



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DENGAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI 10 SAMARINDA**

**Juliani, Elsje Theodora Maasawet, Daniel**

Universitas Mulawarman

**Sejarah Artikel**

Diterima 15 September 2017  
Disetujui 13 Oktober 2017  
Diterbitkan 1 Desember 2017

**Kata Kunci**

*Pembelajaran kooperatif  
TGT, media ular tangga,  
sikap sosial*

**Abstrak**

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian eksperimen dengan desain *Solomon Four Group Design*, yang dilakukan terhadap siswa kelas 10 di SMA Negeri 10 Samarinda. Tujuan penelitian adalah Menganalisis pengaruh sikap sosial siswa pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sikap sosial siswa pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga yaitu lebih tinggi dibanding dengan kelompok lain yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga. Hasil uji *independent sample t test* dengan nilai Sig atau ( $= 0,05 \geq \text{Sig}$ ) nilai t hitung pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol lebih besar nilainya. sehingga hipotesis awal ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga dengan yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga..

**Cara Mengutip**

Juliani, Maasawet, E.T., Daniel. (2017). PENGARUH Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Ular Tangga terhadap SIKAP Sosial Siswa di SMA Negeri 10 Samarinda. *DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 43-48.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu fokus di dalam pembangunan pendidikan dewasa ini. Salah satu pemecahan berbagai permasalahan yang digunakan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan adalah pemanfaatan penelitian pendidikan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memberi kontribusi besar terhadap perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa. Dalam hal ini seorang guru perlu berupaya untuk membelajarkan konsep-konsep Biologi secara aktif, yaitu guru perlu memilih dan menetapkan metode ataupun model dalam pembelajaran secara tepat. Sudrajat, A. (2008) berpendapat bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru sebagai satu kesatuan yang utuh. Selanjutnya menurut Johnson dalam Rahmi (2014) mengungkapkan bahwa untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu pada pembelajaran yang mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berfikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa

sesuai standar kemampuan dan kompetensi yang ditentukan, dalam hal ini tercermin dalam hasil belajar siswa. Sudjana (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu sama lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak variasi salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT). Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Data di lapangan menunjukkan banyak siswa kelas X SMA Negeri 10 Samarinda pada setiap semester mengalami ketidaktuntasan pada mata pelajaran biologi. Seperti halnya pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017, secara klasikal persentase ketuntasan belajar masih dibawah 75 %. Jika merujuk pada pendapat Muslich, M. (2007) bahwa ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 0-100 %, dengan batas kriteria ideal minimum 75 %. Penyebab ketidaktuntasan belajar ini berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi diawal penelitian menunjukan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memberikan pendapat/berargumen selama pembelajaran, kurang mampu terlibat dalam kerjasama diskusi

kelompok, kurang terbukanya siswa terhadap teman, belum berani bertanya dan menanggapi pertanyaan guru.

Berdasarkan hal ini, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga yang menekankan pada pembelajaran siswa aktif dalam menemukan konsep. Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pembelajaran penemuan memiliki kelebihan-kelebihan membantu siswa untuk memperbaiki

dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif. (Kemendikbud, 2013). Melalui proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga inilah diharapkan dapat memberi pengaruh yang baik terhadap efektivitas dan pengembangan sikap sosial siswa.

Tujuan penelitian ini adalah Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga terhadap sikap sosial siswa di SMA Negeri 10 Samarinda.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Solomon Four Group Design*, Subjek penelitian adalah 30 orang siswa, pada setiap kelompok yang terdiri dari 2 kelompok eksperimen, 1 kelompok kontrol dan 1 kelompok pembanding. Objek penelitian ini adalah pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga di SMA Negeri 10 Samarinda. Teknik analisis data dilakukan untuk menilai pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan terhadap kelas eksperimen terhadap sikap sosial siswa. Sikap sosial siswa ditentukan berdasarkan hasil analisis data pengujian parametrik. Uji parametrik dilakukan melalui *uji independent sampel t-test* menggunakan *SPSS statistic 20* pada hasil *post test*. *Uji independent sampel t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata sikap sosial siswa

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan adalah: Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ; Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji independent sampel t-test, terlebih dahulu dilakukan observasi awal, Hasil tes sikap sosial siswa diperoleh dari angket tes sikap sosial setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga, Selanjutnya, peneliti meninjau rata-rata hasil tes sikap sosial siswa, kemudian, untuk mengetahui tanggapan siswa, maka di akhir pembelajaran diberikan angket yang berisi respon penilaian terhadap model kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga yang telah diujicobakan

**PEMBAHASAN**

Proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga dimaksudkan untuk mendorong pada pembelajaran siswa aktif dalam menemukan konsep. Di dalam kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga siswa dilatih untuk belajar secara berkelompok untuk dapat menguasai materi dan diakhiri dengan tournament akademik. Penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga ini ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Langkah-langkah kegiatan kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga tergambar pada Tabel 1.

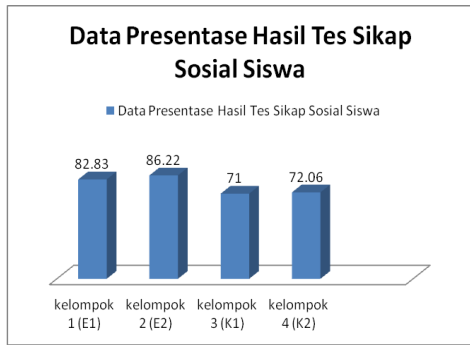
Tabel 1. Kegiatan Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dengan media ular tangga Pada Materi Ekosistem

No	Langkah Kerja	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	<i>Penyajian kelas</i>	Presentasi klasikal	Siswa menyimak apa yang disampaikan guru
2.	<i>Pembentukan tim (belajar dalam kelompok)</i>	Mengarahkan siswa membentuk kelompok 4-5 orang siswa dan meminta siswa untuk mengkaji materi dan berdiskusi	Siswa melakukan diskusi kelompok dan saling membantu dalam menguasai materi
3.	<i>Permainan (games)</i>	Mengarahkan siswa berada pada meja tournament dan bersiap-siap menjawab pertanyaan-pertanyaan	Siswa mengikuti arahan guru dan bersiap-siap mengikuti permainan dengan media ular tangga

4	<i>Pertandingan (tournamen t)</i>	yang telah disiapkan Memberikan aturan permainan yang akan dilakukan dan mengarahkan memulai pertandingan	Siswa bergantian mewakili kelompoknya menjawab setiap pertanyaan yang telah disiapkan dalam tournament akademik
5	<i>Penghargaan kelompok (rekognisi tim)</i>	Memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan poin yang didapat pada setiap kelompok	Menerima penghargaan yang diberikan guru sesuai dengan poin yang didapat selama pertandingan

*Slavin (2001:166-167)*

Pada awal pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* pada kelompok eksperimen 2 dan kelompok kontrol 2. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi, Selanjutnya diakhir proses pembelajaran, dilakukan *post-test* untuk semua kelompok dan diberi angket untuk tes sikap sosial siswa. Hasil tes sikap sosial siswa diolah menggunakan skala likert, Hasil rata-rata nilai tes sikap sosial siswa pada setiap kelompok secara lengkap disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Data Hasil Tes Sikap Sosial siswa

Berdasarkan hasil post test dilanjutkan uji *sample independent t test* menggunakan SPSS statistic 20 untuk mengetahui perbedaan sikap sosial siswa pada keempat kelompok. Hasilnya diperoleh sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji *sample independent t test*

Kelas	t-Test	Sig(2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen 1 dan kontrol 1	7,851	0.000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima
Eksperimen 1 dan kontrol 2	6,278	0.000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima
Eksperimen 2 dan kontrol 1	9,801	0.000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima
Eksperimen 2 dan kontrol 2	8,061	0.000	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima
Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	-2,366	0,021	H <sub>0</sub> ditolak H <sub>a</sub> diterima
Kontrol 1 dan kontrol 2	-0,580	0,56	H <sub>0</sub> diterima H <sub>a</sub> ditolak

(Sumber: Penelitian, 2017)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga pada materi ekosistem dalam meningkatkan sikap sosial siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada gambar 1 diperoleh nilai rata-rata tertinggi ada pada kelompok eksperimen 2 yaitu 86,22% sedangkan nilai rata-rata terendah ada pada kelompok kontrol 1 yaitu 71%.

Berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) nilai Sig atau ( $\alpha = 0,05 \geq \text{Sig}$ ) nilai t hitung pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol lebih besar nilainya sehingga hipotesis awal (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis penelitian (H<sub>a</sub>) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan sikap sosial siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga dengan yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap sikap sosial siswa dalam pembelajaran. Dasar pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi (2-tailed)  $0,002 < 0,05$  hasil uji independent sampel t-test menunjukkan nilai t hitung pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol lebih

besar nilainya dibandingkan sehingga hipotesis awal (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis penelitian (H<sub>a</sub>) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan sikap sosial siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga dengan yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

*tournaments* (TGT) dengan media ular tangga.

Berdasarkan simpulan di atas disarankan untuk : 1)Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe

TGT dengan media ular tangga dalam ujicoba secara luas, 2)penggunaan media ular tangga sebagai alternatif media belajar dapat menjadi rujukan untuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

ArdianAnjar Pangestuti.,Herawati Susilo.,Siti Zubaidah.2013. Penerapan Model Pembelajaran Biologi Berbasis Reading –Concept Map-Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X IPA 4 SMA Laboratorium UM. Malang: Pendidikan Biologi Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Robert A Baron and Donn Byrne. (2009). *Social Psychology*. (Ratna Djuwita dkk. Psikologi Sosial. Terjemah). Jakarta: Erlangga

Sudrajat, A., 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model pembelajaran.

*Online*)(<http://smacepiring.wordpress.com>). Diakses pada tanggal 20 April 2017

Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Penerbit Alfabeta

Slavin, R.E., 2010, *Cooperative Learning: teory, Research, and Praticce*, Allyn and bacon; Buston