

**PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MINAT BELAJAR PADA STANDAR
KOMPETENSI PROSES PENGELOLAAN KREDIT**

Nining Mariyaningsih¹
nining_slgt@yahoo.com

Abstract: The objectives of this study are: (1) to know the effectiveness of Team Games Tournament (TGT) method to improve the accounting creativity learning for accounting students in SMK Negeri 1 Salatiga (2) to know the improvement of students' interest in accounting learning through Team Games Tournament (TGT) method in SMK Negeri 1 Salatiga, and (3) to know the improvement of students' creativity and learning interest through Team Games Tournament (TGT) method in SMK Negeri 1 Salatiga. This study was class action research which was designed into three main cycles; they were 1st cycle, 2nd cycle and 3rd cycle. Each cycle consisted of four stages started from planning - implementation - evaluation - analysis and reflection. The study was conducted for XI class in SMK Negeri 1 Salatiga. The collected data were: (1) students' activities during learning, (2) teacher and students' interaction, (3) the level of students' creativity and interest, (4) student achievement and (5) students' response toward the learning process. The observation of learning process was conducted by the collaborators. The result showed that the good quality of learning process was if teachers were able to motivate students to learn actively and creatively. After analyzing the data, it showed that the students' activeness to raise the new ideas was up to 91% while the students' activeness to join the discussion group was only 84%. Then, the students' enthusiasm in joining the game was up to 95%, it meant that the students were very interested in the game. In the first cycle, the students' learning mastery increased from 24% to 62%, the increase of the second cycle was 8%. And finally, in the third cycle, it increased significantly by 22%. Thus; it can be concluded that the cooperative learning model with TGT type can improve students' understanding on the concepts learned.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Creativity, Interest*

PENDAHULUAN

Praktek Kerja Industri merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi setiap siswa SMK, tidak terkecuali siswa SMK Negeri 1 Salatiga. Pelaksanaan Praktek Kerja Industri untuk jurusan akuntansi yang terdiri dari 3 kelas dibagi menjadi 3 gelombang, masing-masing gelombang melaksanakan Praktek Kerja Industri selama 4 bulan di dunia kerja. Praktek Kerja Industri bertujuan untuk menambah pengalaman dan pemahaman siswa atas materi yang telah diterima di bangku sekolah, dan juga sebaliknya pengalaman yang diperoleh dari dunia kerja dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah.

Fenomena yang terjadi ketika siswa-siswi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Salatiga telah selesai melaksanakan Praktek Kerja Industri dan harus kembali mengikuti proses belajar mengajar terlihat sebagian siswa kurang antusias. Hasil pretes yang diselenggarakan pada awal

¹ Staf Pengajar SMK Negeri 1 Salatiga

pertemuan yang ditujukan kepada seluruh siswa yang berjumlah 37 orang, memperlihatkan data bahwa hanya 10 dari 37 siswa yang mampu mengembangkan imajinasi, 20 dari 37 siswa mampu menjawab pertanyaan tertulis yang diberikan oleh guru, dan siswa yang mampu menjawab pertanyaan secara lisan hanya 15 orang dari 37 siswa. Dari segi minat, memperlihatkan hanya 18 siswa dari 37 siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dengan antusias. Data tersebut memperlihatkan kreativitas dan minat belajar siswa masih rendah.

Kreativitas adalah jantung dari inovasi. Rendahnya kreativitas siswa dalam belajar akan mempengaruhi prestasi akademiknya yang pada akhirnya mengakibatkan siswa tidak tuntas dalam kompetensi yang diajarkan. Tanpa kreativitas tidak ada inovasi. Sebaliknya semakin tinggi kreativitas, jalan ke arah inovasi semakin lebar pula. Berbagai penelitian membuktikan, sekalipun kreatifitas bisa dirangsang dan ditingkatkan dengan latihan, namun tidak berarti orang cerdas dan berkemampuan akademik tinggi otomatis bisa kreatif. Untuk menjadi kreatif ternyata tidak cukup berbekal skill dan kemampuan kreatif belaka. John (2002:3) berkesimpulan bahwa kreatifitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi karena memiliki ketrampilan, bakat dan kemampuan kreatif tidak otomatis membuat seseorang melakukan aktivitas yang menghasilkan output kreatif. Jadi faktor dorongan atau motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Kesuksesan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kreativitas, melainkan juga minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Secara istilah pengertian minat telah banyak dikemukakan oleh para ahli, diantaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto (1991:17) *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content*. Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia:1990). Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak akan melakukan sesuatu. Drajat (1995:27) mengartikan minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang. Sedangkan Pasaribu dan Simanjuntak (1983:30) mengartikan minat sebagai suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya.

Guru memiliki peran penting dalam pencapaian kesuksesan proses belajar mengajar, guru SMK Negeri 1 Salatiga sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti ceramah, penugasan, diskusi maupun tanya jawab dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berupa power point dan animasi telah digunakan untuk meningkatkan daya tarik siswa. Rendahnya kreativitas dan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang optimal sehingga materi yang disajikan menjadi tidak tuntas. Hal ini sangat berbahaya karena dapat menurunkan mutu pendidikan, padahal pemerintah menaikkan anggaran pendidikan menjadi 20% untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu kreativitas dan minat belajar siswa harus ditingkatkan sehingga siswa akan semakin termotivasi untuk belajar dan semakin bertambah jenis pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai sehingga nilai belajar siswa dapat tuntas, dan pada akhirnya dapat diterima di dunia kerja.

Untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa serta mengurangi kebosanan siswa, saat proses belajar mengajar guru sebaiknya menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang disenangi siswa yaitu yang mengandung unsur permainan dan yang bisa meningkatkan daya saing siswa sehingga siswa terpacu untuk selalu belajar. TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (1995:15) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: Penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dwikoranto (2009) memperlihatkan hasil bahwa hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan setelah digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan penelitian yang dapat dirumuskan adalah (1) Apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kreativitas belajar akuntansi bagi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga? (2) Apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar akuntansi bagi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga? (3) Apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar akuntansi bagi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga?

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan kreativitas belajar akuntansi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) bagi siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga pada semester IV tahun pelajaran 2009/2010, (2) untuk meningkatkan minat belajar akuntansi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) bagi siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Salatiga pada semester IV tahun pelajaran 2009/2010, (3) untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar akuntansi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) bagi siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Salatiga pada semester IV tahun pelajaran 2009/2010.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Salatiga pada kelas XI semester IV jurusan akuntansi tahun pelajaran 2009-2010 dengan Standar Kompetensi (SK) mengelola proses kredit. Objek penelitian ini adalah siswa di kelas XI Akuntansi 1 berjumlah 37 siswa yang terbagi menjadi 36 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki yang menurut data yang telah diperoleh memperlihatkan tingkat kreativitas dan minat belajar masih rendah.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari data-data sebagai berikut:

1. Data hasil belajar siswa, yang diperoleh dengan cara memberikan tes kepada siswa setelah selesai melaksanakan tindakan.
2. Data pelaksanaan pembelajaran, yang diperoleh dari hasil pengamatan kolaborator selama pelaksanaan tindakan tiap siklus dengan menggunakan instrumen observasi kegiatan guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar, yang telah dibuat oleh peneliti.
3. Data refleksi guru dan siswa, yang diperoleh dengan cara pemberian angket kepada siswa dan guru yang dibagikan setiap telah menyelesaikan satu siklus.

Rencana dan Prosedur Penelitian**Siklus 1**

- a. Perencanaan
 1. Menyusun RPP pada kompetensi mengelola proses kredit
 2. Menyiapkan instrumen penelitian untuk guru dan siswa
 3. Menyiapkan format evaluasi pretes atau postes
 4. Menyiapkan sumber belajar yang berupa power point
 5. Membentuk kelompok dalam kelas
 6. Membuat skenario pembelajaran
- b. Implementasi Tindakan
 1. Guru melakukan apersesi, motivasi untuk mengarahkan siswa memasuki KD mengelola proses kredit
 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 3. Guru menjelaskan materi pelajaran hari itu dengan menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 4. Guru membagi kelompok dalam enam kelompok dengan anggota 6-7 siswa masing-masing kelompok
 5. Guru menyajikan informasi tentang peraturan permainan/ turnamen
 6. Guru memandu pelaksanaan permainan
 7. Guru memberikan kesempatan pada masing-masing kelompok untuk memamerkan hasil yang telah dicapai oleh masing-masing kelompok
 8. Guru sambil berkeliling memberikan penghargaan pada setiap kelompok
 9. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang memenangkan permainan
 10. Guru mendiskusikan kembali materi pelajaran dengan seluruh siswa, bila perlu mengadakan pengembangan materi
 11. Guru mengadakan pos tes
 12. Guru membagikan angket dan memerintahkan siswa untuk mengisi
- c. Observasi dan Implementasi
 1. Observasi (kolaborasi) mengamati kegiatan guru pada saat pembelajaran dan mengamati kegiatan siswa dengan menggunakan instrumen pengamatan pembelajaran guru dan siswa
 2. Guru mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran dan dari angket yang diisi siswa
 3. Guru mengevaluasi kegiatannya dengan menggunakan angket guru
- d. Analisis dan Refleksi
 1. Pada siklus 1 terlihat 2 kelompok dari 6 kelompok belum begitu mengerti tugas dalam game sehingga pelaksanaan diskusi sebelum game belum begitu lancar
 2. Siswa masih banyak merasa kesulitan untuk mencari sumber belajar
 3. Siswa masih belum dapat memanfaatkan waktu yang tersedia dengan tepat sehingga terlihat 2 kelompok dari 6 kelompok masih belum selesai dalam menjawab soal game
 4. Pada saat diberi kesempatan bertanya, hanya sedikit siswa yang mau bertanya
 5. Pada saat game terdapat 2 kelompok yang kurang percaya diri. Berdasarkan hasil refleksi siklus 1 dapat disimpulkan untuk mencari alternatif pemecahan masalah pada siklus ke-2.

Siklus 2

- a. Perencanaan
 1. Menyiapkan instrumen penelitian, yaitu instrumen pembelajaran guru dan siswa, angket guru dan siswa
 2. Menyiapkan format evaluasi pretes atau postes
 3. Menyiakan sumber belajar yang berupa power point dan foto coy materi
 4. Menyiakan evaluasi pretes dan postes
 5. Membuat skenario pembelajaran
 6. Guru sudah memberi tugas untuk membaca materi pelajaran di rumah
- b. Implementasi Tindakan
 1. Guru melakukan apersesi, motivasi untuk mengarahkan siswa memasuki KD ijin usaha.
 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 3. Guru menjelaskan materi pelajaran hari itu dengan menjelaskan langkah kerjanya
 4. Masing-masing kelompok bekerja dengan sumber belajar yang sudah disiapkan oleh guru
 5. Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi bekerja dengan kelompok kerjanya dan menuliskan hasil kerjanya pada kertas yang disediakan
 6. Perwakilan dari anggota masing-masing kelompok mengirimkan wakilnya dalam game berpasangan
 7. Guru mengawasi pelaksanaan game berpasangan
 8. Siswa dipersilakan berkumpul pada kelompok masing-masing untuk melihat kekurangan hasil kerja kelompoknya
 9. Guru menanyakan pada semua kelompok, kelompok mana yang terbaik hasilnya, guru memberi penghargaan
 10. Guru mendiskusikan kembali dengan seluruh siswa dan bila perlu mengadakan pengembangan materi
 11. Guru mengadakan pos tes
 12. Guru membagikan angket dan memerintahkan siswa untuk mengisi
- c. Observasi dan Implementasi
 1. Observasi (kolaborasi) mengamati kegiatan guru pada saat pembelajaran dan mengamati kegiatan siswa dengan menggunakan instrumen pengamatan pembelajaran guru dan siswa
 2. Guru mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran dan dari angket yang diisi siswa
 3. Guru mengevaluasi kegiatannya dengan menggunakan angket guru
- d. Analisis dan Refleksi
 1. Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat, terlihat semua siswa aktif mencari sumber belajar untuk memecahkan masalah dalam diskusi kelompok. Kelancaran mengemukakan ide dan gagasan baru mengalami peningkatan, akan tetapi ketuntasan nilai baru mencapai 70%.
 2. Kemampuan bekerja dalam tim juga mengalami peningkatan
 3. Hanya 1 kelompok dari 6 kelompok saja yang terlihat kurang percaya diri

Siklus 3

- a. Perencanaan
 1. Menyiapkan instrumen penelitian, yaitu instrumen pembelajaran guru dan siswa, angket guru dan siswa
 2. Menyiapkan format evaluasi pretes atau postes
 3. Menyiakan sumber belajar yang berupa power point dan foto copy materi
 4. Menyiakan evaluasi pretes dan postes
 5. Membuat skenario pembelajaran
 6. Guru sudah memberi tugas untuk membaca materi pelajaran di rumah
- b. Implementasi Tindakan
 1. Guru melakukan apersesi, motivasi untuk mengarahkan siswa memasuki KD pengajuan proposal kredit
 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 3. Guru menjelaskan materi pelajaran hari itu dengan menjelaskan langkah kerjanya
 4. Masing-masing kelompok bekerja dengan sumber belajar yang sudah disiapkan oleh guru
 5. Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi bekerja dengan kelompok kerjanya dan menuliskan hasil kerjanya pada kertas yang disediakan
 6. perwakilan dari anggota masing-masing kelompok mengirimkan wakilnya dalam game ular tangga
 7. Guru mengawasi pelaksanaan game ular tangga
 8. Siswa dipersilakan berkumpul pada kelompok masing-masing untuk melihat kekurangan hasil kerja kelompoknya
 9. Guru menanyakan pada semua kelompok, kelompok mana yang terbaik hasilnya, guru memberi penghargaan
 10. Guru mendiskusikan kembali dengan seluruh siswa dan bila perlu mengadakan pengembangan materi
 11. Guru mengadakan pos tes
 12. Guru membagikan angket dan memerintahkan siswa untuk mengisi
- c. Observasi dan Implementasi
 1. Observasi (kolaborasi) mengamati kegiatan guru pada saat pembelajaran dan mengamati kegiatan siswa dengan menggunakan instrumen pengamatan pembelajaran guru dan siswa
 2. Guru mengevaluasi respon siswa selama pembelajaran dan dari angket yang diisi siswa
 3. Guru mengevaluasi kegiatannya dengan menggunakan angket guru
- d. Analisis dan Refleksi
 1. Pada siklus ke-3 terjadi kemajuan yang signifikan. Kemampuan mengemukakan ide dan gagasan serta menjawab pertanyaan dalam kartu soal sangat baik
 2. Dengan variasi jenis game, antusias siswa dalam mengikuti kegiatan mengalami peningkatan yang signifikan
 3. Setiap kelompok terlihat percaya diri dan berantusias dalam mengikuti game
 4. Dari siklus ke-3 dapat disimpulkan bahwa 92 % siswa dapat memahami kompetensi yang diajarkan dengan mudah sehingga kegiatan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya

Monitoring dan Evaluasi

Pelaksanaan siklus kegiatan pembelajaran, diamati oleh seorang kolaborator dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan untuk mengetahui pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan. Kolaborator memantau kegiatan siswa dan kegiatan guru pada saat kegiatan pembelajaran. Evaluasi perubahan siswa setelah dilakukan tindakan, dapat diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh siswa pada akhir pembelajaran. Untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil tes yang diadakan tiap akhir siklus.

Analisis Hasil Refleksi

Data yang dianalisis meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Perubahan yang terjadi pada siswa saat pembelajaran maupun sesudah pembelajaran. Analisis yang digunakan adalah deskripsi, memaparkan data hasil pengamatan dan hasil angket siswa pada setiap siklus dengan membandingkan hasil yang dicapai tiap siklus.
2. Peningkatan hasil belajar setiap siklus. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan analisis kuantitatif dengan rumus :

$$\% \text{ nilai ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa dengan nilai tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan, angket dan tes akhir siklus apabila masih dirasakan gagal, peneliti mencari dugaan penyebab kekurangan dan sekaligus mencari alternatif solusi untuk dirancang pada tindakan berikutnya. Sebagai tolak ukur refleksi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Adanya peningkatan kreativitas dan minat belajar yang terlihat pada antusias, aktivitas dan rasa senang siswa dalam pembelajaran akuntansi secara signifikan pada setiap siklus.
2. Adanya peningkatan nilai ulangan yang signifikan pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan dari tiap-tiap siklus yang meliputi: kegiatan siswa saat kegiatan belajar mengajar, hasil tes siswa sebelum dan setelah siklus, hasil observasi dan hasil angket siswa. Di bawah ini dijelaskan uraian data dan temuan-temuan peneliti pada masing-masing pembelajaran setiap siklusnya.

Hasil dan Temuan Siklus I

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi dasar D.4.1 yaitu menyiapkan data pelanggan dan menganalisa kelayakan pemberian kredit. Peneliti mengembangkan instrumen untuk pengamatan guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar, menyiapkan media pembelajaran berupa power point dan kartu soal. Peneliti mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagaimana terlampir dalam RPP.

Berikut ini akan diuraikan lebih lanjut strategi pembelajaran pada siklus I. Peneliti melakukan apersepsi untuk memberikan motivasi dan mengarahkan siswa memasuki kompetensi dasar, menyiapkan data pelanggan dan menganalisa kelayakan pemberian kredit, menjelaskan tujuan yang akan dicapai, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Peneliti menerangkan materi dengan media power point, selanjutnya mengarahkan siswa agar berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan. Setiap kelompok diberi kesempatan berdiskusi selama 25 menit dan 10 menit kemudian masing-masing kelompok

harus menulis pertanyaan dan jawaban hasil diskusi di kartu soal. Kartu soal tersebut dikumpulkan untuk bahan dalam game.

Peneliti menjelaskan aturan main dalam game, dimana setiap kelompok mengirimkan satu orang wakilnya untuk bertanding di meja turnamen. Adapun pertanyaan diambil dari kartu yang dibuat masing-masing kelompok. Peneliti mengamati jalannya game dan memberi pengarahannya jika terjadi pelanggaran. Perwakilan dari masing-masing kelompok dipersilakan kembali ke kelompoknya untuk melaporkan nilai yang diperoleh. Demikian seterusnya sampai masing-masing anggota berperan serta dalam game. Setelah game usai masing-masing kelompok menjumlahkan total skor yang diperolehnya, kemudian dihitung rata-ratanya sebagai dasar pemberian penghargaan. Kelompok dengan skor tertinggi sampai terendah diberi julukan *Best Team*, *Super Team*, *Top Team*, *High Middle Team*, *Low Middle Team* dan *Low Team*. Peneliti memberikan tepuk tangan bersama siswa untuk *Best Team*. Sebelum membuat kesimpulan, peneliti menanyakan kesulitan yang dialami siswa untuk dibahas lebih dalam, dilanjutkan dengan post test.

Pada saat yang sama, kolaborator melakukan pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan. Dari hasil pengamatan diketahui keaktifan siswa dalam game mencapai 65%, siswa yang aktif mencari sumber belajar mencapai 70%, siswa yang bisa memanfaatkan waktu dengan efektif mencapai 65%, partisipasi setiap anggota kelompok mencapai 78%. Kelancaran pada saat game mencapai 84%, ini berarti game berjalan dengan baik. Kelancaran dalam menjawab pertanyaan hanya mencapai 54%. Hal ini disebabkan masing-masing anggota kelompok belum memahami tugasnya dalam kelompok. Siswa yang memahami tugasnya dalam kelompok mencapai 58%. Keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru mencapai 65%. Antusias siswa dalam mengikuti game mendapatkan nilai cukup dengan rentangan nilai 60% - 70%.

Hasil angket siswa setelah kegiatan belajar mengajar terdapat 70% siswa yang mudah belajar dengan model pembelajaran tipe TGT, 85% siswa merasa senang, 60% siswa mudah memahami pelajaran, 35% siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar dan 50% siswa terangsang untuk mengemukakan ide dan gagasan baru. Pada siklus I masih terdapat 38% siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan. Melihat dari hasil pengamatan pada siklus I, kelancaran menjawab pertanyaan dalam game dan keaktifan menuangkan ide serta gagasan baru mendapat nilai kurang dengan rentangan nilai lebih dari 60%, ini menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dan belum siap mengikuti proses belajar mengajar karena baru mengenal model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Disisi lain, keaktifan dalam game, keaktifan mencari sumber belajar, efektifitas pemanfaatan waktu, keaktifan mengikuti diskusi kelompok dan antusias dalam mengikuti game mendapat nilai cukup dengan rentangan nilai 60% - 70%. Partisipasi setiap anggota kelompok dan kelancaran game mendapat nilai baik dengan rentangan nilai 71% - 85%. Hal ini menunjukkan kesungguhan siswa dalam mengikuti game, walaupun masih ada 35% siswa yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini yang mendorong dilanjutkan pada tindakan pada siklus II.

Hasil dan Temuan Siklus II

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi dasar D.4.2. yaitu menganalisa kelayakan pemberian kredit, mengembangkan instrumen untuk pengamatan guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar dan angket siswa setelah kegiatan belajar mengajar, memberikan tugas siswa untuk belajar di rumah, membagi kelas menjadi 6 kelompok yang heterogen dan mengembangkan skenario pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagaimana terlampir dalam RPP.

Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi untuk memberikan motivasi dan mengarahkan siswa untuk memasuki kompetensi dasar menganalisa kelayakan pemberian kredit, menjelaskan tujuan yang akan dicapai, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan masing-masing kelompok diberi permasalahan yang harus dipelajari dan didiskusikan. Siswa diberi kesempatan belajar dari sumber belajar yang sudah dipersiapkan dari rumah guna memecahkan permasalahan yang diberikan selama 25 menit dan 10 menit kemudian diadakan diskusi bersama. Peneliti memberi kesempatan bagi siswa yang belum jelas mengenai materi yang diajarkan. Masing-masing kelompok menulis pertanyaan dan jawaban pada kartu soal yang telah disediakan sejumlah 20 pertanyaan. Kartu soal dikumpulkan untuk bahan dalam game. Peneliti menjelaskan aturan main dalam game, dimana setiap kelompok mengirimkan 2 orang wakilnya untuk bertanding dalam game kartu berpasangan. Setiap orang menjawab pertanyaan dan membacakan pertanyaan secara bergantian. Setelah permainan berakhir, 2 siswa yang lain maju untuk melanjutkan game sampai semua anggota mendapat giliran yang sama. Peneliti mengamati jalannya game dan memberikan pengarahan jika terjadi pelanggaran. Perwakilan dari masing-masing kelompok dipersilakan kembali ke kelompoknya untuk melaporkan nilai yang diperoleh. Setelah game usai, masing-masing kelompok menjumlahkan skor yang diperolehnya kemudian dihitung rata-ratanya sebagai dasar untuk menentukan peringkat. Peneliti menanyakan kesulitan yang dialami siswa selama proses kegiatan belajar mengajar untuk dibahas lebih dalam, dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan bersama, sebagai kegiatan penutup dalam proses belajar mengajar peneliti mengadakan posttest untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat pemahaman siswa.

Pada saat yang sama, kolaborator melakukan pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan. Dari hasil pengamatan diketahui keaktifan siswa dalam game mencapai 89%, siswa yang aktif mencari sumber belajar mencapai 84%, siswa yang bisa memanfaatkan waktu dengan efektif mencapai 76%, partisipasi setiap anggota kelompok mencapai 89%. Kelancaran pada saat game mencapai 94% yang berarti game berjalan dengan baik. Kelancaran dalam menjawab pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 30% dari 54% menjadi 84%. Hal ini dibarengi dengan pemahaman tugas masing-masing anggota kelompok yang juga mengalami peningkatan sebesar 31% menjadi 89% dari 58%. Keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru mencapai 89%, sedangkan keaktifan mengikuti diskusi kelompok mencapai 84%. Antusias dalam mengikuti game mendapatkan nilai sangat baik dengan rentangan nilai 86% - 100%. Hasil angket siswa setelah kegiatan belajar mengajar, terdapat 85% siswa yang mudah belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, 95% siswa merasa senang, 87% siswa merasa mudah memahami pelajaran dan hanya 5% yang mengalami kesulitan dalam belajar dan siswa yang terangsang untuk mengemukakan ide dan gagasan baru mencapai 85%. Pada siklus II terdapat 30% siswa yang nilainya belum memenuhi standar ketuntasan minimal.

Melihat dari hasil pengamatan pada siklus II, keaktifan mencari sumber belajar, efektifitas pemanfaatan waktu, kelancaran menjawab pertanyaan dalam game dan keaktifan mengikuti diskusi kelompok mendapat nilai baik dengan rentangan nilai 71% - 85%. Ini menunjukkan siswa sudah tidak merasa kesulitan dan siap melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Keaktifan siswa dalam game mencapai 89%, partisipasi setiap anggota kelompok, kelancaran pada saat game, pemahaman tugas masing-masing anggota dalam kelompok, keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru serta antusias dalam mengikuti game mendapat nilai baik sekali dengan rentangan nilai 86% - 100%. Disisi lain siswa merasa senang dan terdorong untuk lebih kreatif walaupun terdapat 13% yang masih mengalami

kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, pada siklus III perlu adanya motivasi yang dapat mendorong siswa lebih berkompentensi sehingga bisa mendapat nilai tuntas. Hal ini yang mendorong dilanjutkan pada tindakan siklus III.

Hasil dan Temuan Siklus III

Peneliti telah menyusun rencana pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi dasar D.4.3 yaitu mengajukan usulan kredit, mengembangkan instrumen untuk pengamatan guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar dan angket siswa setelah kegiatan belajar mengajar, memberikan tugas siswa untuk belajar di rumah, menyiapkan media pembelajaran berupa power point, kartu soal, lembaran ular tangga dan dadu, membagi kelas menjadi 6 kelompok yang heterogen untuk game sesuai dengan data yang ada pada penelitian dan mengembangkan skenario model pembelajaran tipe TGT sebagaimana terlampir dalam RPP.

Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi untuk memberikan motivasi dan mengarahkan siswa untuk memberikan motivasi dan mengarahkan siswa untuk memasuki kompetensi dasar mengajukan usulan kredit, menjelaskan tujuan yang akan dicapai, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Selanjutnya masing-masing kelompok diberi waktu 25 menit untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan di kartu soal yang disediakan. Setelah diskusi kelompok selesai, peneliti dan siswa membahas hasil diskusi. Kartu soal yang dibuat dikumpulkan sebagai bahan dalam game. Pada siklus III ini jenis game berbeda dari siklus I maupun siklus II. Game yang dilaksanakan pada siklus III adalah game ular tangga. Peneliti menerangkan peraturan dalam game ular tangga. Masing-masing kelompok diberi kesempatan secara bergilir untuk menjawab pertanyaan di kartu-kartu soal. Bagi kelompok yang jawabannya benar dipersilakan melempar dadu untuk menentukan posisi di lembaran ular tangga yang sudah dibuat di papan tulis. Kelompok yang lebih dahulu berada di lembaran ular tangga dengan nilai 100 menjadi pemenang. Peneliti terus mengamati jalannya game dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Peneliti menanyakan kesulitan yang dialami siswa untuk dibahas kembali. Pada tahap akhir peneliti dan siswa secara bersama-sama membuat kesimpulan. Peneliti mengadakan tes untuk mengetahui daya serap materi yang baru saja dipelajari. Hasil dari Pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 3 siklus di tempel pada dinding kelas.

Pada saat yang sama, kolaborator melakukan pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan. Dari hasil pengamatan diketahui keaktifan siswa dalam game mencapai 95%, siswa yang aktif mencari sumber belajar mencapai 95%, siswa yang bisa memanfaatkan waktu dengan efektif mencapai 89%, partisipasi setiap anggota kelompok mencapai 97%, kelancaran pada saat game 91%, kelancaran menjawab pertanyaan dalam game mencapai 95%, yang berarti mengalami peningkatan 11%. Setiap anggota kelompok sudah memahami tugas masing-masing dalam kelompok. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang mencapai 91%. Keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru mencapai 91% sedangkan keaktifan mengikuti diskusi kelompok mencapai 84%. Antusias dalam mengikuti game mencapai 95% yang berarti siswa sangat tertarik dengan game yang dilaksanakan. Hasil angket siswa setelah kegiatan belajar mengajar terdapat 90% siswa yang mudah belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, semua siswa merasa senang dalam mengikuti game, 95% siswa merasa mudah memahami pelajaran dan tidak ada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pada siklus III ini terdapat 95% siswa yang terangsang untuk mengemukakan ide dan gagasan baru. Melihat dari hasil pengamatan pada siklus III, keaktifan dalam game, keaktifan mencari sumber belajar, efektifitas pemanfaatan waktu, partisipasi setiap anggota kelompok,

kelancaran pada saat game, kelancaran menjawab pertanyaan, pemahaman tugas masing-masing anggota kelompok, keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru serta antusias siswa dalam mengikuti game mendapat nilai baik sekali dengan rentangan nilai 86% - 100%. Keaktifan mengikuti diskusi kelompok mendapat nilai baik dengan rentangan nilai 71% - 85%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan yang signifikan melalui model pembelajaran Kooperatif tipe TGT. Pada siklus III ini 92% siswa berhasil mendapat nilai tuntas. Berdasarkan hal tersebut, pada siklus III kegiatan dipandang sudah cukup dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Perubahan dari siklus ke siklus berikutnya dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Saat KBM

No	Kegiatan	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
1	Aktif dalam game	C	BS	BS
2	Aktif mencari sumber belajar	C	B	BS
3	Efektifitas pemanfaatan waktu	C	B	BS
4	Partisipasi setiap anggota kelompok	B	BS	BS
5	Partisipasi setiap anggota kelompok	B	BS	BS
6	Lancar menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam game	K	B	BS
7	Memahami tugas masing-masing dalam kelompok	K	BS	BS
8	Aktif menuangkan ide dan gagasan baru	K	BS	BS
9	Aktif mengikuti diskusi kelompok	C	B	B
10	Antusias dalam mengikuti game	C	BS	BS

Keterangan :

BS : 86% - 100%

B : 71% - 85%

C : 60% - 70%

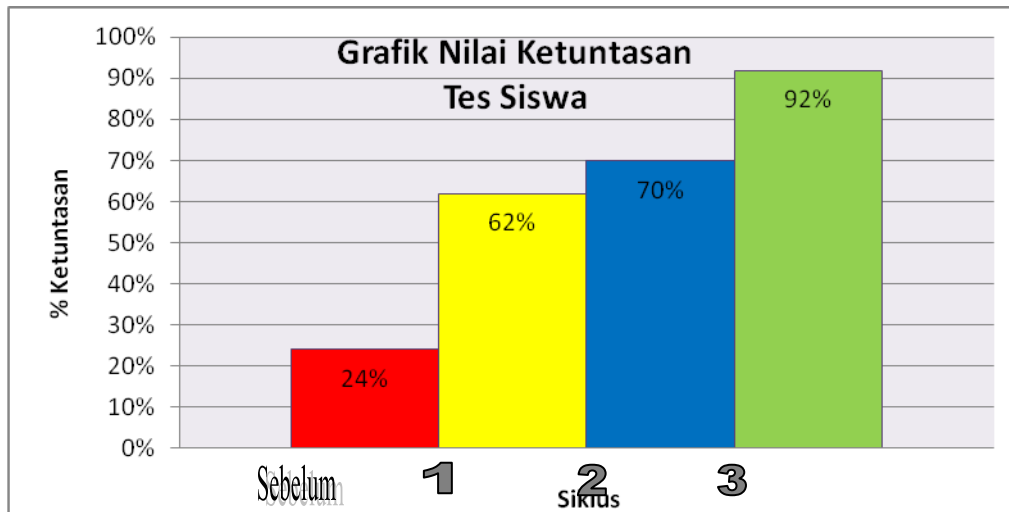
D : > 60%

Tabel 2 Hasil Angket Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Guru menjelaskan langkah-langkah KBM	a. Ya b. Tidak	100% 0%	100% 0%	100% 0%
2	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mudah dipelajari	a. Ya b. Tidak	70% 30%	85% 15%	90% 10%
3	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menyenangkan	a. Ya b. Tidak	85% 15%	95% 5%	100% 0%
4	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mudah membantu memahami pelajaran	a. Ya b. Tidak	60% 40%	87% 13%	95% 5%
5	Siswa mengalami kesulitan dalam belajar	a. Ya b. Tidak	35% 65%	5% 95%	0% 100%
6	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merangsang siswa untuk mengemukakan ide dan gagasan	a. Ya b. Tidak	50% 50%	85% 15%	95% 5%

Berikut ini adalah grafik nilai ketuntasan tes siswa sebelum siklus dan tes tiap akhir siklus:

Grafik 1 Nilai Ketuntasan Siswa



Berdasarkan tabel 1 dapat diamati pencapaian nilai sebelum dan setelah siklus mengalami kenaikan yang signifikan. Keaktifan dalam game masih cukup namun pada siklus II dan III menjadi baik sekali. Keaktifan dalam mencari sumber belajar pada siklus I cukup, pada siklus II baik dan pada siklus III baik sekali. Pada siklus I hanya sedikit siswa yang bisa memanfaatkan waktu dengan baik, tetapi pada siklus II sebagian siswa bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan pada siklus III hampir semua siswa bisa memanfaatkan waktu dengan baik. Dilihat dari partisipasi setiap anggota kelompok, masing-masing anggota berusaha memberikan kontribusinya sehingga pada siklus I partisipasi anggota baik dan meningkat menjadi baik sekali pada siklus II dan III. Game berjalan dengan lancar pada siklus I, II maupun III, walaupun pada siklus I ada sedikit kendala karena ada beberapa kelompok yang belum memahami dengan benar aturan dalam game. Dilihat dari kelancaran dalam menjawab pertanyaan, pemahaman tugas masing-masing kelompok serta keaktifan menuangkan ide dan gagasan baru pada siklus I masih kurang tetapi pada siklus II ada peningkatan dan pada siklus III terlihat baik sekali. Pada siklus II dan III keaktifan mengikuti diskusi kelompok jauh lebih baik dibandingkan siklus I. Antusias dalam mengikuti game pada siklus I cukup baik dan pada siklus II serta III baik sekali. Hal ini terlihat dari siswa yang senang dan ingin memperpanjang waktu permainan.

Berdasarkan tabel 2 pada siklus I terlihat siswa termotivasi untuk belajar dan merasa senang belajar, namun disisi lain masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi dan hanya 50% yang terangsang untuk mengemukakan ide dan gagasan baru. Pada siklus II motivasi belajar naik lebih tinggi namun masih ada 5% siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pada siklus III semua siswa terlihat sangat senang dan tidak ada yang mengalami kesulitan belajar sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT betul-betul dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Hal ini juga terlihat pada penurunan % kesulitan belajar yang dialami siswa Pada grafik 1 terlihat kenaikan hasil belajar, dimana ketuntasan nilai siswa meningkat dari 24% menjadi 62%. Begitu pula pada siklus II ada kenaikan 8%. Pada siklus III terjadi peningkatan signifikan sebesar 22%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menunjukkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep-konsep yang dipelajarinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Inovasi pembelajaran model Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa
2. Inovasi pembelajaran model Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa
3. Inovasi pembelajaran model Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep-konsep yang dipelajari

Saran

1. Guru perlu melakukan pendekatan untuk memberi motivasi sehingga terbentuk rasa percaya diri
2. Inovasi pembelajaran yang mengacu pembelajaran berbasis siswa perlu dikembangkan guna meningkatkan kegiatan-kegiatan belajar siswa

DAFTAR REFERENSI

Darajat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Dwikoranto, 2009. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Fisika SMA. Dalam jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, Vol 14, No 1*. Surabaya

John, Kao. 1996. *The Art and Discriline in Business*.

Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineke Cipta

Slavin, 1995. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta

Tim Penyusunan Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka