

**PENINGKATAN MOTIVASI, AKTIVITAS, DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* DI KELAS X SMA NEGERI 1
WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR**

Oleh :

**Maryati, Adelina Hasyim, Maman Surahman.
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
Email : Maryati4@yahoo.co.id
085768326719**

Abstract : *Enhancing motivation, activities, and student achievement in the economic studi using model teams tournament games in class x sma negeri 1 way jepara East lampung.* This study aims to analyze: (1) design of lesson plan Model of Teams Games Tournament, (2) implementation Teams Games Tournament learning to increase motivation and learning activities of students in learning economy, (3) the system of learning evaluation model Teams Games Tournament, and (4) increasing of student achievement in the learning economy. The research method used was Classroom Action Research (CAR) through three cycles. The research subject is a class that is a class X. Techniques of data collection using questionnaire techniques, observation sheets, and tests. Data were analyzed by descriptive quantitative and qualitative. The results of research are (1) design lesson plans with TGT Model includes class presentations and learning in groups through the exploration phase, elaboration, and confirmation. The next step is a tournament and awards groups, (2) the implementation of learning TGT model can enhance students' motivation and activity. In X.1 class, students who have high motivation in the first cycle is 1 student (4.35%), second cycle is 14 students (51.85%), and the third cycle of 25 students (86.21%). While in class X.2, on the first cycle 2 students (9.09%), seconde cycle is 16 students (61.54%), and a third cycle of 24 students (85.19%). Activities students increased each cycle. In X.1 class, students who have high activity in the first cycle is 1 student (4.35%), second cycle is 14 students (51.85%), and the third cycle is 25 students (86.21%). In class X.2, first cycle 2 students (9.09%), second cycle is 16 students (61.54%), and the third cycle III of students (85.19%), (3) evaluation system uses about the validity of the analytical results , reliability, level of difficulty, and diskrimant power, and (4) increasing student achievement each cycle. In X.1 class, the number of students achieving success indicators studied in the first cycle 10 students (43.48%), second cycle is 19 students (73.08%), and a third cycle of 24 students (85.71%). In X.2 class, students achieve learning success indicators in the first cycle of 11 students (47.83), second cycle is 18 students (66.67%), and a third cycle of 24 students (85.71%).

Keywords: *TGT, motivation, activity, student achievement*

Abstrak : *peningkatan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model *teams games tournament* di kelas x sma negeri 1 Way jepara lampung timur.* Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Ekonomi, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan Model

TGT untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ekonomi, (3) Sistem evaluasi pembelajaran Model TGT, dan (4) peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melalui tiga siklus. Subjek penelitian adalah kelas yaitu kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, lembar observasi, dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan (1) desain RPP dengan Model TGT meliputi presentasi kelas dan belajar dalam kelompok melalui tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Langkah selanjutnya adalah turnamen dan penghargaan kelompok, (2) pelaksanaan pembelajaran Model TGT dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Siswa kelas X.1 yang memiliki motivasi tinggi pada siklus I yaitu 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 orang (86,21%). Sedangkan di kelas X.2, pada siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 24 siswa (85,19%). Aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya, siswa kelas X.1 yang memiliki aktivitas tinggi pada siklus I adalah 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 siswa (86,21%). Pada kelas X.2, siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 23 siswa (85,19%), (3) Sistem evaluasi menggunakan soal hasil analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, dan (4) prestasi belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Pada kelas X.1, jumlah siswa mencapai nilai KKM pada siklus I 10 siswa (43,48%), siklus II 19 siswa (73,08%), dan siklus III 24 siswa (85,71%). Pada kelas X.2, siswa mencapai KKM di siklus I 11 siswa (47,83), siklus II 18 siswa (66,67%), dan siklus III 24 siswa (85,71%)

Kata Kunci: TGT, motivasi, aktivitas, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Keberhasilan sistem pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh manager/aktor sistem pembelajaran di kelas. Manager/aktor sistem pembelajaran di kelas adalah guru. Guru bertanggung jawab dalam mempersiapkan bahan pembelajaran dan mendesain lingkungan kelas yang kondusif dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien serta menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna. Dengan demikian, guru

harus memiliki kompetensi di bidangnya.

Hal ini memberikan gambaran bahwa dalam merancang atau mendesain pembelajaran seorang guru harus mampu menganalisis kebutuhan yang tepat bagi kepentingan siswa, sehingga nantinya dapat diwujudkan proses pembelajaran yang bermutu, efektif dan efisien. Artinya, ketika seorang guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tertentu di dalamnya juga diikuti strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran yang relevan, sehingga pada gilirannya akan terjadi

proses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna. Pada tahap selanjutnya akan dihasilkan prestasi ataupun hasil belajar yang optimal bagi peserta didik. Tujuannya untuk menumbuhkan motivasi dan aktivitas, serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Untuk menumbuhkan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi, dengan kondisi siswa yang mempunyai kemampuan akademik bervariasi dalam kelas memungkinkan diterapkannya pembelajaran kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini penulis memilih alternatif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar menggunakan strategi *Cooperative Learning*.

Menurut Rusman (2011:224) “ TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing”.

Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar adalah: sebagai keseluruhan

daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Selanjutnya W.S. Winkel (dalam Riduwan, 2005:200) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Pendapat Sudjana (2005:105) “Kegiatan belajar atau aktivitas belajar sebagai proses terdiri dari enam unsur yaitu: Tujuan belajar, Siswa yang termotivasi, Tingkat kesulitan belajar, Stimulus dari lingkungan, Siswa yang memahami situasi dan Pola respons siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) desain RPP yang tepat dengan Model TGT dalam pembelajaran Ekonomi, (2) melaksanakan pembelajaran dengan Model TGT untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ekonomi, (3) Sistem evaluasi pembelajaran Model TGT, dan

(4) peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri I Way Jepara Lampung timur pada Kelas X. Variabel pada penelitian ini adalah Model TGT, motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

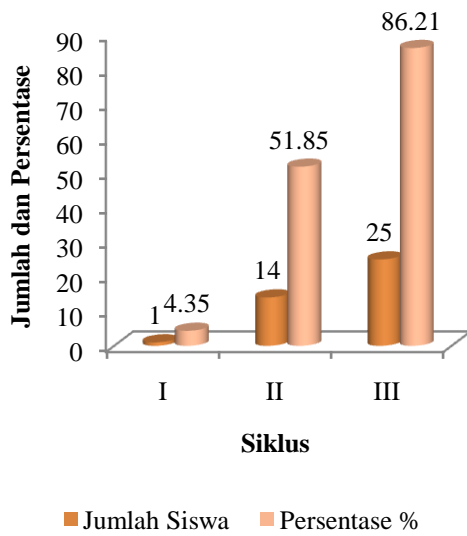
Hasil penelitian menggambarkan nilai RPP, motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar pada setiap siklus. Penilaian RPP dilakukan oleh guru yang telah memiliki kualifikasi S2. Terdapat lima aspek penilaian RPP 1) menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan, 2) memilih dan menorganisasikan materi; media (alat bantu pembelajaran) dan sumber, 3) merancang skenario pembelajaran, 4) merancang pengelolaan kelas, 5) Merancang prosedur dan

mempersiapkan alat penilaian, dan 6) Kesan umum.

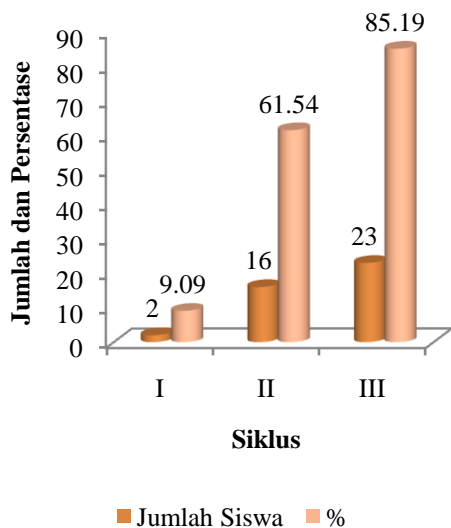
Pada siklus pertama diperoleh nilai RPP 56,25 dan termasuk kategori sedang. Dari enam aspek penilaian RPP, kelemahan utama adalah pada aspek merancang skenario pembelajaran khususnya penentuan jenis kegiatan dalam TGT dan menentukan cara-cara memotivasi siswa

Pada siklus kedua ini diperoleh nilai rata-rata 66,25, artinya mengalami peningkatan dari siklus 1. Namun peningkatan ini belum signifikan, nilai tersebut masih dalam kategori sedang. Ada beberapa aspek dalam RPP yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru yaitu kemampuan guru dalam menentukan alat bantu, pembelajaran, menentukan cara-cara memotivasi siswa, mempersiapkan pertanyaan, menentukan alokasi waktu pembelajaran, dan menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada siklus III nilai RPP yang diperoleh adalah 85 dan termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian, ada peningkatan yang signifikan nilai RPP pada siklus III ini. Hal ini berarti RPP pada siklus III ini RPP terbaik yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian juga diperoleh peningkatan motivasi pada setiap siklusnya. Adanya peningkatan motivasi siswa dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2 di bawah ini



Gamabr 1. Peningkatan Motivasi Siswa Kelas X.1 pada Setiap Siklus

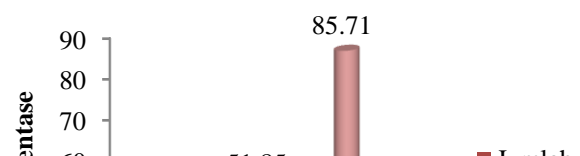


Gambar 2. Peningkatan Motivasi Siswa Kelas X.2 pada Setiap Siklus

Pada Gambar 1, menunjukkan motivasi siswa kelas X.1 meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I dan II siswa yang memiliki motivasi tinggi masing-masing 1 siswa (4,35%) dan 14 siswa (51,85%). Hal ini menunjukkan siswa yang memiliki motivasi tinggi meningkat pada siklus II dibandingkan siklus I. Namun peningkatan motivasi belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus III siswa yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 25 siswa (85,21%) dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Pada kelas X.2, siswa yang memiliki motivasi tinggi meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I, siswa yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan sikllus III 23 siswa (85,19%). Hal ini menunjukkan indikator keberhasilan dapat dicapai pada siklus III.

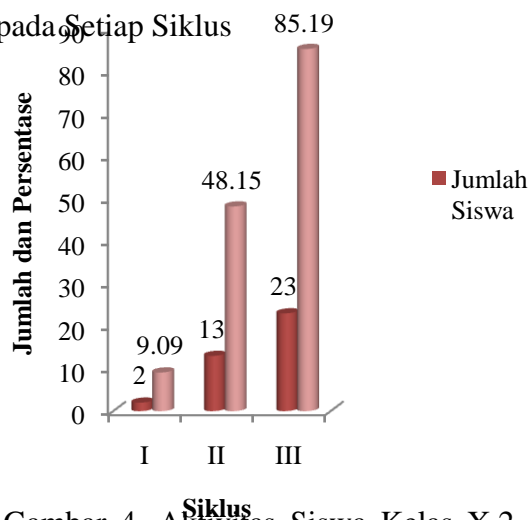
Selain peningkatan motivasi, siswa yang memiliki aktivitas tinggi juga meningkat pada setiap siklusnya. Secara lengkap peningkatan aktivitas siswa setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4 di bawah ini



keberhasilan baik pada kelas X.1 dan X.2 tercapai pada siklus III.

Selanjutnya peningkatan prestasi belajar siswa juga meningkat pada setiap siklusnya. Gambaran tentang adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 di bawah ini

Gambar 3. Aktivitas Siswa Kelas X.1 pada Setiap Siklus



Gambar 4. Aktivitas Siswa Kelas X.2 pada Setiap Siklus

Pada Gambar 3, jumlah siswa kelas X.1 yang memiliki aktivitas tinggi pada siklus I adalah 3 orang (13,04%), siklus II 15 siswa (51,85%), dan siklus III 24 siswa (85,71%). Selanjutnya pada Gambar 4, terlihat jumlah siswa yang memiliki aktivitas tinggi pada siklus I adalah 2 siswa (9,09), siklus II 13 siswa (48,15%) dan siklus III 23 siswa (85,19%). Berdasarkan data tersebut, aktivitas siswa yang memiliki aktivitas tinggi dan memenuhi indikator

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Presentase Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas X.1 Berdasarkan KKM

No	Siklus	Nilai ≥ 78		
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Nilai rata-rata
1	I	10	43,48%	73,55
2	II	19	73,08%	77,65
3	III	24	85,71%	80,37

Tabel 2. Nilai Rata-rata dan Presentase Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas X.2 Berdasarkan KKM

No	Siklus	Nilai ≥ 78		
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Nilai rata-rata
1	I	11	47,83%	75,30
2	II	18	66,67%	79,04
3	III	24	85,71%	79,46

Pada siklus pertama jumlah siswa kelas X.1 yang mencapai nilai ketuntasan belajar 46,48% dengan nilai rata-rata prestasi belajar 73,55. Pada kelas X.2 persentase siswa yang memiliki ketuntasan belajar adalah 47,83 % dan

nilai rata-rata 75,30. Hal ini berarti belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus kedua, diperoleh siswa kelas X.1 yang memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 73,08%, dengan nilai rata-rata prestasi belajar 77,65, sedangkan pada kelas X.2, persentase ketuntasan belajar siswa adalah 66,67% dengan nilai rata-rata 79,04. Pada siklus II ini juga belum memenuhi KKM. Pada siklus ketiga, indikator keberhasilan telah tercapai. Ini ditunjukkan oleh sebanyak 85,71% siswa kelas X.1 dan 85,71% siswa kelas X.2 telah mencapai ketuntasan minimal, dengan nilai rata-rata masing-masing 80,37 dan 79,37.

Pembahasan

Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa (Uno, 2011; 84).

Perencanaan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena merupakan acuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Terdapat aspek yang menjadi inti dalam desain pembelajaran yaitu

penetapan model pembelajaran yang mencakup pemilihan metode dan skenario pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aspek juga sangat penting adalah pada tahap apresesai dalam rangka meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penyusunan RPP ekonomi didasarkan pada konsep pembelajaran kooperatif Model TGT bagi siswa, perencanaan menekankan pada proses dan aktivitas belajar sehingga dipilih metode yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, yaitu diskusi dengan teman sebaya untuk membangun konsep pengetahuan (mengkonstruksi) dan turnamen akademik guna meningkatkan daya ingat dan kemampuan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai RPP setiap siklusnya, hal ini sebagai dampaknya adanya perbaikan RPP pada setiap siklusnya. Pentingnya perbaikan ini sejalan dengan dengan pendapat Cynthia (1993:113 dalam Mulyasa, 2009:158) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang dimulai dengan fase pengembangan rencana pembelajaran, ketika kompetensi dan metodologi telah diidentifikasi, akan membantu guru dalam mengorganisasikan materi

standar, serta mengantisipasi siswa, dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran.

RPP adalah deskripsi guru mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa, terutama yang berhubungan dengan pembentukan kompetensi dan pencapaian tujuan pembelajaran. RPP harus memuat secara jelas kompetensi dasar yang akan dimiliki siswa, apa yang harus dilakukan, dipelajari, bagaimana mempelajarinya. Pada RPP juga memuat bagaimana guru mengetahui bahwa siswa menguasai kompetensi tertentu. Aspek-aspek tersebut merupakan unsur pokok yang secara minimal harus ada dalam setiap RPP, sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan membentuk kompetensi siswa. (Mulyasa, 2009:155).

RPP kooperatif Model TGT yang dibuat telah dirancang dengan baik, berawal dari kejelasan tujuan pembelajaran sampai dengan tes formatif yang tujuannya untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pembelajaran ekonomi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif Model TGT merupakan pelaksanaan perencanaan yang telah disusun. Guru

memiliki sebagai fasilitator dan motivator yang memungkinkan terjadinya pembelajaran, dan siswa harus aktif melakukan kegiatan, berpikir dan menyusun konsep (Budiningsih, 2005:58).

Aplikasi perencanaan pembelajaran kooperatif Model TGT dalam pembelajaran ekonomi yang telah dilaksanakan meliputi:

- a. Perencanaan pembelajaran melibatkan secara aktif seluruh siswa yaitu dengan peran serta siswa persiapan media pembelajaran.
- b. Siswa melakukan aktivitas dalam bentuk kelompok dalam rangka lebih memahami konsep-konsep yang meliputi aspek pengamatan : kemampuan mengemukakan gagasan, aktif berdiskusi, mengerjakan LKS, , dan aktif berpartisipasi dalam turnamen.
- c. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Guru tidak lagi menyajikan materi dengan metode ceramah yang panjang tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan konsepnya sendiri.
- d. Adanya turnamen di akhir siklus dan penghargaan yang akan diperoleh oleh tim Super yang berhasil akan merangsang siswa

untuk terlibat aktif dalam pembelajaran kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam mencapai prestasi belajar siswa. Berbagai temuan menunjukkan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar. Motivasi belajar adalah faktor penggerak siswa dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011:75) yang menyatakan motivasi belajar adalah : sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. Hal yang relatif sama juga dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2001:158) yang menyatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan hasil pengamatan, motivasi siswa cenderung meningkat dari siklus I, II, dan III baik pada kelas X.1 dan X.2. Motivasi belajar sangat penting

bagi siswa, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk meraih prestasi belajar. Seperti dikemukakan oleh Winkel (dalam Lie, 2002:24) yang menyatakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa untuk menumbuhkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, agar tujuan yang dikehendaki siswa dapat tercapai.

Adanya pengaruh pembelajaran kooperatif Model TGT terhadap motivasi siswa disebabkan tipe pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang dapat mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Siswa diberi kesempatan untuk beraktivitas dalam kegiatan belajar. Selain itu, bentuk permainan dalam pembelajaran juga salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Bentuk permainan dalam pembelajaran membuat siswa senang dalam belajar. Rasa senang inilah merupakan indikator adanya motivasi yang tinggi pada siswa. Adanya pengaruh permainan dalam pembelajaran dalam meningkatkan motivasi merupakan salah satu teknik meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat B. Uno yang

menyatakan salah cara teknik meningkatkan motivasi adalah menggunakan simulasi dan permainan dalam kegiatan belajar (B. Uno, 2011: 34-37).

Faktor lain pembelajaran Model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa adalah adanya *reward* (penghargaan). Penghargaan (*reward*) adalah salah cara untuk meningkatkan motivasi siswa. Pada umumnya adanya penghargaan terhadap siswa yang mencapai prestasi tertentu menjadi daya tarik bagi siswa untuk belajar lebih baik. Adanya penghargaan bagi siswa yang berprestasi menyebabkan siswa memiliki target belajar yang ingin dicapai. Target inilah yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

Aktivitas siswa juga meningkat pada setiap siklusnya. Pada pembelajaran kooperatif Model TGT aktivitas yang sangat penting adalah keaktifan dalam diskusi terutama dalam masing-masing tim. Pada siklus I dan II masih banyak siswa yang memanfaatkan kesempatan diskusi dengan membahas hal lain di luar materi pelajaran. Dalam tim juga anggota belum menyatu, sehingga yang pandai hanya berdiskusi dengan teman yang dianggap dekat dengan dirinya tanpa mengajak teman yang lain. Atau, diskusi terjadi antar tim lain. Alasan

sebenarnya karena belum bisa berteman. Masalah ini muncul pada awal pembelajaran karena tiap tim terdiri dari kombinasi yang paling tidak diinginkan, berbeda dari segi kemampuan, jenis kelamin, etnik.

Menurut Slavin (2010: 274), solusi utama dari masalah ini adalah waktu. Apabila mereka sudah mendapatkan skor tim dan menyadari bahwa mereka sebuah tim yang harus bekerja sama agar berhasil, mereka akan menemukan cara untuk bersahabat. Guru harus mengarahkan dan membimbing diskusi tim yang terlihat menyimpang atau buntu. Guru menetapkan sikap yang pasti bahwa tugas mereka adalah untuk bekerja sama dengan teman satu timnya.

Pada siklus II mulai terjadi perubahan yang cukup signifikan. Siswa telah menyadari tanggung jawab masing-masing dalam tim, meskipun masih ada yang belum bisa berdiskusi dengan aktif karena merasa takut salah dan malu dengan anggota timnya. Untuk kondisi ini guru harus menjelaskan kepada siswa bahwa merendahkan, mengejek rekan satu tim, atau menolak membantu teman satu tim adalah cara yang tidak efektif bagi tim untuk bisa berhasil dan tidak dapat diterima (Slavin, 2010:274).

Pada siklus III aktifitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini karena interaksi sosial dalam tim telah terjalin dengan baik, dan tiap tim termotivasi untuk menjadi tim super dan itu bisa terjadi bila semua anggota tim bisa berhasil dan aktif dalam timnya. Tidak ada lagi pembedaan yang pandai, sedang, atau kurang. Siswa menyadari bahwa interaksi sosial dengan teman setim, berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya membuat pemikiran itu menjadi lebih logis.

Vygotsky (dalam Slavin, 2010:38) beralasan bahwa interaksi di antara siswa akan terjadi dengan sendirinya untuk mengembangkan pencapaian prestasi siswa. Pada kondisi ini siswa telah terbiasa dalam diskusi mereka mengenai konten materi, konflik kognitif akan timbul, alasan yang kurang pas juga akan keluar, dan pemahaman dengan kualitas yang lebih tinggi akan muncul. Selain itu, ternyata memberikan penghargaan ekstra (bebas PR, traktir) kepada tim Super merupakan salah satu cara yang efektif untuk membuat siswa bekerja sama, berdiskusi dengan lebih baik (Slavin, 2010:275).

Evaluasi menurut Ralph Tyler (1950 dalam Arikunto, 2010:3) merupakan

suatu proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan guruan sudah tercapai. Evaluasi pembelajaran tingkat kelas adalah evaluasi yang dilakukan oleh guru atau guru secara langsung (Mulyasa, 2009:208). Tes prestasi belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes prestasi belajar yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Untuk penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal (Trianto, 2009:236).

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes formatif. Tujuan tes ini adalah mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti pembelajaran kooperatif Model TGT pada setiap akhir siklus. Instrumen tes dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratan memiliki validitas, reliabilitas, objektivitas, praktibilitas, dan ekonomis. Oleh karena itu, dalam evaluasi penyusunan tes dimulai dari penyusunan kisi-kisi. Kisi-kisi harus sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta tahapan berpikir siswa, penyusunan kartu soal tiap butir soal, dilengkapi soal dan kunci jawaban serta

skor tiap soal, serta hasil siswa harus dianalisis sehingga dapat diketahui validitas dan reliabilitasnya.

Pada siklus I diperoleh koefisien reliabilitas instrument tes pada kelas X.1 adalah 0,41, pada kelas X.2 0,52. Kriteria koefisien reliabilitas termasuk dalam kategori rendah. Hasil uji reliabilitas pada siklus 2 diperoleh besarnya koefisien reliabilitas instrumen tes pada kelas X.1 0,66 dan pada kelas X.2 0,66. Hal ini berarti pada Siklus II instrument yang digunakan telah memiliki koefisien reliabilitas yang tinggi. Pada siklus III nilai koefisien reliabilitas meningkat, instrument tes yang digunakan pada kelas X.1 memiliki koefisien reliabilitas 0,71, sedangkan pada kelas X.2 sebesar 0,70. Nilai koefisien reliabilitas ini termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis reliabilitas ini menunjukkan bahwa tes uraian yang digunakan adalah baik.

Selain peningkatan motivasi dan aktivitas, ternyata pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar oleh siswa berupa data kuantitatif yang diperoleh dari tes kompetensi di tiap akhir siklus.

Pada siklus I dan II prestasi belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan belum mampu mengkonstruksi pengetahuannya. Hal ini terlihat dari aktivitas juga masih rendah pada siklus pertama. Siswa belum aktif berdiskusi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada LKS, kurang bisa mengaitkan pengalaman belajar yang baru diperoleh untuk membentuk pengetahuan, sehingga guru harus bekerja keras untuk membimbing. Terkadang siswa meminta untuk langsung dijelaskan materi pelajaran. Gambaran tersebut di atas menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki dari pengalaman yang diperoleh. Namun siklus, siswa telah mulai membangun suatu konsep dan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara runut. Berbeda dengan siklus sebelumnya, pada siklus II mereka sudah bisa menjawab kesimpulan tetapi pertanyaan sebelumnya belum dijawab.

Meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan, siswa sudah mulai terbiasa mengkonstruksi pengetahuan-pengetahuan sendiri dari pengalaman-pengalaman yang mereka alami. Siswa mulai memiliki rasa tanggung jawab untuk keberhasilan timnya. Mereka

juga mulai merasa bersemangat belajar dan memahami konsep karena merasa tertantang untuk memenangkan setiap permainan dan turnamen yang ada. Hal ini dapat dilihat dari jawaban siswa yang berkembang tidak lagi berpatokan pada buku pelajaran.

Selanjutnya siswa juga lebih mudah memahami konsep selain dari pengalaman yang mereka peroleh juga karena adanya interaksi sosial yang terjadi antara siswa dengan rekan sebayanya dalam tim. Hal ini selaras dengan teori perkembangan Piaget yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. (Trianto, 2009;29). Siswa memperoleh pengalaman-pengalaman melalui percobaan dan mengerjakan LKS, mereka juga berinteraksi dengan rekan setim melalui diskusi dan dengan teman antartim melalui turnamen.

Pada siklus ketiga, indikator keberhasilan telah tercapai. Ini ditunjukkan oleh sebanyak 85,71% siswa kelas X.1 dan 85,71% siswa kelas X.2 telah mencapai ketuntasan minimal, dengan nilai rata-rata masing-masing 80,37 dan 79,37. Pada siklus

ketiga ini siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran kooperatif dengan Model TGT . Penghargaan yang dibuat mampu mamacu siswa untuk bisa memahami konsep dan berhasil di setiap turnamen. Selain itu, siswa juga sudah bisa berinteraksi sosial dengan rekan setimnya dengan baik dan mengkonstruk pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti menarik simpulan: (1) desain RPP model TGT yang tepat harus mengikuti langkah-langkah pembelajaran model TGT meliputi presentasi kelas, diskusi kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan., (2) Pelaksanaan pembelajaran Model TGT dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Siswa kelas X.1 yang memiliki motivasi tinggi pada siklus I yaitu 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 orang (86,21%). Sedangkan di kelas X.2, pada siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 23 siswa (85,19%). Aktivitas yang meliputi menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, aktivitas diskusi kelompok, mengemukakan

pendapat, dan mengerjakan tes siswa meningkat setiap siklusnya. Pada kelas X.1, siswa yang memiliki aktivitas tinggi di siklus I adalah 3 siswa (13,04%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 24 siswa (85,11%). Pada kelas X.2, siswa yang memiliki motivasi tinggi di siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 13 siswa (48,15%), dan siklus III 23 siswa (85,19%), (3) sistem evaluasi pembelajaran model TGT yang dilakukan dengan teratur dari pembuatan kisi-kisi soal, kartu soal. Sistem evaluasi dengan memperhatikan nilai validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pada siklus I diperoleh koefisien reliabilitas instrument tes pada kelas X.1 adalah 0,41, pada kelas X.2 0,52. Kriteria koefisien reliabilitas termasuk dalam kategori sedang. Hasil uji reliabilitas pada siklus 2 diperoleh besarnya koefisien reliabilitas instrumen tes pada kelas X.1 0,66 dan pada kelas X.2 0,66. Hal ini berarti pada Siklus II instrument yang digunakan telah memiliki koefisien reliabilitas dalam kategori sedang. Pada siklus III nilai koefisien reliabilitas meningkat, instrument tes yang digunakan pada kelas X.1 memiliki koefisien reliabilitas 0,71 dan termasuk kategori tinggi sedangkan pada kelas X.2 sebesar 0,70 dan kategori sedang. Hasil analisis reliabilitas ini

menunjukkan bahwa tes uraian yang digunakan adalah baik, (4) prestasi belajar siswa meningkat setiap siklusnya. Pada kelas X.1, jumlah siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I 10 siswa (43,48%), siklus II 19 siswa (73,08%), dan siklus III 24 siswa (85,71%). Pada kelas X.2, siswa mencapai KKM di siklus I 11 siswa (47,83), siklus II 18 siswa (66,67%), dan siklus III 24 siswa (85,71%)

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, peneliti memberikan saran (1) desain RPP harus disesuaikan kondisi pada setiap siklusnya. Kekurangan pada siklus I menjadi acuan perbaikan pada siklus II, kemudian kekurangan pada siklus II harus menjadi acuan desain RPP pada siklus III, (2) Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru harus hanya bersifat fasilitator dan moderator, sehingga aktivitas siswa dapat terus meningkat. Guru memberikan seluas-luasnya pada siswa untuk saling berinteraksi baik dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, (3) waktu pelaksanaan kegiatan turnamen seharusnya ditambah, karena sempitnya waktu membuat pelaksanaan menjadi tidak optimal, (4) pembuatan soal harus lebih

banyak dan bervariasi, sehingga dapat menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineke Cipta. Jakarta.
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Bumi Aksara. Jakarta.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning*. PT. Gramedia. Jakarta.
- Riduwan, 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Muda*. Alfabeta. Bandung.
- Rusman, 2011. *Model-model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sardiman, 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning : Teori Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Prestasi Pustaka. Jakarta.