menempelkan gambar-gambar dan menjawab pertanyaan

berdasarkan ciri-ciri yang ada didalam LKS .

Dari keempat indikator kognitif yang di ujikan, peningkatan yang signifikan terdapat pada indikator C1. Hal itu dikarenakan siswa terlatih untuk menjawab soal-soal yang memuat indikator C1 yaitu pengetahuan. Informasi yang didapat dari berbagai sumber memudahkan siswa menjawab soal tersebut.

Berikut merupakan contoh soal LKS yang memuat indikator kognitif C1:



Gambar 2. Contoh soal turnamen untuk indikator kognitif C1

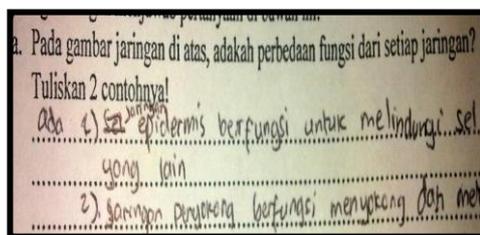
Gambar 5. Contoh jawaban siswa untuk indikator kognitif C1 (Soal *Tournament* eksperimen pertemuan pertama materi Organisasi Kehidupan )

Berikut ini contoh jawaban yang diberikan oleh Tiffany Nur-izzati:

“tersusun atas banyak sel, berfungsi sebagai pelindung jaringan yang ada dibawahnya strukturnya rapat serta menempel pada membran basal.”

Komentar: jawaban siswa di atas memperoleh skor maksimal, karena jawaban siswa menunjukkan bahwa siswa telah mampu menjelaskan ciri – ciri jaringan epitel.

Peningkatan pada indikator C2 dikarenakan banyaknya soal-soal pemahaman yang terdapat di dalam LKS sehingga siswa terlatih dan terbiasa dalam menyelesaikan soal. Salah satu contoh soal dengan indikator C2 dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



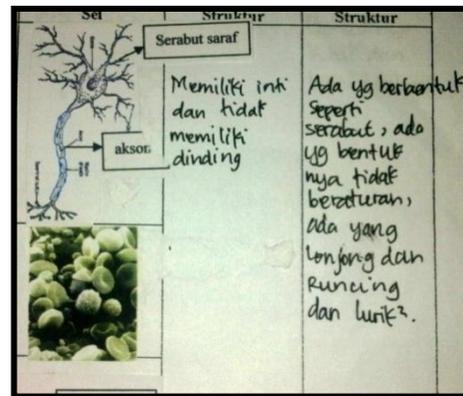
Gambar 2. Contoh jawaban siswa untuk indikator kognitif C2.

Gambar 6. Contoh jawaban siswa untuk indikator kognitif C2 (LKS ) eksperimen pertemuan pertama materi Organisasi Kehidupan)

Komentar: jawaban siswa di atas memperoleh skor maksimal, karena jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu menjelaskan perbedaan fungsi jaringan pada Tumbuhan.

Peningkatan pada indikator C3 dikarenakan banyaknya soal-soal aplikasi yang terdapat di dalam LKS sehingga siswa terlatih dan terbiasa

dalam menyelesaikan soal. Salah satu contoh soal dengan indikator C3 dapat dilihat pada gambar 7. berikut ini.



Gambar 2. Contoh jawaban siswa untuk indikator kognitif C3.

Gambar 7. Contoh jawaban siswa untuk indikator kognitif C3 (LKS eksperimen pertemuan pertama materi Organisasi Kehidupan)

Komentar: jawaban siswa di atas memperoleh skor maksimal, karena jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu membedakan struktur pada sel hewan

Selanjutnya soal dengan indikator C4 juga mengalami peningkatan, namun tidak lebih tinggi dibandingkan pada soal dengan indikator C2. Hal tersebut dikarenakan tidak semua soal C4 dalam LKS dapat dikerjakan dengan baik oleh siswa. Salah satu soal C4 yang dapat diselesaikan dengan cukup baik dapat dilihat pada

gambar



Gambar 2. Contoh soal turnamen untuk indikator kognitif C4.

Gambar 8. Contoh jawaban siswa untuk indikator C4 (mengenai materi Organisasi kehidupan pada soal *Tournament* )

Berikut ini contoh jawaban yang diberikan oleh Devika damayanti:

“ketiga gambar menunjukkan keragaman tingkat sel .”

Komentar: jawaban siswa di atas memperoleh nilai kurang maksimal karena siswa tidak menguraikan secara jelas perbedaan ketiga sel tersebut.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Games Tournament*) terhadap

penguasaan konsep dan berpengaruh terhadap aktivitas siswa pada materi pokok organisasi kehidupan kelas VII SMP Negeri 8 Bandar Lampung

Untuk kepentingan penelitian penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut: Kepada guru biologi hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi organisasi kehidupan karena dapat membuat siswa ikut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa.

Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) hendaknya dilakukan pada waktu yang lebih lama dan anggota kelompok harus sudah berada pada meja turnamen yang telah ditetapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai sehingga dapat megefisienkan waktu yang tersedia.

## DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, O. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bumi Aksara. Jakarta.

Mahmuddin. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT)*.<http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>20 November 2010 : 20.11

Medianto, M. 2010. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman kognitif siswa pada materi ekosistem. *Skripsi*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta

Sardiman, A. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Yogyakarta.

Tugiarti, 2009. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok pertumbuhan dan perkembangan. *Skripsi*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.

Winarti, 2007. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi siswa pada materi sistem saraf. *Skripsi*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.