

## ANALISIS KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL TEAMS GAMESTOURNMENTS (TGT) PADA MATERI TERMOKIMIA KELAS XI IPA 5 DI SMA N 15 SEMARANG

Zaeni, Johara Aulia<sup>1</sup>, Hidayah, Fitria Fatichatul<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan S1 Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Muhammadiyah Semarang  
Email: [joharaauliazaeni@yahoo.com](mailto:joharaauliazaeni@yahoo.com)

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Muhammadiyah Semarang  
Email: [fitriafatichatul@unimus.ac.id](mailto:fitriafatichatul@unimus.ac.id)

### Abstrak

*Teams Games Tournament (TGT) is one of cooperative learning models easy to implement for students in the class. TGT involves students activity and role of students as peer tutor, it contains game and reinforcement. TGT used tournament of academic, quiz and individual score where every single student as a team representative competes with another team to obtain a highest score. The use of TGT in learning activity could make students more relaxed, besides it could improve responsibility, honesty and teamwork. The aim of this research is to observe and know student activity during thermochemistry lesson by using TGT in XI IPA 5 in SMA N 15 Semarang. This research used both quantitative and qualitative method, the researcher obtained data by distributing questionnaire, conducting an interview and observing the field. Based on the research, the researcher obtained the data that students activity in XI IPA 5 by using TGT within two categories "sangat baik" and "baik". The result showed that XI IPA 5 obtained percentage of 78% regarding to visual activities, 84% regarding to listening activities, writing activities obtained percentage of 85%, 83% regarding to mental activities, while oral activities indicator obtained percentage of 60%, those percentage were categorized into "baik".*

*keywords: Teams games tournament, active, cooperative learning*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002 : 263). Pendidikan menjadi suatu yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesamanya.

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses pendidikan tidak hanya berlangsung pada satu saat saja akan tetapi berlangsung secara berkelanjutan tanpa dibatasi adanya usia yang biasanya disebut dengan istilah pendidikan seumur hidup ( *long life education* ). Pendidikan menjadi suatu yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesamanya.

Keaktifan Siswa Secara harafiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988: 17). Aktif mendapat awalan ke- dan akhiran-an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar

sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya (Rosalia, 2005: 4).

Menurut Muhibbin Syah (2012: 146) bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
  - a. aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
  - b. aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.

Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut: (1) intelegensi, tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat intelegensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya; (2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif; (3) bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; (4) minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan (5) motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

2. Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal diantaranya adalah:
  - a. lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman teman sekelas; serta
  - b. lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

3. Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Wahyudin (2008:15) menyatakan bahwa “Keuntungan lain dari belajar kooperatif termasuk pengembangan skill-skill penalaran, peningkatan penghargaan terhadap diri sendiri, perbaikan sikap dan pemahaman terhadap kaum minoritas dan budaya lain, serta penerimaan terhadap para siswa yang mengikuti trend dominan”. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru di sekolah untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT).

Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu tipe 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 sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Slavin (2009:14) berpendapat bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (game), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan melakukan variasi pembelajaran, dimana dengan adanya variasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa baik secara kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran bervariasi yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran berpusat terhadap siswa (*student center learning*) bukan berpusat terhadap guru (*teacher center learning*). Pada *teacher center learning*, guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah, sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru. Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Menurut Agus Suprijono (2009:46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Joyce dalam Agus Suprijono (2009:46) mengatakan bahwa fungsi dari model pembelajaran yaitu guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide-ide. Akibat dari penggunaan model pembelajaran tidak hanya bagaimana siswa tersebut dapat memperoleh pengetahuan tetapi bagaimana siswa juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami ilmu pengetahuan yang didapatkannya.

Nurhadi (2013:60) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama. Menurut Lie (2002:40) pembelajaran kooperatif merupakan model

pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan tim kecil yaitu antara yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku bangsa yang berbeda. Sejalan dengan hal tersebut, pengelompokan heterogenitas merupakan ciri-ciri yang menonjol dalam model pembelajaran kooperatif. Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam (Ibrahim, dkk. 2000:9).

Menurut Slavin (1994) tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Menurut Sadker dan Sadker (Huda, 2011) 4 manfaat model pembelajaran kooperatif yaitu siswa yang diajari dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi khususnya bagi siswa Sekolah Dasar untuk mata pelajaran matematika, siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang besar untuk belajar, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan di antara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif, dan meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda.

Model Pembelajaran TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah siswa bekerja dalam tim.

Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA. Menurut Slavin (2010), model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan reinforcement. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tertinggi. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Secara teknis, Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- b. Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

- c. Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- d. Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.  
 Adapun sintaks pembelajaran model TGT dapat disajikan seperti berikut ini.
  - a. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar.
  - b. Guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan/LKS.
  - c. Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4- 5 orang.
  - d. Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.
  - e. Guru membagi soal evaluasi kepada masing-masing kelompok turnamen.
  - f. Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tertinggi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan sampel kelas XI IPA 5 dengan 36 siswa, Penelitian ini dilakukan pada tanggal 31 Agustus – 22 September semester genap tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data melalui observasi, kuisioner, dan wawancara. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mengobservasi di kelas pada saat proses pembelajaran di kelas, menyebarkan kuisioner kepada siswa kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang, mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil jawaban kuisioner yang diberikan kepada siswa, wawancara dengan siswa kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang untuk mendapatkan informasi atau data yang lebih lengkap, dan dari data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode triangulasi berupa kuisioner, wawancara, dan observasi untuk pengumpulan data. Indikator penilaian tentang respon positif dan negatif siswa terhadap model pembelajaran Teams Games Tournaments(TGT). Untuk mendapatkan hasil yang akurat dan mengetahui efektifitas model pembelajaran TGT terhadap keaktifan siswa dilakukan wawancara terbuka, dimana menggunakan pertanyaan yang menghendaki penjelasan atau pendapat dari responden yaitu dengan beberapa siswa secara acak untuk mendukung hasil pengisian kuisioner.

Pada penelitian kali ini digunakan kuisioner yang berisi indikator keaktifan yang harus dicapai siswa yaitu penilaian pada lembar observasi ini adalah dengan menentukan persentase keaktifan setiap siswa. Persentase keaktifan Siswa (PKS) diperoleh dengan rumus:

$$PKS = \frac{\text{jumlah indikator yang terpenuhi}}{\text{jumlah indikator keseluruhan}} \times 100\% \text{ (Diadopsi dari Utami, 2011)}$$

Tabel 1. Kriteria keaktifan Siswa Indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain

Persentase	Kategori
75% < skor ≤ 100%	Sangat baik

$50\% < skor \leq 75\%$	Baik
$25\% < skor \leq 50\%$	Cukup
$0 \leq skor \leq 25\%$	Kurang

Indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain: 1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, 2. Menjawab pertanyaan guru, 3. Mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, 4. Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, 5. Membaca materi, 6. Memberikan pendapat ketika diskusi, 7. Mendengarkan pendapat teman, 8. Memberikan tanggapan, 9. Berlatih menyelesaikan latihan soal, 11. Berani mempresentasikan hasil diskusi, 12. Mampu memecahkan masalah ketika turnamen, dan 13. Berminat mengikuti turnamen.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Kuisisioner

Hasil kuisisioner siswa SMA N 15 Semarang kelas XI IPA 5 tentang analisis keaktifan siswa melalui penerapan model TGT pada materi Termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang, persentase hasil kuisisioner kelas XI IPA 5 dari tiap-tiap indikator berdasarkan tabel kriteria keaktifan siswa diperoleh presentasi dalam kategori “sangat baik” yaitu pada indikator visual activities 78% dengan contoh pertanyaan yaitu: Saya tidak memperhatikan cara guru dalam menyelesaikan soal di depan kelas ketika game, Saya lebih memperhatikan pelajaran dengan adanya game. Listening activities 84% dengan contoh pertanyaan: Saya mendengarkan penjelasan teman ketika menjawab soal game. Writing activities 85% dengan contoh pertanyaan: Saya mencatat materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru sebelum game berlangsung, dan mental activities 83% dengan contoh pertanyaan: Pada saat menjawab soal game saya senang mengerjakan soal sendiri daripada diskusi dengan teman lain. Dimana hasil yang diperoleh diatas 75%, sedangkan indikator oral activities diperoleh hasil 60% dengan contoh pertanyaan: Saya menyampaikan pendapat atau menjawab soal yang diberikan oleh guru tanpa harus ditunjuk ketika game, sehingga masuk dalam kategori “baik”. Berikut gambar diagram hasil persentase keaktifan siswa kelas XI IPA 5.

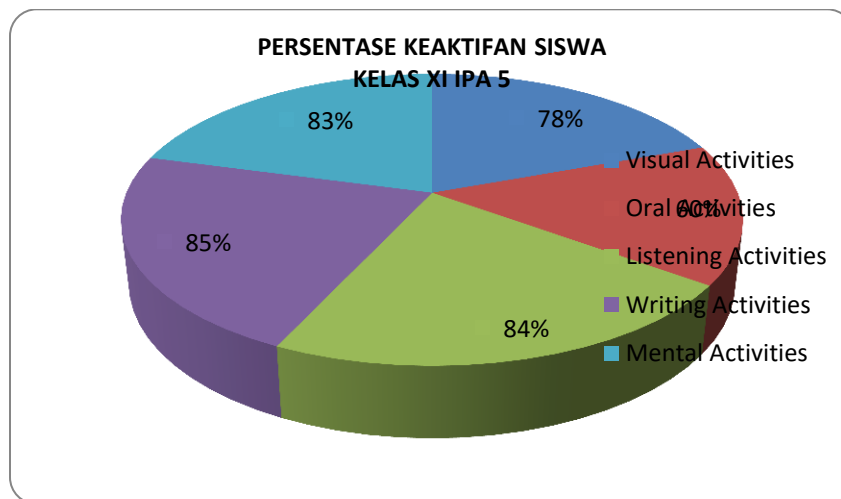


Diagram 1. Persentase keaktifan siswa XI IPA 5

Berdasarkan hasil kuisioner dari diagram diatas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT pada proses pembelajaran termokimia, keaktifan siswa dalam kategori yang “sangat baik”, hal ini dapat dilihat dari hasil diagram persentase diatas dimana pada setiap indikator ke 2 kelas tersebut berada pada persentase diatas 75%, hanya saja pada indikator oral activities menunjukkan hasil persentase dibawah 75% dan masuk dalam kategori yang “baik”.

**b. Hasil observasi**

Di dalam pembelajaran kimia materi termokimia di kelas XI IPA 5, berdasarkan hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan, pada pengantar proses pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan mengucapkan salam kepada siswa, selanjutnya kemudian memeriksa kehadiran siswa dengan mengabsen siswa satu persatu. Sebelum memulai pelajaran diberikan apresepasi dengan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari contohnya perpindahan panas pada api unggun dan es batu yang mencair, pada pemberian apresepasi banyak siswa yang aktif memberikan contoh termokimia pada kehidupan sehari-hari.

Pada inti pembelajaran menggunakan metode Teams Game Tournaments(TGT). Pada materi termokimia dengan menggunakan metode TGT, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, ketika dijelaskan materi pengantar sebelum pertandingan (game), siswa lebih memperhatikan penjelasan yang dipaparkan , hal ini karena siswa berusaha untuk menjawab soal *games* sehingga mendapatkan skor yang tertinggi.

Pada metode TGT siswa dibagi dalam beberapa tim, kemudian setiap kelompok menjawab soal yang telah diberikan dengan menempelkan jawaban pada papan skor yang telah disediakan pada papan tulis, pada saat menjawab soal setiap kelompok saling berdiskusi untuk menjawab soal yang diberikan, terlihat setiap kelompok saling berebut untuk menempel jawaban pada papan dengan skor tertinggi, hal ini terlihat bahwa siswa lebih aktif dikelas dan kelas semakin hidup dengan adanya aktivitas siswa. Pada akhir *games*, dilakukan penjumlahan skor yang telah didapatkan masing-masing tim, untuk tim yang mendapat skor tertinggi nantinya akan diberi *reward*. Dengan adanya *reward* siswa lebih termotivasi untuk mendapat nilai yang tertinggi.

**c. Hasil wawancara**

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa di kelas XI IPA 5, diperoleh hasil bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan model TGT dibanding model pembelajaran konvensional, dimana siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi. Dengan menggunakan model TGT menurut responden lebih menyenangkan karena adanya game pada saat pembelajaran, hal ini membuat responden tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk memahami materi untuk dapat menjawab soal ketika game.

**Pembahasan**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin: 2005, 163).Langkah langkah dari model TGT adalah presentasi kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim. Sebelum melakukan pembelajaran model TGT di kelas XI IPS 5 dilakukan pembagian kelompok menjadi kelompok-kelompok kecil secara heterogen.

Masing-masing kelompok terdiri atas 6-7 siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil pembagian kelompok ini, maka pada saat pembelajaran terdapat 6 kelompok. Pembagian kelompok dimaksudkan agar siswa dapat berbagi informasi atau pengetahuan dengan cara berdiskusi dan saling bekerja sama dalam satu kelompok. Hal itu berakibat siswa dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran sehingga tujuan belajar akan tercapai secara maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Widyantini (2006:3) bahwa pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dibentuk tim adalah untuk mempersiapkan setiap anggota tim dalam mengikuti turnamen.

Langkah selanjutnya adalah siswa mengerjakan soal yang dibagikan oleh guru dengan teman sekelompoknya. Siswa mendiskusikan soal yang disebutkan oleh guru di depan kelas, bagi kelompok yang selesai lebih dulu diperbolehkan untuk menempelkan jawaban di papan skor dengan pilihan skor tertinggi-terendah. Kegiatan ini dilakukan hingga soal selesai dikerjakan semua. Setelah game selesai, dilakukan penjumlahan skor yang diperoleh dari setiap kelompok. Adanya permainan akademik pada tahap game dan turnamen, membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dan menciptakan situasi persaingan atau kompetisi. Suasana pembelajaran seperti ini meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sesuai pernyataan Sutikno (2007) yang menyebutkan salah satu cara meningkatkan motivasi siswa adalah dengan cara pembuatan situasi persaingan atau kompetisi. Setelah siswa termotivasi maka secara tidak langsung siswa akan aktif mengikuti pembelajaran guna mencapai peningkatan hasil belajar.

Salah satu cara meningkatkan motivasi siswa menurut Sutikno (2007) yaitu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi tidak membuat siswa bosan dalam belajar. Model pembelajaran tersebut salah satunya Teams Games Turnaments (TGT). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar dalam kondisi yang lebih rileks sehingga siswa tidak merasa bosan (Chotimah, 2010: 269). Selain itu pembelajaran kooperatif tipe TGT juga melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dalam belajar dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, serta persaingan yang sehat. Dengan adanya persaingan dan kondisi belajar yang rileks diharap siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika motivasi belajar siswa meningkat berarti keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT, keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 5 sangat tinggi, hal ini berdasarkan pada perolehan persentasi keaktifan siswa setiap indikatornya diperoleh hasil diatas 75% yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam kategori "sangat baik".Perubahan tersebut antara lain: a) siswa mau memperhatikan penjelasan guru, b) siswa mau bertanya pada teman atau guru jika mengalami kesulitan, c) siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, d) siswa mau mengeluarkan pendapatnya, e) siswa memperhatikan temannya yang mepresentasikan jawabannya di depan kelas, f) siswa aktif memberikan tanggapan atas jawaban temannya, g) siswa fokus pada tugas yang diberikan guru sehingga tidak melakukan pekerjaan lain, seperti bermain atau bersenda gurau dengan temannya.



Pada kelas XI IPA 5 diperoleh persentase masing-masing indikatornya yaitu, pada visual activities 78%, listening activities 84%, writing activities 85%, dan mental activities 83%. Dimana hasil yang diperoleh diatas 75%, sedangkan indikator oral activities diperoleh hasil 60% sehingga masuk dalam kategori “baik”.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data dan pembahasan di dapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penggunaan model pembelajaran TGT keaktifan siswa di kelas XI IPA 5 beberapa indikator berada di kategori “sangat baik”.
2. Siswa lebih menyukai model pembelajaran TGT dibandingkan model pembelajaran konvensional.

#### Saran

Dari hasil data yang diperoleh bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, tingkat keaktifan siswa pada kategori sangat baik dengan persentase diatas 75%. Dengan demikian, diharapkan para guru dapat menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT untuk memacu keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, hal ini juga dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dimana dapat dilihat dari hasil data kuisisioner dan wawancara terhadap beberapa siswa.

#### 5. REFERENSI

- Ani, Sardiman. 2009. Interaksi dan Motivasi belajar. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Chotimah. 2010. Metode Pembelajaran untuk Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Rineka Cipta.
- Huda, Mitahul. 2013. Cooperative Learning. Jakarta: Pustaka Belajar. Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA Press
- Lie, Anita. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- Nur, M. & Wikandari, P.R. 2000. Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa
- Nurhadi. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2002). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rusyan, Tabrani., 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Karya.
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sutikno, S. 2007. Peran Peneliti dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa. Universitas Negeri Malang. 2010.

Widyantini. 2006. Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif.  
Makalah disajikan dalam Penulisan Modul Paket Pembinaan penataran. Yogyakarta:  
Departemen Pendidikan Nasional Pusat Pengembangan dan penataran Guru Matematika.