



Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Sticky Note Pada Materi Stoikiometri

Salsabila Indi Primanda¹✉

¹Urusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima December 2015
Disetujui January 2016
Dipublikasikan January 2016

Keywords:

bioetanol, gulma eceng gondok, Macrotermes gilvus

Abstrak

Saat ini diketahui bahwa sebagian siswa SMA kesulitan mempelajari kimia salah satunya dikarenakan konsep kimia yang bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan konsep kimia tersebut menjadi konsep yang sulit bagi siswa yang terjadi secara terus-menerus sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kesalahan konsep. Cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Gagasan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media sticky note untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Sticky note ini dirancang menjadi jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta warna-warna pada sticky note disesuaikan dengan konsep dan kaitan antar konsep pada materi Stoikiometri. Lapisan perekat yang dapat dengan mudah dilekatkan dan dilepaskan ini memudahkan siswa untuk menghubungkan antar keterkaitan konsep stoikiometri. Dengan demikian kombinasi antara pembelajaran TGT dilengkapi sticky note diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar atau prestasi belajar siswa.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung D7 Lantai 1, Sekaran, Semarang, 50229, Indonesia
E-mail: salsabilaindi@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran sangat penting bagi dunia pendidikan dan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila komponennya seperti guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran dapat saling berkaitan dan berinteraksi sehingga ada peningkatan aktifitas belajar siswa di kelas (Pujiati et al, 2015). Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan agar tidak mendominasi kelas, seharusnya pembelajaran berpusat pada siswa. Di samping itu, guru juga dituntut untuk memperhatikan metode pembelajaran yang diterapkan agar berjalan efektif dan efisien (Choiriyah et al, 2011). Permasalahan yang menarik untuk dikaji adalah bahwa seringkali proses pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru. Proses belajar mengajar di sekolah kerap membosankan dan tidak menyenangkan karena guru yang terlalu dominan di ruang kelas. Siswa tidak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pendapat yang berbeda sehingga mematikan kreatifitas siswa. Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berpusat pada siswa masih belum sepenuhnya terlaksana secara optimal (Purbosari et al, 2013).

Ilmu kimia yang digunakan dalam suatu proses dan produk pembelajaran seharusnya dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kecerdasan siswa karena belajar kimia sama halnya dengan suatu upaya untuk mengetahui berbagai gejala atau fenomena alam agar mendapatkan suatu senyawa yang bermanfaat bagi kesejahteraan umat manusia (Suparsono et al, 2009). Ilmu kimia merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam yang membahas tentang susunan (struktur), perpindahan atau perubahan bentuk dan energetika zat. Untuk mempelajari ilmu kimia di sekolah diperlukan keterampilan dan penalaran. Fungsi pembelajaran kimia di SMA antara lain, memberikan dasar-dasar kimia untuk

mengembangkan ilmu pengetahuan di pendidikan tinggi dan sebagai bekal untuk hidup di masyarakat, mengembangkan keterampilan lifeskill, mengembangkan sikap dan menimbulkan nilai yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Wiwit et al, 2012). Ilmu kimia yang digunakan dalam suatu proses dan produk mestinya mampu memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan kecerdasan siswa sebab belajar kimia dapat diartikan sebagai upaya untuk mengetahui berbagai gejala atau fenomena alam agar mendapatkan suatu senyawa yang bermanfaat bagi kesejahteraan umat manusia. Selain itu dapat pula digunakan sebagai alat untuk mendidik siswa agar memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ilmiah (Suparsono et al, 2009). Menurut Winarni et al (2013) penyebab siswa SMA kesusahan mempelajari kimia salah satunya dikarenakan konsep kimia yang bersifat abstrak. Hal ini menyebabkan konsep kimia tersebut menjadi konsep yang sulit bagi siswa yang terjadi secara terus-menerus sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kesalahan konsep.

Salah satu konsep yang sangat penting dalam mempelajari kimia adalah konsep stoikiometri yang merupakan jembatan untuk mempelajari seluruh konsep kimia. Stoikiometri merupakan konsep mengenai hubungan-hubungan kuantitatif dalam reaksi kimia. Materi stoikiometri diajarkan di bangku kelas 1 (X) SMA. Materi stoikiometri mencakup hukum-hukum kimia, persamaan reaksi dan perhitungan kimia (Winarni et al, 2013)

Dari berbagai masalah di atas maka perlu adanya suatu penelitian tindakan kelas (*action research*) yang bertujuan meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan meningkatnya kreatifitas siswa maka hasil belajar juga akan meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan (Daryanto, 2011). Suatu penelitian tindakan

kelas bertujuan untuk membantu pengajar dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pendidikan karena dengan adanya penelitian tindakan kelas ini peneliti dan guru dapat menganalisis permasalahan-permasalahan peserta didiknya dan dapat mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahannya tersebut agar pembelajaran berjalan dengan efektif (Purnomosari et al, 2014).

Melalui model pembelajaran kooperatif, siswa lebih terdorong dalam memecahkan soal dan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dalam memecahkan masalah materi pelajaran yang ditemukan. karena model pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada kemampuan akademik tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut (Purnomosari et al, 2014). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran ini guru dituntut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kooperatif ini memberi kesempatan kepada siswa secara terbuka berinteraksi dan memberikan suasana yang menyenangkan terciptanya saling ketergantungan yang positif, saling tatap muka, penilaian individual, serta mengembangkan hubungan kelompok (Desstya et al, 2012).

Model pembelajaran kooperatif terdiri atas beberapa macam, salah satunya yaitu *Team Games Tournament* (TGT). TGT merupakan metode yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang menyenangkan. Aktifitas belajar dengan bermain dalam pembelajaran kooperatif TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai namun dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar (Sa'idun et al, 2013). Dengan adanya *game* akademik,

kompetisi antar individu dan kelompok lebih terlihat sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyumbangkan skor untuk kelompoknya masing-masing (Kartikasari et al, 2013). *Team Games Tournament* memiliki 6 komponen pembelajaran yaitu penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, *rekognisi* tim dan evaluasi mandiri (Widodo et al, 2011).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah kertas *sticky note*. Kertas *Sticky note* adalah selebaran kertas catatan dengan ukuran khusus yang memiliki sebaris perekat disalah satu sisi yang biasanya dibelakang dan yang bisa dilekatkan dan dilepas secara berulang kali. Kegunaan dari *sticky note* ini adalah biasanya untuk memberikan suatu catatan kecil, mengingatkan tugas, memberikan suatu pendapat, dan lain-lain. Banyak orang menggunakan *sticky note* ini biasanya berwarna polos dan digunakan dalam bekerja sebagai salah satu peralatan *stationery*. Warna yang digunakan pada kertas ini selalu mencolok agar setiap orang dapat melihat dan tertuju kepadanya. Ukuran yang digunakan biasanya adalah 75 x 75mm. Dengan *sticky note* ini dapat dirancang suatu permainan yang dapat membuat siswa lebih kreatif, aktif, mudah memahami dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai materi stoikiometri yang disampaikan dalam permainan.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis bermaksud menulis gagasan dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Sticky Note Pada Materi Stoikiometri", penulisan ini berisi kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *sticky note*.

PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan atau

pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat menunjang keberhasilan penguasaan konsep pada diri siswa secara optimal.

Gagasan ini merupakan PTK dengan menerapkan metode pembelajaran TGT dilengkapi *sticky note* pada pokok bahasan Stoikiometri. Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. PTK dilaksanakan dalam proses berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahapan, *planing, action, observation/evaluation, dan reflection*. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi *sticky note*.

Penelitian relevan mengenai TGT telah dilakukan oleh Wyk (2011) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT dalam pembelajaran lebih baik daripada metode ceramah. Penggunaan model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk lebih aktif dan terbiasa untuk bekerja sama dalam penyelesaian masalah sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan kelompoknya pembelajaran ini didasarkan pada pemilihan anggota yang heterogen sehingga siswa yang satu dengan yang lain dapat lebih melengkapi satu sama lainnya. Permainan dalam metode TGT di rancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi juga dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya diantaranya adalah sebagai berikut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winarto et

al (2012), menyatakan bahwa penerapan media zuma chemistry game dengan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kimia. Dan pada penelitian Wiwit et al (2012), menyatakan bahwa hasil belajar kimia siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan penggunaan media animasi lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model kooperatif tipe TGT tanpa penggunaan media animasi.

Metode TGT merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), dimana siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif bertanya, menjawab, mengerjakan soal tanpa ditunjuk dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, sedangkan guru lebih bersifat sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sedangkan *sticky note* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami konsep dan kaitan antar konsep pada materi Stoikiometri. Dengan demikian kombinasi antara pembelajaran TGT dilengkapi *sticky note* diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar atau prestasi belajar siswa.

Sticky note ini dimodifikasi sedemikian rupa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi stoikiometri. *Sticky note* ini dirancang menjadi jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta warna-warna pada *sticky note* disesuaikan dengan konsep dan kaitan antar konsep pada materi Stoikiometri,. Lapisan perekat yang dapat dengan mudah dilekatkan dan dilepaskan ini memudahkan siswa untuk menghubungkan antar keterkaitan konsep stoikiometri.

Media ini menerapkan teori pembelajaran kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memperoleh, menganalisis, dan mengolah informasi dengan cermat serta kemampuan dalam pemecahan masalah. Dengan media ini, siswa dapat

memahami prinsip serta konsep struktur atom dan sistem periodik unsur lebih bermakna. Penggunaan media *sticky notes* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan dengan menggunakan *sticky notes* siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dalam *sticky notes* soal-soal yang disampaikan lebih bervariasi dimana terdapat warna *sticky notes* yang berbeda-beda setiap kartu memiliki fungsi dan soal yang berbeda pula sehingga dengan hal ini diharapkan siswa lebih kreatif, aktif, mudah memahami dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam permainan.

Subjek gagasan ini yaitu siswa kelas X SMA. Pemilihan subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi pada saat observasi awal. Objek penelitian ini adalah Kreativitas, Hasil belajar atau prestasi belajar dan afektif terhadap pembelajaran yang diterapkan. Data yang dikumpulkan yang dapat dilakukan meliputi data informasi tentang keadaan siswa dalam proses pembelajaran yaitu berupa data hasil observasi, angket afektif dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas dan kesulitan yang dihadapi guru baik dalam menghadapi siswa maupun cara mengajar di kelas. Dan data penilaian prestasi belajar siswa pada materi stoikiometri yang meliputi aspek kognitif, angket afektif dan uji tes kreativitas siswa baik siklus I maupun siklus II. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif. Analisis data dalam PTK dilakukan setelah berakhirnya siklus. Data-data hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis. Teknik analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data (pengelolaan data), penyajian data (mengorganisasikan data kedalam suatu bentuk tertentu sehingga terlihat bentuk datanya secara lebih utuh), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi yaitu suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu

sebagai pembanding data (Purnomosari et al, 2014).

SIMPULAN

Metode TGT merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered learning), dimana siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif bertanya, menjawab, mengerjakan soal tanpa ditunjuk dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, sedangkan guru lebih bersifat sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sedangkan *sticky note* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami konsep dan kaitan antar konsep pada materi Stoikiometri. Dengan demikian kombinasi antara pembelajaran TGT dilengkapi *sticky note* diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar atau prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gaya Media
- Desstya, A., Haryono, & Saputro, S. (2012). Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 1(3): 177-182.
- Choiriyah, M., & Mualif, H. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 5(2): 784-789.

- Kartikasari, Y., Nurhayati, N.D., & Redjeki, T. (2013). Studi Komparasi Pembelajaran dengan Metode TGT dan STAD Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Ditinjau Dari Kemampuan Memori Siswa Kelas X SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4): 118-126.
- Pujiati, K., Syafangah, I.A., Harjito, & Kusumo, E. (2015). Penggunaan Metode Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa. *Chemistry in Education*, 4(2): 35-41.
- Purbosari, P.M., Ashadi, & Mulyani, S. (2013). Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Animasi Berbasis Flash dan Video Interaktif Ditinjau Dari Kemampuan Memori dan Kreatifitas. *Jurnal Inkuiri*, 2(3): 225-268.
- Purnomosari, D., Sukardjo, J.S., & Martini, K.S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2): 59-66.
- Sa'idun, F.M.A., Supartono, & Latifah. (2012). Pengaruh Model Cooperative Class Experiment (CCE) Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada KBK dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 6(2): 1020-1028.
- Supartono, Wijayati, N., & Sari, A.H. (2009). Kajian Prestasi Belajar Siswa SMA Dengan Metode Student Teams Achievement Divisions Melalui Pendekatan Chemo-Entrepreneurship. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 3(1): 337-344.
- Widodo, A.T., Sunarto, W., & Afiatun, H. (2011). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kimia Kelas XI SMA N 1 Tengarang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 5(2): 766-733.
- Winarni, S., Ismayani, A., & Fitriani. (2013). Kesalahan Konsep Materi Stoikiometri Yang Dialami Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 14(1): 43-59.
- Winarto, R.T., & Sukarmin. (2012). Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1): 180-188
- Wiwit, Hermansyah, A., & Putra, D.D. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan dan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10(1): 71-78.
- Wyk, M. M. V. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *J Soc Sci*, 26(3): 183-193