

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DENGAN SUB POKOK BAHASAN HIDROSFER DI MA ASSALAM MAJALAYA

Julimawati¹, Meida Siti Fatimah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Bale Bandung
julimawati@unibba.ac.id

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X dengan sub pokok bahasan hidrosfer di MA ASSALAM MAJALAYA. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain quasi eksperimen. Hipotesis dari penelitian ini adalah : H_a = diterima apabila adanya pengaruh penerepan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi. H_o = diterima apabila tidak ada pengaruh penerepan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai probabalitas lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,021 < 0,025$), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 77,00 dan kelas kontrol 68,70. Jadi, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan yang signifikasi dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA ASSALAM Majalaya tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament(TGT)* dapat meningkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran Geografi kelas X MA ASSALAM Majalaya.

Kata kunci: model pembelajaran *TGT*, metode eksperimen, hasil belajar siswa

ABSTRACT

The research carried out is related to the application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model to improve student learning outcomes in class X geography subjects with the hydrosphere sub-subject at MA ASSALAM MAJALAYA. Researchers used experimental research with a quasi-experimental design. The hypothesis of this research is: H_a = accepted if there is an influence of implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving the learning outcomes of class X students in the Geography subject. H_o = accepted if there is no effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving the learning outcomes of class X students in the Geography subject. The results showed that the probability value was smaller than the significance level ($0.021 < 0.025$), with an average value for the experimental class of 77.00 and the control class of 68.70. So, the conclusion that can be drawn from this research is that there is a significant influence of the implementation of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the learning outcomes of class X students at MA ASSALAM Majalaya for the 2023/2024 academic year. From the results of the student tests, it can be concluded that by using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, student learning outcomes in class X MA ASSALAM Majalaya can improve Geography learning.

Keywords: TGT learning model, experimental method, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Tanpa belajar, manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Semua aktivitas keseharian membutuhkan ilmu yang hanya didapat dengan belajar. Pada dasarnya pendidikan

merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negara ini, sehingga dengan adanya hambatan tersebut akan menjadikan sebuah tantangan bagi pengelola pendidikan untuk

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena mereka yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat meroboh kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlibat dari perhatian sebagai guru atau pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Gejala yang lain terlibat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Pembelajaran yang

kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak hanya memberikan sejumlah informasi kepada siswa, tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa.

Bahwasannya hasil pengamatan proses pembelajaran geografi di sekolah MA ASSALAM MAJALAYA masih berpusat pada guru. Selama proses pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada guru mengakibatkan tingkat keaktifan siswa menjadi kurang. Siswa hanya diam mendengarkan guru berbicara di depan kelas dan pada akhirnya ada siswa yang bosan berada di dalam kelas. Siswa menunggu materi yang disampaikan oleh guru dan tidak mencari sendiri untuk memperdalam materi pembelajaran. Padahal pembelajaran di kelas perlu

melakukan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif dan mandiri atau dengan kata lain menggunakan pendekatan *student center*.

Siswa secara aktif mencari sendiri materi pembelajaran yang telah ditargetkan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Geografi akan lebih menarik apabila di dalam proses pembelajaran diterapkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pelaksanaan prosedur model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif (Lie, 2002). Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode belajar yang mengkondisikan siswa belajar, bekerjasama dan aktif berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil yang memenuhi lima unsur pokok pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2010). Lima unsur pokok tersebut adalah saling kebergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan evaluasi proses kelompok. Kelompok pada pembelajaran kooperatif hanya

terdiri dari empat sampai enam orang siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Karakteristik *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 201). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar

kelompok dan turnamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.

Presentasi kelas, yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan cara pengajaran secara langsung. Presentasi kelas disini bukan berarti guru menyampaikan seluruh materi pembelajaran, melainkan guru hanya memberikan pokok materi pembelajaran. Pengembangan pokok materi pembelajaran akan dikembangkan oleh siswa sendiri. Penjelasan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament TGT* juga dijelaskan pada saat presentasi kelas.

Belajar kelompok merupakan kegiatan paling penting pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Siswa akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Turnamen akademik yaitu siswa akan memainkan turnamen akademik setiap akhir sesi pembelajaran. Turnamen akademik ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok. Siswa akan dibagi ke dalam meja akademik. Meja akademik dirancang berisi perwakilan setiap kelompok belajar dan memiliki kemampuan akademik yang relatif sama.

Rekognisi kelompok, yaitu siswa dapat kembali ke kelompok belajar. Skor yang didapatkan setiap anggota kelompok dijumlahkan dan diambil rata-ratanya. Kelompok dengan nilai rata-rata tertinggi mendapat penghargaan berupa julukan 'Super Team', kelompok dengan rata-rata tertinggi kedua mendapat julukan 'Great Team' dan kelompok dengan rata-rata tertinggi ketiga mendapat julukan 'Good Team'.

Setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan

output berupa hasil belajar. Kegiatan pembelajaran pada siswa dapat melatih kemampuan siswa dalam beberapa aspek yaitu kemampuan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan). Pada saat siswa belajar di kelas, siswa juga akan melakukan aktivitas belajar. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kunandar, 2012). Aktivitas belajar yang baik adalah siswa aktif dan terfokus pada kegiatan pembelajaran, misalkan siswa aktif melakukan diskusi di dalam kelompoknya.

Pembelajaran tipe *Team Game Tournament (TGT)* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran model *team game tournament* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Berkenaan dengan metode tersebut disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman serta sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada

siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama.

Untuk menerapkan pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan tercipta apabila guru dapat meyakinkan siswa akan kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Demikian juga guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. Guru harus mempunyai sensitivitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membuat siswa bosan. Jika hal ini terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulangnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ada perlakuan(treatment) dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi tertentu. Penelitian ini peneliti melakukan penelitian langsung di MA ASSALAM Majalaya yang difokuskan kelas X-a dan X-b untuk memperoleh data

real tentang hasil belajar setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi.

Metode eksperimen merupakan bagian dari penelitian yang merupakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi) yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain dengan syarat utamanya adalah sampel yang diambil harus representative. Jadi penelitian ini diarahkan dalam bentuk mencari data-data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen.

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan, peneliti akan mencari tahu seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Geografi serta seberapa efektif kah model pembelajaran tersebut diterapkan untuk kreatifitas peserta didik dalam mata pelajaran Geografi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X MA

ASSALAM Majalaya yang berjumlah 40 siswa terbagi kedalam X-a dan X-b. Dengan jumlah sampel yang akan digunakan peneliti berjumlah 40 responden. 20 responden dari kelas X-a sebagai kelompok eksperimen. Sedangkan jumlah sampel yang diteliti untuk kelas kontrol adlah 20 responden dari kelas X-b yang digunakan sebagai kelompok pebanding.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental design karena penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control Group Design*. *Design Nonequivalente control Group Design* hampir sama dengan *Design true eksperimental* untuk pretest posttest control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Lebih jelasnya, peneliti akan memberikan gambaran lebih spesifik langkah-langkah atau tahapan dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, adalah sebagai berikut :

Sebelum pelaksanaan eksperimen, peneliti terlebih

dahulu melakukan penyusunan instrument tes dan menguji cobakan instrument tersebut. Setelah instrument dinyatakan valid, maka peneliti memberikan pre test pada dua kelas dengan tes yang sama. Setelah memperoleh hasil pre test dan posttest maka hasil posttest kedua kelas dibandingkan dan dilakukan pembahasan dengan teori yang sesuai, sehingga dapat ditarik kesimpulan terkait dengan hipotesis yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 juli – 16 Agustus 2023. Peneliti menggunakan eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental Design*, karena penelitian ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk *Desain Experimental* yaitu “*pretest-posttest control group design*”.

Penelitian ini berlokasi di MA ASSALAM Majalaya dengan mengambil populasi seluruh siswa kelas X MA ASSALAM Majalaya, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-A sebanyak 20 siswa dan kelas X-B sebanyak 20 siswa. Kelas X-A sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan kelas X-B

sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode yaitu metode tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi hidrosfer pada kelas X-A dan X-B di MA ASSALAM Majalaya. Setelah dilakukan Uji t dengan menggunakan SPSS (independent sample test), hasil yang diperoleh sebesar 0,021. Hasil nilai probabilitas (SIG) lebih kecil daripada $0,025(\frac{1}{2}\alpha)$, maka H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Geografi kelas X MA ASSALAM Majalaya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran Geografi kelas X MA ASSALAM Majalaya. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Geografi kelas X di MA ASSALAM Majalaya adalah sebesar 69,00 dan termasuk kategori "Cukup", sedangkan postes adalah sebesar 77,00 dan termasuk kategori "Tinggi".
2. Nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah 66,70 dan termasuk kategori "Cukup". Sedangkan nilai postes adalah sebesar 68,70 dalam kategori "Tinggi".

Aksara, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008)

Etta Mamang dan Sopiah, 2010 *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, \, C.V. Andi Offset, Yogyakarta.

Hamzah B. Uno 2011, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara,)

Kunandar, 2011 *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers,)

Mulyasa, 2009 *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, P.T. Remaja Rosdakarya,

Rusman, 2012 *Model Pembelajaran*, Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada : 2012.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, 2013 *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenada Group, jakarta

Asep Jihad, 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Multi Pressindo, Yogyakarta

Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, Dendy Sugono, dkk, 2015, *Metodologi Penelitian*, Bumi