

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI LITOSFER MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DI SMAN 3 PATI

IMPROVEMENT OF ACTIVENESS AND LITHOSPHERIC MATERIAL GEOGRAPHY LEARNING OUTCOMES THROUGH THE APPLICATION OF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* MODELS ON SMAN 3 PATI

Yayuk Ismirahayu
Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pati
Email : ismismaga@gmail.com

Naskah Masuk : 8 Mei 2017

Naskah Revisi : 13 Mei 2017

Naskah Diterima : 19 Mei 2017

ABSTRACT

Pre-test results of the lithospheric material geography class X IPS (social science) 3 SMAN 3 Pati semester 2 year 2015/2016 have achievement of the students still low. The research aims to : (1) improve the learning activities through the application of Teams Games Tournaments models class X IPS 3 SMAN 3 Pati semester 2 year 2015/2016, (2) improve the learning outcomes through the application of Teams Games Tournaments models class X IPS 3 SMAN 3 Pati semester 2 year 2015/2016. The Class Action Research was conducted with cycles I and II. Implementation of the action in the first cycle and II include : Planning, Acting, Observing, and Reflecting. The research result are (1) learning activity at linital condition was low 78% and medium 22%, student activity cycle I was low 22%, medium 56%, high 22%, cycle II student activity was 56%, and high 44%. (2) Learning outcomes showed improvement from the initial condition of the completeness of 5 students (14%), cycle II of the completeness of 22 students (61%) and cycle II of the completeness of 36 students (100%). From the initial condition to the treatment of action cycle I there was an increase of 47% and from cycle I to cycle II there was an increase of 53%.

Keywords: *learning activities, learning outcomes, class action research, teams games tournaments*

ABSTRAK

Pretes hasil belajar Geografi materi Litosfer kelas X IPS 3 semester 2 SMAN 3 Pati tahun 2015/2016 memiliki keaktifan belajar siswa masih rendah. Tujuan penelitian : (1) untuk meningkatkan aktifitas belajar melalui penerapan pembelajaran Model Teams Games Tournaments (TGT) siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016; (2) untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan pembelajaran Model Teams Games Tournaments (TGT) siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) ini dilaksanakan dengan siklus I dan II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II meliputi : Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Hasil penelitian yaitu (1) keaktifan belajar pada kondisi awal rendah 78% dan sedang 22%, siklus I keaktifan siswa rendah 22%, sedang 56%, tinggi 22%, siklus II keaktifan siswa sedang 56%, dan tinggi 44%. (2) Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari kondisi awal ketuntasan 5 siswa (14%), siklus I ketuntasan 22 siswa (61%) dan siklus II ketuntasan 36 siswa (100%). Dari kondisi awal ke perlakuan tindakan siklus I ada kenaikan sebesar 47% dan dari siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 53%.

Kata kunci : *keaktifan belajar, hasil belajar, penelitian tindakan kelas, teams games tournaments*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Geografi di SMA pada Standar Kompetensi menganalisis Litosfer, Kompetensi Dasar menganalisis perkembangan Litosfer kelas X semester 2 merupakan salah satu materi penting yang selalu dikeluarkan pada ujian nasional. Setelah dilakukan pretes hasil belajar Geografi materi Litosfer kelas X IPS 3 semester 2 SMAN 3 Pati tahun 2015/2016 diperoleh hasil belajar diatas KKM 75 hanya 5 siswa (14%), siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 31 siswa (86%) dari 36 orang. Hal ini disebabkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang masih rendah.

Pembelajaran Geografi pada materi Litosfer berkesan kurang menarik, membosankan, dan hafalan. Materi Litosfer memiliki sifat selain hafalan juga cenderung pemahaman, membedakan Litosfer yang satu dengan lainnya serta cenderung memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi yang terjadi proses pembelajaran selama ini masih menggunakan metode konservatif, ceramah dan diskusi kecil yang membosankan. Siswa merasa menganggur, pasif dan hafalnya menjadikan siswa mengantuk.

Untuk itu perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan berbagai upaya inovatif dan kreatif dari semua komponen pembelajaran yang meliputi siswa, lingkungan sekolah, sarana belajar, dan faktor guru dengan berbagai model pembelajarannya. Hal ini dilakukan dengan harapan pelaksanaan program belajar yang menyenangkan dan mengarah pada Pengajaran Aktif,

Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk meningkatkan aktifitas melalui penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016; (2) untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016.

TINJAUAN PUSTAKA

Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang mengembangkan pendekatan kerjasama antar kelompok, dalam pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point pada skor tim mereka.

Dalam permainan ini mengandung persaingan menurut aturan yang ditetapkan. Dalam penelitian ini istilah *Teams Games Tournaments* disingkat dengan nama TGT. Kelebihan TGT adalah bermanfaat dalam mengajarkan aspek-aspek kognitif dengan adanya persaingan untuk mendapatkan kemenangan maka menimbulkan motivasi kuat, menyenangkan dan berpengaruh pada kecepatan penyerapan materi. Komponen pembelajaran TGT yaitu :

1. Presentasi Kelas/Pengamaan langsung

Komponen ini digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran.

Siswa harus memperhatikan secara cermat dan mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran, karena sangat menunjang keberhasilan belajar dan akan menentukan nilai tim mereka.

2. Belajar tim

Tim terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Setelah guru menyajikan materi pelajaran, tim melakukan belajar bersama dilanjutkan diskusi antar anggota untuk mengevaluasi hasil belajar timnya untuk mempersiapkan pertandingan. Tim harus memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggota sehingga timbul rasa saling menghargai bagi setiap anggota.

3. Turnamen/Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan setelah guru memberikan materi untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas. Permainan dilakukan oleh 4 atau 5 siswa yang berkemampuan sama dan masing-masing mewakili dari tim yang berbeda.

4. Penghargaan tim

Tim yang berhasil mendapatkan nilai/skor tertinggi diberi penghargaan/hadiah berupa buku atau alat tulis.

Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT) : (a) tahap pemberian materi pelajaran; (b)

tahap pembagian kelompok (Tim); (c) tahap persiapan permainan; (d) tahap permainan dan pertandingan. Permainan dilakukan dengan menggunakan roda impian.

Langkah-langkah aktifitas pembelajaran meliputi : (1) tiap-tiap tim mendapat giliran memutar roda impian untuk menentukan kartu soal yang dipilih, kemudian menjawab pertanyaan yang muncul; (2) jika dalam tim tidak ada yang dapat menjawab, maka pertanyaan dilempar kepada kelompok lain dibawahnya dan bila kelompok dibawahnya dapat menjawab maka skor nilai diberikan pada kelompok yang bisa menjawab; (3) roda impian dapat diputar oleh tiap-tiap tim untuk mendapat pertanyaan sampai habis. Kartu permainan dapat berupa kartu soal, kartu bonus, kartu hadiah, kunci jawaban, kartu permainan dan menentukan pemandu permainan; (4) pemandu permainan mengumumkan hasil nilai tim yang telah terkumpul.

Keaktifan Belajar

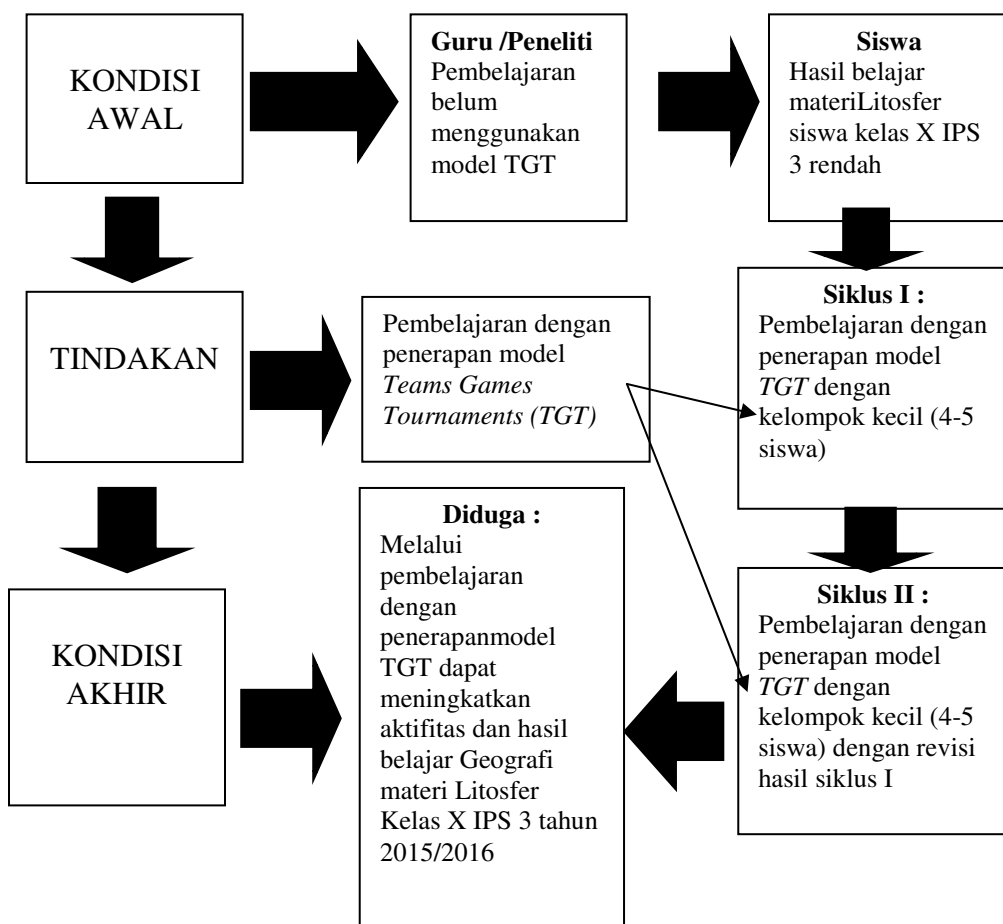
Dierich dalam Nasution (1995) mengelompokkan aktifitas siswa ke dalam kategori : *Visual Activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*. Keaktifan belajar meliputi aktif menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, memperhatikan gambar, diskusi, kerjasama kelompok, interaksi, mengeluarkan pendapat, mengingat, memahami, memecahkan soal dan menganalisis. Aktifitas belajar materi kelompok sosial ini terfokus pada

diskusi, kerjasama kelompok dan keaktifan.

Jadi dalam proses belajar mengajar harus menumbuhkan suasana yang kondusif sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan menumbuhkan gagasan. Belajar mengajarsebagai proses aktif dari pembelajar dan yang memberikan pembelajaran dalam membangun kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, yang meninggalkan proses pasif dengan pembelajaran hanya satu arah saja.

Kerangka Pikir

Pada kondisi awal pembelajaran Geografi materi Litosfer. Selanjutnya guru mengambil tindakan dengan penerapan pembelajaran model TGT yang dilaksanakan melalui dua siklus. Siklus I, pembelajaran sudah menerapkan model TGT aktifitas dan hasil belajar siswa. Siklus II, melakukan pembelajaran dengan merevisi penerapan model TGT.



Gambar 1.
Bagan Kerangka Pikir

Hipotesis Tindakan

Untuk menjawab permasalahan yang diajukan serta guna mencapai tujuan penelitian, maka disusun hipotesis tindakan : (1) melalui penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar Geografi materi Litosfer siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016; (2) melalui penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Geografi materi Litosfer siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

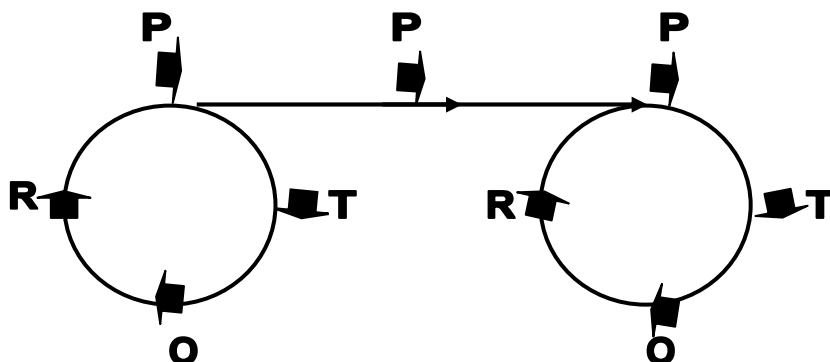
Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan April semester 2 tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMAN 3 Pati. Subyek penelitian adalah siswa kelas X IPS 3 berjumlah 36 orang dengan rincian siswa laki-laki 16 orang dan perempuan 18 orang semester 2 SMAN 3 Pati tahun pelajaran 2015/2016.

Sumber data yaitu data yang berasal dari subyek penelitian ini sebagai

sumber data primer : (1) data awal dari subyek penelitian yang berupa hasil pretes sebagai data kondisi awal; (2) data hasil tes pada siklus I; (3) data hasil tes pada siklus II.

Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik tes ada 3 kali tes tertulis,: (1) soal pretes terdiri 5 soal uraian; (2) soal akhir siklus I terdiri 5 soal uraian; (3) soal akhir siklus II terdiri 5 soal uraian. Alat pengumpul data berupa butir soal tes uraian, lembar observasi/pengamatan, dan dokumentasi buku nilai hasil belajar.

Validasi data dilakukan dengan triangulasi sumber. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Aqib (2008) dan Wiraatmadja (2008), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ada 4 (empat) tahapan dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Prosedur Penelitian tindakan Kelas (PTK) disajikan pada Gambar 2.



Keterangan : P = Perencanaan T = Tindakan O = Observasi R = Refleksi

Gambar 2.
Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Analisis Data

Rencana Siklus I membuat perangkat pembelajaran meliputi Silabus, RPP, dan alat penilaian. Tahap pelaksanaan tindakan yaitu menerapkan rencana tindakan pembelajaran model TGT dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut : (a) tahap pemberian materi pelajaran; (b) tahap pembagian kelompok (tim) tiap kelompok terdiri atas 4 siswa; (c) tahap persiapan permainan; (d) tahap permainan dan pertandingan.

Langkah-langkah aktifitas pembelajaran meliputi : tiap-tiap tim mendapat giliran memutar roda impian untuk menentukan kartu soal yang dipilih, kemudian menjawab pertanyaan yang muncul. Jika dalam tim tidak ada yang dapat menjawab, maka pertanyaan dilempar kepada kelompok selanjutnya dan bila kelompok tersebut dapat menjawab maka skor nilai diberikan pada kelompok yang bisa menjawab soal. Roda impian dapat diputar oleh tiap-tiap tim untuk mendapat pertanyaan sampai habis. Kartu permainan dapat berupa kartu soal, kartu bonus, kartu hadiah, kunci jawaban, kartu permainan dan menentukan pemandu permainan. Pemandu permainan mengumumkan hasil nilai tim yang telah terkumpul.

Tahap observasi/pengamatan dilakukan oleh guru mitra/teman sejawat

yang bertugas melaksanakan pengamatan dengan bantuan lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa. Tahap refleksi, hasil pembelajaran dibahas peneliti dengan guru mitra/teman sejawat kekurangan-kekurangan dalam tindakan. Rencana Siklus II perlakuannya sama dengan Rencana Siklus I hanya pelaksanaannya ada revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal menunjukkan dalam pengamatan proses pembelajaran siswa tidak aktif belajar, merasa bosan, mengantuk dan berbicara sendiri. Komunikasi pembelajaran terfokus pada guru, suasana hening, tidak ada siswa yang bertanya maupun menyatakan bahwa dirinya belum paham terhadap materi yang diberikan guru. Berdasarkan laporan hasil observasi dari kolaborasi, diperoleh keaktifan siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa dengan keaktifan rendah sebanyak 28 siswa atau 78% sedangkan siswa dengan keaktifan sedang sebanyak 8 siswa atau 22%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kurang dari sepertiga siswa di kelas yang tidak fokus dalam belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajarnya. Setelah dilakukan pretes pada kondisi awal hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1.
Keaktifan Siswa Kondisi Awal

Keaktifan	Jmh siswa	Persentase
Rendah	28	78
Sedang	8	22
Tinggi	-	-
Jumlah	36	100

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 2.
Hasil Belajar Kondisi Awal

Interval nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Hasil Klasikal
40 – 54	8	22	Skor rata-rata:
55 – 64	10	28	50,50
65 – 74	13	36	KKM 75
75 – 84	5	14	
85 – 94	-	-	
95 – 100	-	-	
Jumlah	36	100	

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 2 menunjukkan siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM 75 hanya 5 siswa (14%), siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 31 siswa (86%) dari 36 orang. Berdasarkan laporan hasil observasi dari kolaborasi/teman sejawat pada saat pelaksanaan proses pembelajaran maka diperoleh keaktifan siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa dengan keaktifan rendah tersisa 8 siswa (22%), keaktifan sedang sebanyak 20 siswa (56%), dan siswa dengan keaktifan tinggi sebanyak 8 siswa (22%). Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan keaktifan lebih dari dua pertiga siswa. Pada siklus I setelah diadakan tes diperoleh hasil belajar siswa dengan rentang nilai seperti pada Tabel 4.

Tabel 3.
Keaktifan Siswa pada Siklus I

Keaktifan	Jmh siswa	Persentase
Rendah	8	22
Sedang	20	56
Tinggi	8	22
Jumlah	36	100

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 4.
Hasil Belajar Siklus I Setelah Penerapan Model *TGT*

Interval nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Hasil Kalsikal
40 – 54	-	-	Skor rata-rata
55 – 64	1	3	70,50
65 – 74	13	36	KKM 75
75 – 84	17	47	
85 – 94	5	14	
95 – 100	-	-	
Jumlah	36	100	

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari nilai KKM 75 hasil belajar siswa terlihat meningkat dibanding dengan kondisi awal yaitu hanya 6 siswa (17%) diatas KKM telah mengalami peningkatan menjadi 22 siswa (61%). Selanjutnya berdasarkan laporan hasil observasi dari kolaboran/teman sejawat maka diperoleh keaktifan siswa pada siklus II seperti pada Tabel 5.

Tabel 5 menunjukkan bahwa sudah tidak ada siswa dengan keaktifan rendah.

Jumlah siswa dengan keaktifan sedang sebanyak 20 siswa (56%) dan siswa dengan keaktifan tinggi sebanyak 16 siswa (44%). Terjadi peningkatan keaktifan pada keaktifan rendah ke keaktifan sedang meningkat 8 siswa, keaktifan sedang ke keaktifan tinggi meningkat 8 siswa. Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II setelah pelaksanaan tindakan melalui penerapan model TGT diperoleh hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 5.
Keaktifan Siswa pada Siklus II

Keaktifan	Jmh siswa	Persentase
Rendah	-	-
Sedang	20	56
Tinggi	16	44
Jumlah	36	100

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 6.
Hasil Belajar pada Siklus II

Interval nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Hasil Kalsikal
40 – 54	-	-	Skor rata-rata
55 – 64	-	-	80,50
65 – 74	-	-	KKM 75
75 – 84	16	44	
85 – 94	10	28	
95 – 100	10	28	
Jumlah	36	100	

Sumber : Pengolahan data (2017)

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari nilai KKM 75 hasil belajar siswa terlihat meningkat dibanding dengan kondisi pada siklus I yaitu terdapat 36 siswa (100%) hasil belajar diatas KKM. Dengan demikian, pada pelaksanaan tindakan siklus II pembelajaran seluruh siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan dibuktikan yaitu seluruh

siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM (100%).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Melalui penerapan model *Teams Games Tournamens* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran Geografi materi Litosfer

siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Pati semester 2 tahun 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan pada kondisi awal keaktifan siswa rendah sebesar 78% dan sedang sebesar 22%, siklus I keaktifan siswa rendah 22%, sedang 56%, tinggi 22%, siklus II keaktifan siswa sedang 56%, dan keaktifan siswa tinggi 44%.

2. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari kondisi awal ketuntasan sebanyak 5 siswa (14%), siklus I ketuntasan 22 siswa (61%) dan siklus II ketuntasan 36 siswa (100%). Dari kondisi awal ke perlakuan tindakan siklus I ada kenaikan sebesar 47% dan dari siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 53%.

Saran

1. Bagi Guru : (a) Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran inovasi karena dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa; (b) Guru seharusnya lebih inovatif memilih dan menggunakan model yang sesuai.

2. Bagi siswa : (a) siswa belajar tidak hanya dengan menerima materi, menghafal, tetapi juga mempelajari sebagai proses yang harus dipahami dan diterapkan; (b) siswa diharapkan dapat belajar dengan aktif dalam mencari informasi untuk meningkatkan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan berfikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas bagi Pengembangan Profesi Guru*. Bandung : Yrama Widya.
- Nasution. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

BIODATA PENULIS

Yayuk Ismirahayu, lahir di kota Pati Jawa Tengah pada 18 November 1972. Magister Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup Universitas Sebelas Maret Surakarta Saat ini sebagai Guru Sosiologi di SMA N 3 Pati.