

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN METODE
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN MEDIA TEKA TEKI SILANG
PADA TEMA KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA UNTUK SISWA KELAS VII G DI SMP N 1
JATEN TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

Oleh:

Dyah Purwani¹, Hermanu Joebagio,² Nunuk Suryani³

Abstract

The purposes of this research are to determine the increase of activeness and learning outcome of social science in grade VII G in SMP N 1 Jaten by applying Team Games Tournament learning methods and also crossword puzzle media on the theme of social cultural diversity.

This research is a classroom action researches which is conducted in SMP N 1 Jaten while the object of this researches is students in grade VII G with number of 34 students consisting of 18 male and 16 female. Data collection is conducted by observation and that observation is applied for the teachers and students, the test is done on each cycle and document analysis. Researches process is carried out in three cycle including planning, implementation, observation and reflection steps.

The results of this research show that: 1. the activeness of students have increased from pre-cycle to cycle 3. These results can be seen from results of observation sheets of students conducted by researchers and supported by subject teachers. Student activeness in cycle 1 is at 58.82% at the time of delivering material, then cycle 2 becomes 14.70% (5 students) and cycle 3 is (34 students/ 100%). The activeness of group activity cycle 1 is 26 (76.47%), cycle 2 is 27 (79.41%) and then cycle 3 is 100%. While, at time in doing question test cycle 1 is 2 (58.82%), cycle 2 is 5 (14.70%) and cycle 3 is 18 (52.94%) The conclusion of this research is that there is an increasing of activeness and student learning outcomes through the use of Teams Games Tournament methods and also crossword puzzle on the theme of social and cultural diversity in SMP N 1 Jaten academic years 2014/2015.

Keywords: *Team Games Tournament, crossword puzzle, activeness, learning achievement.*

¹ Alumni Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Email: dyahpurwani@gmail.com

² Dosen Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret.

³ Dosen Pascasarjana Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran di tingkat SLTP yang mempunyai kecenderungan kurang diminati. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal misalnya cara guru mengajar, metode yang digunakan guru yang terkesan masih monoton. Keterpaduan dalam materi IPS juga berpengaruh dalam penyampaian materi oleh guru. Hal ini dikarenakan guru harus menguasai semua materi dalam IPS meskipun bukan basic atau dasar pendidikan yang ia peroleh.

Kemasan kurikulum 13 secara teori sangat bagus sekali, tetapi untuk beberapa sekolah masih banyak sekali kendala yang tidak memungkinkan untuk dapat melaksanakan kurikulum ini dengan lancar. Hal ini disebabkan oleh kendala media yang digunakan maupun input dari sekolah tersebut, secara praktis untuk beberapa sekolah yang letaknya jauh dari kota atau yang biasa di sebut sekolah satap yang letaknya di daerah pinggiran tidak mungkin untuk menjangkau apa yang dinamakan internet. Kalau pun bisa, hanya beberapa saja yang sudah mempunyai fasilitas komplit. Kendala lainnya adalah kurangnya buku referensi selain buku yang sudah di berikan dari pemerintah pusat, yang ternyata belum semua sekolah mendapatkan buku tersebut. Di samping model pembelajaran, keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan juga oleh sumber belajar. Dengan fasilitas dan kondisi sekolah yang sudah memadai, perlu pengembangan lebih luas yaitu dengan menggunakan fasilitas dan lingkungan

sekolah sebagai penunjang dalam metode pembelajaran. Selanjutnya ada beberapa sumber yang dapat dipakai antara lain buku teks, laporan hasil penelitian, jurnal, majalah ilmiah, para ahli bidang studi atau profesional, buku kurikulum, media massa, audio visual seperti TV, Video, kaset, internet, dan lingkungan alam dan sosial.

Begitu pentingnya pendidikan, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, siswa, metode mengajar, media pembelajaran, keaktifan siswa maupun motivasi siswa itu sendiri dalam belajar serta input siswa di sekolah. Komponen-komponen tersebut memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.

Pada dasarnya guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak menitik beratkan pada kegiatan pengajaran dengan metode ceramah. Hal ini dikarenakan selain sederhana dan relatif mudah dilaksanakan juga tidak memakan banyak waktu. Roestiyah. N. K (2008: 137) berpendapat bahwa "Cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan". Dalam metode ceramah, guru menerangkan sedangkan siswa mencatat. Model pembelajaran satu arah seperti ini memberi kesan bahwa siswa cenderung hanya sebagai objek dan membatasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam metode ceramah kerelibatan siswa secara aktif dalam poses kegiatan belajar mengajar masih kurang. Hal

ini menyebabkan siswa menjadi jenuh, bosan dan cenderung pasif dalam belajar.

Kurikulum menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Implementasi kurikulum adalah usaha bersama antara Pemerintah dengan pemerintah daerah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota (1) Pemerintah bertanggungjawab dalam mempersiapkan guru dan kepala sekolah untuk melaksanakan kurikulum (2) Pemerintah bertanggungjawab dalam melakukan evaluasi pelaksanaan kurikulum secara nasional (3) Pemerintah provinsi bertanggungjawab dalam melakukan supervisi dan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum di propinsi terkait (4) Pemerintah kabupaten / kota bertanggungjawab dalam memberikan bantuan profesional kepada guru dan kepala sekolah dalam melaksanakan kurikulum di kabupaten/kota terkait.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka penelitian ini menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media teka-teki silang. Model pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status serta mengandung unsur permainan. Pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams games Tournament (TGT)* ini

memiliki kesamaan dengan metode *Student Team Achieved Division (STAD)* dalam pembentukan kelompok dan penyampaian tetapi menggantikan kuis dengan *tourneement* dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya. Adapun jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teka-teki silang.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah 2010:9). Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi fisik sekarang kearah kondisi yang diharapkan (*improvement orientel*). Penelitian ini dilakukan dalam tiga Siklus. Indikator dalam penelitian ini adalah kemampuan guru dalam menerapkan media dan metode penelitian, penguasaan materi dalam RPP, serta ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu rata – rata 3,0. Sumber data yang dipedakan dan yang digali dalam penelitian ini bersumber: Silabus Mata Pelajaran IPS SMP kelas VII, RPP Mata Pelajaran IPS SMP kelas VII, Lembar Observasi, Hasil diskusi kelompok dan Buku sumber yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS, baik buku guru maupun buku siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencakup tiga aspek, yaitu : (1) Observasi, (2) Tes Prestasi, (3) Keaktifan. Sementara itu teknik keabsahan data yang digunakan adalah dengan Triangulasi Data.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Nilai keadaan awal siswa yang digunakan adalah Pra siklus, dimana dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian. Dari hasil pra siklus sebelum penelitian ternyata masih ada beberapa siswa yang belum tuntas secara nilai akademis yaitu nilai pengetahuan. Siswa yang memiliki ketuntasan 54,11 % . Sementara keaktifan siswa dilakukan peneliti pada awal pra siklus, dimana siswa masih cenderung duduk, diam dan dengar. Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar siklus 1 ini merupakan siswa yang memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi, siswa rajin mencatat, dan siswa yang menjawab pertanyaan guru. Siswa yang tidak aktif selama kegiatan belajar mengajar siklus 1 ini merupakan siswa yang ramai, dan cenderung pasif (melamun maupun tidur). penerapan model TGT (Teams Games Tournament) menunjukkan hasil belajar yang baik dengan terjadinya peningkatan pada tiap – tiap siklus. Hal ini terbukti pada peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I, 2 dan 3. Pada siklus I hasil belajar secara klasikal adalah 66, 17 %, kemudia Siklus 2 79, 70 % dan pada Siklus 3 menunjukan angka 85 ,00 %.

Hasil Pnelitian ini terbagi menjadi tida Hipotesa ;

1. Hipotesis Pertama

Berdasarkan hasil penelitian awal menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran IPS di kelas VII G SMP N I Jaten yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional artinya monoton. Hal ini menyebabkan anak cenderung bosan dan tidak konsentrasi terhadap pelajaran yang dihadapinya. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah bervariasi, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang memberikan peran aktif terhadap siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan ceramah tidak akan cukup untuk membuat siswa aktif dan meningkatnya hasil belajar. Oleh karena itu harus diperlukan model dan metode yang tepat dalam kegiatan KBM. Pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan situasi kelas serta tujuan yang akan dicapai. Dalam melaksanakan hal ini memang tidaklah mudah. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mampu memberikan peran aktif siswa sehingga nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar anak.

Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan beberapa murid, bahwa mereka menginginkan suatu metode pembelajaran selain teori juga diselingi permainan, harapan mereka agar tidak bosan, apalagi dengan materi IPS yang memiliki kesan membosankan. Oleh karena itu salah satu metode yang akan digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT) dimana metode ini mengandung unsur permainan, pembelajaran dan bekerjasama secara kelompok. Metode Teams Games Tournament (TGT) akan dilengkapi dengan media TTS (Teka teki silang).

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan disertai media TSS (Teka teki silang) dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Terkait denga hal tersebut sesuai dengan penelitian, menurut Michael M.van Wyk dalam penelitian *The Effects of Teams Games Tornment, Retention, and Attitude of Economics Education Student* yang memnghasilkan metode TGT akan mampu membantu meningkatkan hasil belajar yang baik, tidak hanya dalam bidang ekonomi saja melainkan dalam metode pendidikan.

2. Hipotesis Kedua

Selama kegiatan belajar mengajar keaktifan siswa mengalami peningkatan. Pada proses pembelajaran mode TGT

dengan menggunakan Teka teki silang siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan dan mencocokkannya dengan kotak – kotak yang tersedia agar siswa lebih aktif dan kreatif karena selama ini siswa cenderung lebih pasif terhadap pelajaran IPS pada umumnya. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil hipotesis yang pertama adalah metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keaktifan maupun prestasi anak dalam belajar. Model pembelajaran akan mempunyai pengaruh tersendiri bagi anak bahkan terhadap prestasi anak. Menurut Renante.P.Manlunas menyatakan bahwa *“ICT and Kooperatif Learning: Reventing the Classroom(2006: 4) “Cooperatif Learning (CL) in the instructionsl use of small group through which students work together to maximize their own and each others learning” in this type of classroom, the student interact with their groups and performance task-oriented activities designed by the teacher “* adalah penggunaan metode pembelajaran dengan kelompok kecil dimana siswa bekerjasama memaksimalkan mereka sendiri dan masing – masing orang lain belajar. Dalam hal ini kegiatan keaktifan siswa di kelas tetap dirancang oleh guru. Adapun keaktifan siswa pada siklus 1, 2 dan 3 dapat dilihat dalam 3 hal yaitu (1) Tahap penyampaian materi , (2) Tahap kegiatan kelompok, (3) Tahap mengerjakan soal Tes.

Berdasarkan tabel tersebut diatas bahwa tahapan paling aktif yaitu pada saat kegiatan kelompok. Pada Siklus I sebesar 26 siswa (74, 47 %), sedangkan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 27 siswa (79,41%). Pada keaktifan kelompok meskipun awalnya tidak terlalu banyak yang aktif, tetapi secara perlahan mengalami peningkatan keaktifan yang baik. Pada tahap mengerjakan soal tes mengalami perkembangan yang baik , dari siklus 1 hingga siklus 3 selalu mengalami peningkatan.

3. Hipotesis kedua

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan mode I Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar berupa peningkatan prestasi belajar siswa. Dari perkembangan setiap siklus dan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar terdapat hubungan antara memori siswa dalam meperhatika materi, terhadap tinggi rendahnya prestasi. Data penelitian ini menunjukkan secara individu belum seluruhnya mempunyai prestasi belajar yang baik. Selain itu prestasi siswa juga dipengaruhi oleh kreativitas seorang anak dalam kegiatan sehari hari. Menurut Matthinjs Bass, dkk dalam jurnalnya “ A Meta-Analysis of 25 year of Mood Creativity Research : Hedonic Tone, Activation, or Regulatory focus ? “ (2008 : 781), “ people in a positive mood are more likely to have richer assosiations within existing knowlagde structures, and thus are likely to be more flexible and original. Those in a good mood will excel when the task is complex and past learning can be used in a heuristic way to more efficiently solve the task or when creatifity and flekxibility are re- required .”

Orang – orang dalam suasana hati yang positif cenderung lebih memiliki asosiasi yang lebih kaya dalam struktur pengetahuan yang sudah ada dan lebih cenderung fleksibel mereka unggul dalam Mood yang baik akan unggul ketika tugas belajar kompleks, fleksibilitas mengacu ide – ide yang mncul. Orang yang memiliki mood yang tinggi akan menghasilakn kreatifitas yang tinggi dan prestasi yang tinggi pula. Dengan demikian intelegensi dan kreatifitas akan berpengaruh dalam prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut setelah dilaknakan penerapan model TGT (Teams Games Tournament) menunjukkan hasil belajar yang baik dengan terjadinya

peningkatan pada tiap – tiap siklus. Hal ini terbukti pada peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I, 2 dan 3. Pada siklus I hasil belajar secara klasikal adalah 66, 17 %, kemudian Siklus 2 79, 70 % dan pada Siklus 3 menunjukkan angka 85,00 %.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan belajar mengajar Siklus I, Siklus 2 mengalami perkembangan yang baik namun belum memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 85 %. Pada saat Siklus 3 ini sudah bisa menacapai ketuntasan secara klasikal meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Widi Astuti (2010) yang menyimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh antara penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan permainan Teka – Teki Silang terhadap keaktifan siswa.
2. Ada pengaruh antara penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan Teka – teki silang terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara teori dan hasil temuan dalam penelitian ini, maupun penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yaitu penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan belajar mengajar Siklus I, Siklus 2 mengalami perkembangan yang baik namun belum memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 85 %. Pada saat Siklus 3 ini sudah bisa menacapai ketuntasan secara klasikal meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas..

D. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan di dukung adanya hasil analisis serta mengacu pada rumusan masalah yang diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan.

1. Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) dalam pembelajaran IPS terbukti meningkatkan prestasi belajar, hal ini dapat dilihat pencapaian secara klasikal 85 %.
2. Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan metode TGT dengan disertai media Teka teki silang akan mampu meningkatkan keaktifan siswa, hal ini dapat dilihat pada perkembangan anak pada tiap – tiap siklus. Keaktifan siswa di lihat dari keaktifan pada saat penyampaian materi, kegiatan kelompok dan pada saat mengerjakan soal tes masing- masing Siklus mengalami peningkatan. Pada saat penyampaian Materi Siklus I dari 2 Siswa (58, 82 %) menjadi 5 Siswa (14, 70 %) pada Siklus 2 dan 34 Siswa pada Siklus 3. Pada saat kegiatan kelompok Siklus I yaitu 26 (76, 47 %), Siklus 2 yaitu 27 (79, 41 %) dan Siklus 3 yaitu 34. Sedangkan pada saat mengerjakan soal Tes Siklus I yaitu 2 (58,82 %), Siklus 2 yaitu 5 (14,70 %) dan Siklus 3 yaitu 18 (52, 94 %)
3. Implementasi model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari nilai tes dimana pada Siklus I tingkat ketuntasan belajar sebesar 6 siswa 66,17 % dengan nilai rata – rata 2,25 dan terjadi peningkatan pada Siklus 2 yaitu 7 siswa 79,70 % dengan nilai rata – rata 2,70 dan pada siklus 3 mengalami peningkatan dengan rata – rata 2,89 yaitu 85 %.

Daftar Pustaka

- Angkowo, R & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Kemendikbud. 2013. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/ MTS. Kelas VII*. Jakarta: Graha Ilmu
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mudjiono & Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nur, Muhammad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sardiman, A M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemarsono. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta Press
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sutopo, H.B. 2006. *Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta Press
- Syah Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya : Prestasi Pustaka
- Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darm
- Wiriaatmaja, Rochiati. 2005. *Metode penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- http://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang