

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA SISWA KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG

Nika Rosa Agustina, Fuad Abd. Rachman, dan Effendi

Universitas Sriwijaya

E-mail: nika_nra@yahoo.co.id

Abstract : *This research aims to improve the learning process in order to improve student learning outcomes in chemistry subject by applying learning model Teams Games Tournament (TGT) in class X MIA 2 SMA Negeri 10 Palembang. The methods that used in this observation is classroom action research that is carried out in three cycles, each cycle consisting of two meetings. Techniques of data collecting use the observation sheet and final testing cycle. Observation sheet was used to determine the activity of students and the test to determine student learning outcomes. Based on research, gained mastery learning outcomes of students increased from 45% before treatment (T_0) to 55% in the first cycle (T_1), 72.5% in the second cycle (T_2) and 87.5% in the third cycle. Average student activity within the group at the first cycle of 53.43%, 57.18% for the second cycle and the third cycle of 64.47%. Average student learning outcomes at the first cycle of 70,55 , 72,125 for the second cycle and the third cycle of 74,6. Results of research by applying the learning model Teams Games Tournament (TGT) can improve student learning outcomes in chemistry subject shown on the $T_3 > T_2 > T_1 > T_0$. Based on these results, the researchers suggest to teachers who have the same problem in learning can apply learning model Teams Games Tournament (TGT).*

Keywords: *Models Of Learning, TGT, Learning Result.*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X MIA 2 SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes akhir siklus. Lembar observation digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian, diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa yang meningkat dari 45% sebelum tindakan (T_0) menjadi 55% pada siklus I (T_1), 72,5% pada siklus II (T_2) dan 87,5% pada siklus III. Rata-rata keaktifan siswa dalam kelompok pada siklus I sebesar 53,43%, siklus II sebesar 57,18% dan pada siklus III sebesar 64,47%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70,55 , siklus II sebesar 72,125 dan pada siklus III sebesar 74,6. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia ditunjukkan dari $T_3 > T_2 > T_1 > T_0$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada guru yang mempunyai masalah yang sama dalam pembelajaran dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kata kunci: *Model Pembelajaran, TGT, Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu yang sangat penting bagi kehidupan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan proses belajar mengajar yang baik, meningkatkan kualitas pendidik, pengadaan sumber belajar serta hal-hal lain yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara penerapan model pembelajaran yang efektif dan lebih membuat hasil pembelajaran meningkat.

Guru merupakan salah satu unsur yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang harus memiliki sikap profesional. Guru yang profesional harus memiliki kompetensi dalam bidangnya. Berdasarkan standar kompetensi yang harus dimiliki oleh guru menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional yang menyebutkan guru harus memiliki 4 kompetensi guru profesional yaitu pertama guru harus memiliki kompetensi pedagogik dimana kemampuan seorang guru dalam memahami karakteristik siswa. Kedua kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang harus mencerminkan sikap baik, berwibawa serta akhlak mulia untuk menjadi contoh yang baik. Ketiga kompetensi profesional dimana guru dituntut untuk menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Keempat kompetensi sosial merupakan kompetensi dalam bersosialisasi atau berkomunikasi yang baik terhadap siswa, rekan kerja, wali serta masyarakat.

Joyce dan Weil mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang

bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya guru dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan yang bermanfaat. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat diamati dari hasil prestasi siswa tersebut. Dalam hal ini guru memiliki peran dan tanggung jawab dalam mengorganisasikan kelas. Dalam mengorganisasikan kelas guru harus mempersiapkan beberapa persiapan agar dalam mengorganisasikan kelas dapat menghasilkan kelas yang lebih bermutu (Rusman, 2014:131)

Berdasarkan observasi dalam proses pembelajaran ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu banyak siswa kurang aktif pada saat pembelajaran dan cenderung menjadi pasif serta model pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi sehingga membuat siswa merasa jenuh. Pembelajaran yang kurang baik dapat mempengaruhi proses belajar siswa dan dampaknya akan kurang baik pula terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi menunjukkan di kelas SMA Negeri 10 Palembang diperoleh kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk pelajaran kimia adalah 72. Berdasarkan hasil observasi bahwa hasil belajar siswa rata-rata masih rendah yaitu 45%. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa. Sedangkan standar ketuntasan belajar perorangan adalah siswa mendapatkan nilai 72 dan secara klasikal pembelajaran dikatakan tuntas jika 85% siswa mendapat nilai di atas standar. Selain nilai ulangan harian yang rendah, siswa juga kadang-kadang tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang terasa monoton dan menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Agar hasil belajar siswa dapat mencapai keberhasilan maka guru dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan perubahan terhadap model mengajar, dimana model yang digunakan selama ini adalah ceramah yang berpusat pada guru. Untuk itulah maka diperlukan sebuah model yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni model yang mudah dipahami, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa untuk menggali sumber belajar lebih jauh yaitu dengan model pembelajaran kooperatif. Menurut Ria (2009) model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan membantu dalam memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar dalam kelompok lebih baik dilakukan daripada belajar sendiri-sendiri karena dalam kelompok siswa dapat saling membantu dalam memahami apa yang mereka pelajari. Dalam kelompok, siswa yang sudah paham akan membantu temannya yang belum paham, sehingga pada model pembelajaran kooperatif ini interaksi yang terjadi tidak hanya antara guru dengan siswa saja tetapi juga antara siswa dengan siswa yang lainnya.

Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah salah satu model dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan

mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Selain itu waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal karena didalam TGT proses pembelajarannya bervariasi yaitu ada tahap presentasi, diskusi dan permainan yang mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti komik, VCD, teka-teki silang, roda impian, kartu bridge, dan lain-lain (Zuliyani, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini telah berhasil diterapkan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia dengan judul penelitian “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas XI SMA Negeri 1 Palembang”. Ternyata hasil yang didapat dari penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kimia siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam penelitian ini

terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Siklus I dan siklus II membahas materi tentang ikatan kimia dan siklus III membahas materi tentang bentuk molekul. Tahap-tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Menentukan pokok bahasan yang akan dibahas pada setiap pertemuan untuk penelitian
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan dipelajari yaitu materi kimia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- c. Membuat lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat bagaimana keadaan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar
- d. Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disesuaikan dengan pokok bahasan/ sub pokok bahasan yang akan disampaikan
- e. Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu-kartu soal dan kartu-kartu penilaian untuk pelaksanaan turnamen
- f. Membuat soal-soal yang akan diturnamenkan
- g. Membuat soal-soal tes untuk menilai hasil belajar siswa.

Pelaksanaan

Kegiatan dalam tahapan ini adalah melaksanakan proses belajar mengajar yang telah diterapkan sesuai rencana.

Guru menerapkan sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Penyajian kelas

- Guru membuka pelajaran dengan salam
- Guru menginformasikan tujuan, metode, dan penilaian yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran materi
- Guru menyampaikan apersepsi
- Guru menjelaskan materi

Kegiatan Inti

Belajar dalam kelompok

- Guru membagi siswa dalam kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa
- Guru memberikan LKPD sebagai bahan diskusi
- Guru meminta peserta didik untuk diskusi
- Guru membimbing diskusi
- Guru meminta salah satu anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi
- Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi presentasi kelompok
- Guru mengoreksi presentasi siswa

Games Tournament

- Guru mengelompokkan siswa yang mewakili kelompoknya ke masing-masing meja turnamen
- Guru menjelaskan aturan permainan
- Guru mengawasi jalannya permainan
- Setiap anggota kelompok masing-masing ke meja turnamen yang sudah ditentukan
- Dalam satu meja turnamen, setiap

pemain menentukan dulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian

- Pemain pertama mengocok tumpukkan kartu lalu mengambil satu kartu soal dan diberikan pada pembaca soal
- Pembaca soal membacakan soal sesuai yang diambil oleh pemain
- Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dalam waktu 1 menit
- Setelah waktu yang ditentukan selesai, pemain menjawab soal. Jika tidak memberikan jawaban maka dilemparkan ke penantang yang berada disebelahnya
- Pembaca soal membuka kunci jawaban dan skor diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang memberikan jawaban benar
- Jika pemain dan penantang menjawab salah maka kartu dibiarkan saja/ dikembalikan lagi
- Posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap pemain dalam satu meja dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang
- Pembaca soal hanya bertugas membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain
- Setelah kartu selesai dijawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menghitung poin yang diperoleh
- Setiap pemain kembali dalam kelompok masing-masing untuk menjumlahkan poin yang diperoleh kelompok

Penghargaan Kelompok

- Guru membantu menghitung skor

yang diperoleh kelompok

- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan pencapaian skor rata-rata dalam satu kelompok

Kegiatan Akhir

- Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya
- Menutup pembelajaran dengan salam

Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan yaitu dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan secara terus menerus selama penelitian untuk melihat hasil aktivitas siswa terhadap tindakan yang dilakukan.

Refleksi

Setelah melakukan observasi terhadap tindakan dan evaluasi dari hasil belajar dilakukan tahap refleksi. Tahap ini merupakan kegiatan menganalisa hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada tiap siklus berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan. Hasil dari refleksi ini untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan sudah mencapai hasil yang diharapkan atau belum. Hasil analisa pada siklus I menjadi refleksi untuk memperbaiki perencanaan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (T_0)

Nilai	Jumlah siswa	Persen-tase (%)	Ketun-tasan	Rata-rata Nilai
72	18	45%	Tuntas	67,95
< 72	22	55%	Tidak Tuntas	
Jumlah	40	100%		

Pada tabel menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hasil belajar kimia siswa masih rendah yaitu dari 40 siswa hanya 18 orang yang mendapat nilai 72 atau 45% siswa dinyatakan tuntas. Hal ini belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85%. Oleh sebab itu, dilakukan perbaikan agar hasil belajar siswa meningkat.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Setelah Tindakan (T_1)

Nilai	Jumlah siswa	Persen-tase (%)	Ketun-tasan	Rata-rata Nilai
72	22	55%	Tuntas	70,55
< 72	18	45%	Tidak Tuntas	
Jumlah	40	100%		

Dari data hasil belajar pada **Tabel 2** dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai 72 sebanyak 22 orang dengan persentase ketuntasan 55%. Hal ini berarti tingkat ketuntasan belajar kimia siswa masih rendah. Tetapi bila dibandingkan dengan data sebelum tindakan dimana hanya 18 orang siswa yang mendapat nilai 72 berarti ada

peningkatan walaupun masih sangat jauh untuk mencapai ketuntasan belajar yaitu 85%.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Setelah Tindakan (T_2)

Nilai	Jumlah siswa	Persen-tase (%)	Ketun-tasan	Rata-rata Nilai
72	29	72,5%	Tuntas	72,12
< 72	11	27,5%	Tidak Tuntas	
Jumlah	40	100%		

Dari **Tabel 3** dapat dilihat jumlah siswa yang mendapat nilai 72 ada 29 orang siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar artinya terjadi penambahan 7 orang siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dan secara klasikal ketuntasan belajar siswa pada siklus II adalah 72,5%. Dapat dilihat terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 17,5% dari siklus I. Sehingga diperoleh hasil bahwa $T_2 > T_1$. Namun demikian hasil tes belajar siklus II sebesar 72,5% belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85%.

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Setelah Tindakan (T_3)

Nilai	Jumlah siswa	Persen-tase (%)	Ketun-tasan	Rata-rata Nilai
72	35	87,5%	Tuntas	74,60
< 72	5	12,5%	Tidak Tuntas	
Jumlah	40	100%		

Dari **Tabel 4** dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami

peningkatan dari siklus II dengan persentase siswa yang tuntas belajar sebesar 87,5% atau sebanyak 35 orang siswa yang dinyatakan tuntas belajar pada siklus III. Secara klasikal, kelas ini telah dinyatakan tuntas belajar, karena telah memenuhi syarat.

Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan, sebelum dilaksanakan siklus I, peneliti mendapat nilai ulangan harian dan telah melakukan observasi pada kelas yang akan diberi tindakan. Nilai ulangan harian siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 67,95 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 45%. Data ini menunjukkan jauh dari ketuntasan hasil belajar yang seharusnya 85 %, sehingga akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran dengan model TGT ini dilakukan dengan terlegib dahulu guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari itu kemudian membagi siswa dikelas dalam 8 kelompok beranggotakan 5 orang siswa. Setelah pembentukan kelompok siswa dibagikan lembar kerja peserta didik agar siswa dapat membaca sekaligus memahami materi pada lembar kerja peserta didik, kemudian siswa berdiskusi. Hasil dari diskusi kemudian dipersentasikan untuk melihat keaktifan siswa serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan ditanggapi oleh anggota kelompok yang lain. Setelah itu siswa membentuk anggota turnamen ke meja-meja turnamen. Ada 5 meja turnamen pada setiap meja terdapat 8 orang yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok.

Pada siklus I, guru membimbing siswa dan menjelaskan materi pelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan

bertanya. Kemudian guru mengkondisikan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi, kemudian guru meminta siswa mempersentasikan hasil pekerjaannya. Persentase keaktifan siswa yang diperoleh dari analisis lembar observasi pada siklus I adalah 53,43%. Berdasarkan tes akhir siklus diperoleh peningkatan terhadap ketuntasan T_0 yaitu 45% menjadi 55% dan juga terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari 67,95 menjadi 70,55. Peningkatan ini disebabkan karena keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I ini terjadi penurunan persentase keaktifan pada kelompok I dari 60% ke 56,66%. Hal ini disebabkan karena salah satu anggota kelompok mereka yaitu Rio Aditya terlihat pasif pada hari itu.

Dari hasil tes, nilai ketuntasan siswa pada siklus I ini masih jauh dari ketuntasan klasikal yaitu 85%. Hal ini disebabkan karena adanya kelemahan-kelemahan pada proses pembelajaran. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Proses diskusi belum berjalan dengan baik, diskusi hanya didominasi oleh beberapa siswa saja, siswa yang belum mengerti hanya diam dan mengobrol. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

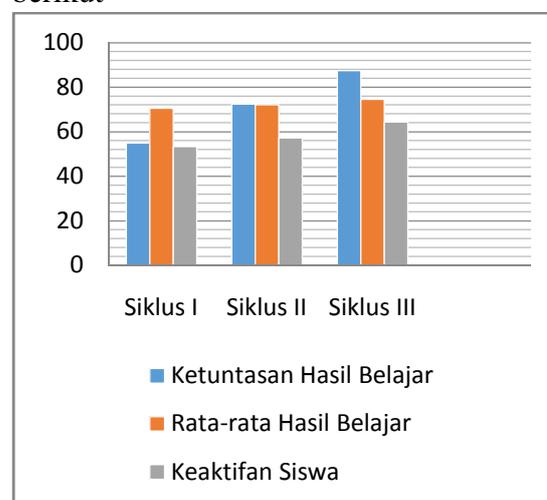
Pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I. Persentase keaktifan kelompok pada siklus II ini mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 53,43% menjadi 57,18%. Pada siklus II ini tidak semua kelompok mengalami peningkatan keaktifan. Kelompok II mengalami penurunan persentase keaktifan dari 55% ke 50%

dan kelompok VI juga mengalami penurunan persentase keaktifan dari 60% ke 51,66%. Hal tersebut dikarenakan anggota kelompok I Putri terlihat bosan dan sering melamun begitu juga dengan anggota kelompok VI Annisa yang kurang sehat. Faktor tersebut berdampak juga terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan data hasil tes siklus siswa yang menunjukkan penurunan nilai yang diperoleh Putri yaitu pada siklus I mendapat nilai 48 menjadi 35 pada siklus II sedangkan nilai Annisa pada siklus I yaitu 71 menurun menjadi 50 pada siklus II. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Uno dan Muhammad (2011:198) bahwa kondisi kesehatan tubuh secara umum mempengaruhi semangat dan konsentrasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas kognitif siswa, sehingga materi yang dipelajari sulit dicerna.

Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I yaitu 55% sampai 72,5%. Rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 70,55 menjadi 72,12. Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga siswa lebih aktif daripada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II ini, guru lebih membimbing siswa dalam berdiskusi, guru mendatangi kesetiap kelompok, memberi pengarahan agar siswa lebih aktif dalam berdiskusi. Interaksi antar siswa dalam diskusi sudah lebih baik dibandingkan pada siklus I, namun masih ada siswa yang belum terlibat aktif dalam diskusi. Siswa sudah terlihat berani mempersentasikan hasil pekerjaannya, namun siswa yang berani mempersentasikan pekerjaannya tersebut

hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu. Oleh karena itu masih perlunya perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya, yaitu guru harus lebih memotivasi siswa agar terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Siklus III dilakukan dengan perbaikan berdasarkan kelemahan pada siklus II. Saat diskusi siswa saling memberi tanggapan dan memberi penjelasan kepada teman yang belum mengerti. Saat persentasi berlangsung, banyak siswa yang sudah fokus memperhatikan teman saat persentasi. Setelah diskusi selesai, siswa membentuk kelompok turnamen. Pada saat turnamen siswa sudah berani dan semangat menjawab kartu-kartu soal. Berdasarkan hasil analisa data persentase keaktifan pada siklus III yaitu sebesar 64,47%. Persentase keaktifan tersebut meningkat dari siklus I dan siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,60. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III yaitu 87,5%. Ketuntasan hasil belajar pada siklus III ini sudah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85 % maka penelitian dihentikan pada siklus III. Peningkatan ketuntasan belajar, rata-rata hasil belajar dan keaktifan siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1 Diagram Batang Peningkatan Ketuntasan Belajar, Hasil Belajar dan

Keaktifan Siswa pada Siklus I (T₁), Siklus II (T₂), dan Siklus III (T₃)

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Winarto dan Sukarmin (2012) dalam jurnalnya, menyatakan bahwa penerapan media zuma *chemistry game* dengan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kimia. Pada penelitian Purnomosari, Sukardjo dan Martini (2014), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilengkapi kartu destinasi pada materi sistem koloid dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dan pada hasil penelitian penerapan model pembelajaran TGT dengan kartu destinasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur (Ghalia, Masykuri dan Nurhayati, 2015). Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan ikatan kimia dan bentuk molekul. Hasil ini dapat diketahui dari Persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 53,43% pada siklus II persentase keaktifan siswa sebesar

57,18% dan pada siklus III persentase keaktifan siswa 64,47%. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebelum diberi tindakan (T₀) sebesar 45%, sedangkan setelah diberikan tindakan pada siklus I (T₁) sebesar 55%, pada siklus II (T₂) diperoleh nilai persentase sebesar 72,5% dan pada siklus III (T₃) sebesar 87,5% sehingga menunjukkan $T_3 > T_2 > T_1 > T_0$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Nina., 2012. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar
- Anggraini, Ria., 2009. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Model Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
- Arikunto, S., Suhardjono., dan Supardi., 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*, Bandung : Yrama Widya
- Dimiyati dan Mudjiono., 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M., 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Ghalia, F., Masykuri, M., Nurhayati, N., 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

- Pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4 (2): 117.
- Kusumawati, Elly., 2008. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pokok Bahasan Ikatan Kimia Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Temanggung Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*, Semarang: FMIPA UNNES.
- Martini, K., Purnomosari, D., Sukardjo, J., 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2): 62.
- Mulyani, S., Rosyana, W., Saputro, S., 2014. Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2): 75-76.
- Rusman., 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ryantini, Erin., Sahnam., dan Wildan., 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Kimia Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Pujut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21 (2): 158.
- Sukarmin., Winarto, R., 2012. Penerapan Zuma *Chemistry Game* dengan Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1 (1): 187.
- Uno, Hamzah., dan Muhammad, N., 2011. *Belajar dengan Pendekatan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zuliyani, Dwi., 2010. Penerapan Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournaments)* Menggunakan Model Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Komunikasi Dua Arah Dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*, Surakarta: FKIP UNSEMAR.