

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Hidrolisis Garam Di SMA Negeri 1 Kakas

*Thenanda V. Karepowan**, *Desire A. S. Rumondor^a*, *Emma J. Pongoh*

**Pendidikan Kimia, FMIPAK, Universitas Negeri Manado, Minahasa, 95618, Indonesia*

INFO ARTIKEL

Diterima : 30 Agustus 2023
 Disetujui : 30 September 2023

Key word:

Salt Hydrolysis, TGT (*Teams Games Tournament*), Learning Outcomes.

Kata kunci:

Hidrolisis Garam, TGT (*Teams Games Tournament*), Hasil Belajar.

ABSTRACT

*This class action research is based on the low learning outcomes of Chemistry, especially on Salt Hydrolysis material of students at SMA Negeri 1 Kakas which is caused by there are still students who are not serious in participating in learning because the learning activities carried out are still focused on the teacher and students' attention is still distracted by things outside of learning. This study aims to improve student learning outcomes by applying the TGT (*Teams Games Tournament*) type cooperative learning model. This type of research is class action research (CAR) with two cycles, in cycle I conducted 3 meetings and cycle II conducted 2 meetings. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used were observation, interviews, and tests. The results of the research obtained by the researcher concluded that by applying the TGT (*Teams Games Tournament*) type cooperative learning model can make the classroom atmosphere fun so that student learning outcomes from cycle I to cycle II there was an increase of 25%, which initially the percentage of completeness on the first cycle posttest only reached 70%, in cycle II it increased so that the percentage of completeness became 95%.*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini didasari oleh rendahnya hasil belajar Kimia khususnya pada materi Hidrolisis Garam siswa di SMA Negeri 1 Kakas yang diakibatkan dari masih terdapat siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih berfokus pada guru dan perhatian siswa masih teralih dengan hal-hal diluar pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 25%, yang awalnya presentase ketuntasan pada posttest siklus I hanya mencapai 70%, pada siklus II meningkat sehingga presentase ketuntasan menjadi 95%.

*e-mail:

19506026@unima.ac.id

*Telp: 0895323336562

Pendahuluan

Apabila kita mengamati dengan seksama keadaan pendidikan yang ada disekitar, kita bisa melihat realitas pendidikan yang ada di negara kita masih jauh dari harapan. Padahal yang kita tahu bersama bahwa Pendidikan berperan sangat penting

untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang menunjang kemajuan bangsa dan negara.

Ada banyak faktor yang menyebabkan keadaan pendidikan di Indonesia masih belum sesuai harapan diantaranya, kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

sarana dan pra sarana yang belum memadai, serta penggunaan model pembelajaran yang belum tepat oleh para guru yang mengakibatkan siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan fundamental dalam proses pendidikan yang mana terjadinya proses belajar yang tidak terlepas dari proses mengajar. Proses pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa (peserta didik) [1], sedangkan belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan [2].

Dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi didalam kelas, sangat diperlukan langkah-langkah yang tepat agar supaya guru dapat mengatasi permasalahan yang muncul. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan solusi yang sangat baik untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi didalam kelas. Selain itu PTK dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tugas utama guru yaitu mengajar di dalam kelas, sehingga tidak perlu harus meninggalkan siswa. Peneliti sebagai calon guru termotivasi untuk bisa menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa agar rasa jenuh mereka berkurang dan menyesuaikan dengan konteks pembelajaran [3].

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI MIPA II, SMA Negeri 1 Kakas khususnya pada materi hidrolisis masih kurang memuaskan, ditandai dengan pencapaian nilai dibawah KKM 75. Pada kenyataannya, hasil belajar itu sendiri merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang [4], yang juga merupakan perubahan perilaku seorang individu [5] sehingga pada hakikatnya hasil belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik [6]. Masih banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran kimia, terlebih khusus materi hidrolisis garam ini merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami karena pada dasarnya pelajaran kimia dikenal bersifat abstrak. Dalam hal ini masih terdapat siswa yang tidak serius

dalam mengikuti proses pembelajaran akibat kegiatan pembelajaran yang masih berfokus pada guru yang kurang memicu keaktifan siswa didalam kelas sehingga mengakibatkan banyak siswa yang tidak fokus tersebut masih bingung dengan konsep materi hidrolisis garam.

Berdasarkan hal itu, guru harus menciptakan suasana kelas yang membangkitkan minat siswa dalam belajar karena guru atau pendidik adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam pengembangan baik fisik maupun spiritual [7]. Guru perlu menemukan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya setiap anggota bekerja keras, memotivasi anggota lainnya untuk belajar, agar menguasai materi yang akan dipelajari, sehingga dapat mencapai tujuan kelompok [8].

Terdapat berbagai macam model pembelajaran diantaranya yaitu, model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) [9], Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status [10]. Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins [11]. Karena materi hidrolisis garam termasuk dalam golongan materi yang agak sulit untuk dipahami ketika siswa tidak fokus dalam belajar, maka model pembelajaran ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dengan bermain sehingga materi mudah diserap dengan baik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok [12]. Model ini juga

merupakan salah satu upaya untuk menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada materi hidrolisis garam dikelas, dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya [13].

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Reserach (CAR). PTK adalah Penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung [14]. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain model PTK berbentuk siklus model Kemmis dan McTaggrat [15] yang dilaksanakan dalam dua siklus. Alur penelitian ini terdiri dari empat langkah diantaranya, rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran ini ada dua, diantaranya yang pertama adalah lembar observasi yang didalamnya mencakup lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dimana keduanya berguna untuk membantu guru dalam memperoleh data dalam proses belajar mengajar di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Kakas. Selanjutnya yang kedua adalah instrument tes hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran melalui metode turnamen.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Observasi dapat dilakukan terhadap siswa terkait dengan proses pembelajaran yaitu mengenai aktivitas belajar serta interaksinya, dan terhadap guru/peneliti terkait dengan evaluasi setelah proses

pembelajaran. Observasi dapat dilakukan menggunakan lembar observasi, dan catatan terbuka (tulisan bebas) tentang pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang membutuhkan hubungan langsung antara peneliti dan subjek penelitian. Wawancara biasanya meliputi tanya jawab berdasarkan pencapaian tujuan penelitian. Wawancara sangat membantu untuk mengungkapkan solusi dari masalah yang sedang diselidiki dalam penelitian. Dalam hal ini wawancara dilakukan terhadap guru sebagai sumber data, dengan tujuan menggali informasi sebanyak mungkin tentang fokus penelitian.

3. Tes

Tes dalam PTK digunakan sebagai alat untuk mengukur perkembangan atau kemajuan belajar siswa. Tes ini dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I, dan siklus II untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal dan hasil pekerjaan siswa.

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data ini dihitung menggunakan rumus statistik sederhana yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata nilai

ΣX = jumlah semua nilai

N = jumlah data

2. Untuk menghitung presentase digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ΣX = jumlah semua nilai

N = jumlah data

P = presentase

Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran hidrolisis garam yang ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Jika ketuntasan

belajar dalam kelas sudah mencapai 70% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Jadi dapat disimpulkan analisa data dilakukan sebagai dasar pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tindakan siklus II dilanjutkan. Kriteria tingkat ketuntasan belajar siswa disajikan dalam bentuk table 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
65%-79%	Sedang
55%-64%	Rendah
0%-54%	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kakas yang terletak di kabupaten Minahasa, Kecamatan Kakas, desa Pahaleten.

1. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Siklus I dan Siklus II

Sebelum diadakan pembelajaran Kimia materi Hidrolisis Garam dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Kakas, siswa beranggapan bahwa mata pelajaran kimia itu sulit untuk dikuasai dan sangat membosankan, akibatnya masih banyak siswa yang belum menguasai materi sehingga pemahaman siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang diinginkan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa.

Pada siklus I peneliti sudah menggunakan langkah-langkah pembelajaran pada model TGT (Teams Games Tournament) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) sangat membantu siswa untuk menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kualitas pengajaran yang meningkat dari sebelumnya

sehingga adanya faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa itu sendiri. Namun pada siklus I, ternyata hasil belajar siswa belum meningkat sesuai kriteria ketuntasan yang ingin dicapai pada penelitian ini karena faktor dalam dirinya sendiri yang belum mempengaruhi sehingga perlu untuk diadakan pelaksanaan siklus II yang merupakan hasil perbaikan dari siklus I

Pada siklus II peneliti juga sudah menggunakan langkah-langkah pembelajaran pada model TGT (Teams Games Tournament) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II ini peneliti lebih fokus untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dijumpai sebelumnya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai keinginan. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang bisa dikatakan sangat baik dari sebelumnya ditandai dengan adanya peningkatan sebesar 25% dan telah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Faktor utama yang membuat hasil belajar siswa pada siklus II meningkat adalah faktor dalam dirinya sendiri yang berusaha ditingkatkan oleh peneliti sebagai bentuk upaya meningkatkan hasil belajar yang meliputi kemampuan yang dimiliki berupa motivasi belajar dalam dirinya sendiri, menarik minat dan perhatian siswa sehingga bisa lebih terfokus lagi dalam pelajaran, dan memperhatikan sikap serta kebiasaan belajar siswa. Hal inilah yang menjadi penyebab utama hasil belajar pada siklus II ini meningkat karena baik faktor dari dalam maupun dari luar siswa ikut mempengaruhi.

2. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian ini diperoleh dari data hasil pembelajaran Kimia materi Hidrolisis Garam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2, Gambar 1 dan 2.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar Kimia materi Hidrolisis Garam pada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Kakas. Meskipun pada dasarnya tidak hanya model pembelajaran tipe TGT (Teams Games

Tournament) yang bisa diterapkan, namun dalam hal ini peneliti menggunakan model ini untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar Kimia, khususnya pada materi Hidrolisis Garam. Namun, sama halnya dengan model pembelajaran yang lain, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) juga harus didukung dari kemauan siswa untuk mempelajari materi yang disajikan dengan lebih giat lagi sehingga tujuan dan keinginan siswa yang sejalan akan membuahkan hasil yang maksimal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Rata-rata	57	75	57	85
Nilai Maksimal	75	85	90	100
Nilai Minimal	40	60	50	60
Presentase Ketuntasan	20,83 %	70 %	62,50 %	95 %

Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan penjelasan diatas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) ini dapat mengatasi permasalahan yang menjadi latar belakang masalah penelitian ini dilaksanakan, seperti rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Kimia khususnya materi Hidrolisis Garam, dapat membuat siswa untuk lebih terfokus lagi dalam pembelajaran karena suasana kelas yang membangkitkan minat

siswa untuk belajar dan siswa jadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran karena dapat memicu jiwa ingin bersaing antar siswa dengan teman-temannya. Semuanya dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan tersebut dikarenakan guru dan siswa bekerja sama dengan baik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament), yang dimana siswa bisa secara berkelompok memecahkan masalah dan memainkan permainan serta mengikuti turnamen sehingga suasana kelas menjadi seru, dan menarik perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan materi dari guru.

Kesimpulan

Terdapat berbagai variasi model pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, akan tetapi guru perlu dengan cermat untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa didalam kelas sehingga bisa mempengaruhi meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pelaksanaan siklus I hanya mencapai 70%, ketika dilanjutkan ke siklus II mencapai presentase ketuntasan 95%, khususnya pada materi Hidrolisis Garam, siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Kakas tahun ajaran 2022/2023.

Daftar Pustaka

- [1] Iskandar, M. *Psikologi Pendidikan : sebuah orientasi baru*; cet. 1.; Referensi: Jakarta, 2012; ISBN 978-979-518-166-8.
- [2] Slameto *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*; Edisi Revisi, Cetakan 6.; Rineka Cipta: Jakarta, 2015; ISBN 978-979-518-166-8.
- [3] Pangkey, M.M.D.; Rampe, M.J.; Kapahang, A. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model Course Review Horay Metode Problem Posing pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tomohon. **2022**.
- [4] Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*; Ed. yang disempurnakan, Cet. 4.; Grasindo: Jakarta,

- 1996; ISBN 979-553-847-0.
- [5] Rusmono *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu : Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*; Cet. 1.; Ghalia Indonesia: Bogor, 2012; ISBN 978-979-450-665-3.
- [6] Sudjana, N. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*; Remaja: Bandung, 2006; ISBN 979-514-000-0.
- [7] Atmaka, D. *Tips Menjadi Guru yang Kreatif*; Yrama Widjaya: Bandung, 2004;
- [8] Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*; Edisi 1 Cetakan ke 12, 2016.; Prenadamedia: Jakarta, 2016; ISBN 978-3925-73-6.
- [9] Fathurrohman, M. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*; Ed. 1, cet. 1.; Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2015; ISBN 978-602-313-048-1.
- [10] Hamdani *Strategi Belajar Mengajar*; Pustaka Setia: Bandung, 2011; ISBN 978-979-076-161-2.
- [11] Sudimahayasa, N. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi dan Sikap Siswa. *J. Pendidik. Dan Pengajaran* **2015**, 48, 1–3.
- [12] Slavin, R. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*; Cetakan ke-15.; Nusamedia: Bandung, 2015; ISBN 978-1305-10-2.
- [13] Huda, M. *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*; Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2011; ISBN 978-979-602-9033-86-1.
- [14] Syahrums *Penelitian tindakan kelas*; Citapustaka Media: Bandung, 2015; ISBN 978-602-1317-78-5.
- [15] Hopkins *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*; Pustaka Belajar: Yogyakarta, 1993;