

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Tb 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022

Application Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) To Increase Students' Learning Outcomes In History Courses Of Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022

Maria Fransiska Jesi¹, Ni Putu Yuniarika Parwati², I Wayan Suana³

Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jl. Seroja Tonja-Denpasar Utara, Bali (80239)

*Pos el: mariafransiska050799@gmail.com, parwatiyuniarika@gmail.com,
wayansuana925@gmail.com

Abstrak. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Lembor Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa adalah 41 orang yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi tes dan dokumentasi. Adapun tahapan dalam penelitian ini berupa siklus, dimana didalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi atau pengamatan dan tahap refleksi. Hasil refleksi awal sebelum diterapkannya model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 41 siswa, yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan yaitu dengan total nilai mata pelajaran sejarah sebesar 2845 dengan rata-rata 69,39 (2845:41) daya serap 69,39% (69,39:100x100%) serta ketuntasan klasikal 16,43% (6:41x100%). Pada siklus I skor rata-rata siswa Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022 dalam mata pelajaran sejarah adalah 73,97 (3033:41) dengan total daya serap siswa 73,97% (73,97:100x100%) dan ketuntasan klasikal 43,90% (18:41 x 100%). Pada siklus II skor rata-rata siswa Kelas TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022 dalam mata pelajaran sejarah adalah sebesar 81,97 (3361:41) dengan daya serap 81,97% (81,97:100x100%) dan ketuntasan klasikal siswa sebesar 95,12 % (39:41 x 100%).

Kata Kunci: Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

Abstract. *Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes in History Subject Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022. This study aims to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model can improve student learning outcomes in history subjects for Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022. The subjects of this study were students of Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Lembor West Manggarai in the 2021/2022 academic year. The number of students is 41 people consisting of 21 male students and 20 female students. The object of this research is the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes in History Subjects Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022. Data collection techniques used in the form of observation tests and documentation. The stages in this research are in the form of cycles, where in this research it is carried out in two cycles, in each cycle consisting of the action planning stage, the action implementation stage, the observation or observation stage and the reflection stage. The results of the initial reflection before the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model to Improve Learning Outcomes in History Subject Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar in the 2021/2022 academic year which consists of 41 students, consisting of 21 male students and 20 female students with a total score of 2845 for history subjects with an average of 69.39 (2845:41) absorption capacity of 69.39% (69.39:100x100%) and classical completeness 16.43% (6:41x100%). In the first cycle the average score of Class X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022 in history subjects was 73.97 (3033:41) with a total student absorption of 73.97% (73.97:100x100%) and 43.90% classical completeness (18:41 x 100%). In cycle II the average score of Class TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Academic Year 2021/2022 in history subjects was 81.97 (3361:41) with an absorption capacity of 81.97% (81.97:100x100%) and classical completeness of students is 95.12% (39:41 x 100%).*

Keywords: *Cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang siap menghadapi dan mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masyarakat harus memahami bahwa pendidikan tidak diperoleh dengan formalitas. Namun lebih dari itu, pendidikan akan sangat menentukan kehidupan bangsa yang nyata dan akan dibina dari bawah ke atas. Dengan demikian, pencapaian tujuan pendidikan menuntut kualitas pendidikan itu sendiri untuk ditingkatkan. Itulah tugas setiap sekolah dan yang terpenting adalah guru sebagai pengajar. Untuk itu, peningkatan hasil belajar siswa tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi yang berbeda, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis

dan faktor psikologis sedangkan faktor ekstrinsik meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 25 Februari 2022 di SMKN 2 Sukawati Gianyar rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor yakni; Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap mata pelajaran sejarah, Masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Permasalahan tersebut muncul karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak mampu memotivasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses belajar dalam kelasnya hanya

diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingat untuk menghubungkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi seperti ini seharusnya tidak berlangsung lama, guru pasti harus memilih model yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif siswa lebih banyak berinteraksi dengan teman, seperti saling bertanya dan menjawab, dapat melatih siswa untuk hidup dalam kebersamaan, berdampingan, menghilangkan kepentingan pribadi, mengutamakan kepentingan kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah proses belajar dalam kelompok kecil yang bekerja sebagai tim untuk memecahkan masalah. Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka Kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing masing". Slavin (2005:4). Berdasarkan hal tersebut di atas dalam penelitian ini, maka peneliti mengambil judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran." Sejarah kelas X TB 4 di SMK Negeri 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Jl. Kampus SMK Batu Bulan, Gianyar,

Bali pada semester genap Tahun pelajaran 2021/2022. Pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran sejarah pada kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar. Dengan alokasi waktu 3x45 menit. Rancangan tindakan penelitian ini dibuat dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses berdaur (bersiklus) yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan penelitian, melakukan tindakan, observasi dan melakukan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus jika dalam satu siklus belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka akan dilanjutkan ke siklus-siklus berikutnya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa sejarah pada kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun pelajaran 2021 /2022 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa digunakan adalah metode Observasi, Tes Hasil Belajar Siswa, Dokumentasi Teknik Uji Validasi Data diperoleh dari instrument tes, Instrumen Observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilakukan terlebih dahulu dengan minta ijin penelitian kepada kepala sekolah SMKN 2 SUKAWATI Gianyar dengan membawa surat pengantar rektor Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Pada penelitian siklus 1 dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dimana dua kali pertemuan untuk menerapkan model pembelajaran dan satu kali pertemuan digunakan untuk evaluasi. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam (3x45 menit) pelajaran.

Hasil Refleksi Awal

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMKN 2 Sukawati Gianyar yang digunakan untuk tempat penelitian adalah kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan Jumlah siswa 41 orang. Sebelum menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti terlebih dahulu mengadakan refleksi awal dilaksanakan dengan sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pembelajaran sejarah yaitu dengan cara melakukan observasi nilai ulangan harian siswa kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/ 2022. Melalui hasil tersebut dapat diketahui kemampuan siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah sebelum menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan data yang di peroleh dari Guru Sejarah bahwa hanya 6 orang siswa yang mampu mencapai KKM dengan presentase 14,63% dan 35 orang siswa yang belum mencapai KKM dengan Presentase 85,36% hal ini meunjukkan bahwa, kemampuan siswa kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Gianyar pada pelajaran Sejarah dapat di kategorikan rendah.

Tahapan Observasi dan Evaluasi Siklus 1

Tahap observasi

dilakukan pada saat proses pelaksanaan tindakan siklus 1 berlangsung. Hal-hal yang diobservasi yaitu proses pembelajaran yang dicatat dalam lembaran observasi sebagai bahan refleksi. Dengan menggunakan lembaran observasi yang telah disusun dan dilakukan pengamatan terhadap setiap perilaku usiswa yang

tampak dan dicatat dalam lembaran observasi tersebut

Tahap Evaluasi

dilakukan setelah berakhir pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang dievaluasi melalui tes hasil belajar siswa pada akhir siklus dan dikerjakan secara individual. Adapun Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I kelas X TB 4 yaitu 43,90 % dengan total siswa 41 orang . Dalam tabel 4.5 di jelaskan 18 orang siswa (43,90 %) yang mencapai KKM dan 23 Orang siswa (56,09%) yang belum mencapai KKM

Tahapan Observasi dan Evaluasi Siklus II

Tahap Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang diobservasi yaitu proses pembelajaran yang dicatat dalam lembar observasi sebagai bahan refleksi. Dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan dilakukan pengamatan terhadap setiap perilaku siswa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada saat berakhirnya pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang dievaluasi adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di evaluasi melalui tes tertulis pada akhir setiap siklus dan dikerjakan secara individual. Adapun Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II kelas X TB 4 yaitu 33,61 dengan total siswa 41 orang siswa. Dalam tabel 4.8 dijelaskan, 39 siswa (95,12%) yang mencapai KKM serta 2 orang siswa (48,78%) yang tidak mencapai KKM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

X TB SMKN 2 Sukawati Gianyar Tahun ajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini

terjadi perubahan terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan sebagai berikut. Menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran sejarah siswa pada pelaksanaan Siklus I mengalami peningkatan nilai menjadi 3,033 dengan rata-rata 73,97, Daya Serap 73,97%, dan Ketuntasan Klasikal 43,90%. Namun setelah terlaksananya siklus I masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hasil belajar siswa masih mengalami peningkatan nilai yang sangat baik pada pelaksanaan siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai yang sangat baik yaitu 3,361 dengan nilai Rata-rata 81,97%, Daya serap 81,97% dan Ketuntasan Klasikal 95,12%. Dengan terjadinya peningkatan hasil belajar menandakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas X TB 4 SMKN 2 Sukawati Tahun Pelajaran 2021/2022.

Saran

Bagi siswa telah mengikuti mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games* (TGT) diharapkan siswa dapat membiasakan belajar aktif, kreatif serta menumbuhkan keberanian siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, d. d. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: kencana Prenada Group.
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aris, s. 2013. *Aris, sh model pembelajaran inovatif dalam kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi.
- Aunurrahman. 2010. *belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Edwar, D. D. 1995. *Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. . 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Onta, F. A., & Tejawati, N. L. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Banjarangkan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Social*
- Parwati, Ni Putu Yuniarika, and I. Asnawa. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri satu Atap Pejukutan Tahun Pelajaran 2016/2017" *Social Studies* 6.1 (2018):1_10.
- Rusman. 2013 *Metode-Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.. 2013 *Metode-Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- ~~2014~~. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Trianto. 2009 *Mendesain Model Pembelajaran InovaMendesain Model Pembelajaran Inovatif*