



PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA LINGKUNGAN DENGAN MODEL KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Umi Khumaidah[✉], Sulhadi, Fakhruddin

Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2015

Disetujui Juli 2015

Dipublikasikan Agustus 2015

Keywords:

environment themes, cooperative, Teams Games Tournament.

Abstrak

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Pengembangan perangkat pembelajaran tema lingkungan dengan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas III sekolah dasar telah divalidasi oleh dua validator. Hasil validasi perangkat pembelajaran menunjukkan hasil valid. (2) Perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran dengan tema lingkungan dikatakan efektif, karena terpenuhinya indikator keefektifan, yaitu: (a) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori baik, (b) Keterampilan proses berpengaruh terhadap prestasi belajar, dalam penelitian ini keterampilan proses menunjukkan pengaruh 26,3 % terhadap prestasi belajar, (c) Siswa merespon positif terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan, (d) Prestasi belajar siswa mencapai ketuntasan. (e) Ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yang menunjukkan hasil tes prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yaitu rata-rata kelas eksperimen 82,67 sedangkan dan rata-rata kelas kontrol 69,67. Maka terdapat perbedaan yang signifikan. Saran dari peneliti ialah supaya guru atau peneliti lain dapat menerapkan beberapa metode seperti *TGT* pada tema-tema lainnya.

Abstract

The results of this study are as follows: (1) development of learning tools with the environmental theme TGT cooperative models in the third grade of primary school students have been validated by two validators. The results of the validation study showed valid results. (2) The type of cooperative learning model TGT on learning with an environmental theme to be effective, because the fulfillment of effectiveness indicators, namely: (a) the ability of teachers to manage the learning is in the good category, (b) Skills affect the process of learning achievement, in research this shows the influence of process skills of 26.3% on the learning achievement, (c) students respond positively to the learning device used, (d) student achievement achieve mastery. (e) There is a difference between the experimental class and the control class, which shows the results of an experimental class learning achievement test better than the control class is the class average of 82.67 while the experimental and the control class average 69.67. Then there is a significant difference. Suggestions from teachers or researchers is that other researchers can apply several methods such as TGT on other themes.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233

E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh temuan dilapangan tentang pembelajaran tematik yang efektif jarang diterapkan di kelas rendah. Pembelajaran seharusnya diwujudkan melalui suasana belajar yang mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya terutama pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal. Realisasi pelaksanaan pembangunan dibidang pendidikan salah satunya adalah pendidikan formal di sekolah, dimana implementasi kegiatan belajar mengajarnya mengorganisasikan suatu aspek dari lingkungan sekolah (Djamarah dan Zain, 2010:29). Keseluruhan proses pendidikan di sekolah yaitu kegiatan belajar mengajar merupakan pengenalan kepada lingkungan terutama lingkungan sekolah, dimana lingkungan sekolah merupakan lingkungan terdekat siswa saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pada siswa kelas tiga sekolah dasar menurut tahap perkembangan Piaget yang taraf berfikirnya masih bersifat operasional kongkrit dimana siswa telah mampu berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkrit (Budiningsih, 2012:38) oleh karenanya perlu adanya pembelajaran yang dapat mengenalkan lingkungan secara kongkrit pula sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran dengan tema lingkungan akan lebih mudah dicapai dengan melibatkan siswa dalam suatu kelompok sebab butuh kerjasama dalam tukar pikiran untuk memahami suatu keadaan lingkungan, untuk itu perlu adanya pembelajaran yang menggunakan kerjasama dalam pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan metode kooperatif. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok-kelompok (Rusman, 2012:202). Siswa dalam kelompok pembelajaran kooperatif akan mempunyai partisipasi keaktifan lebih tinggi (Tran, 2014). Adapun kendala yang sering ditemui guru ialah anak cenderung berkelompok dengan teman dekatnya. Tidak

jarang anak yang pintar hanya ingin berkelompok dengan anak lain yang hampir sama kepintarannya, serta mengacuhkan temannya yang dianggap tidak layak bergabung dengan kelompoknya, dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (yang selanjutnya ditulis *TGT*) tugas guru ialah memberi pengertian akan pentingnya kerjasama dengan semua teman tanpa memandang suku, ras, agama dan kemampuan akademik. Menurut Slavin (2005: 170) pembelajaran *TGT* terdiri dari Lima tahapan yaitu (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) Permainan (*Games*), (4) pertandingan (*tournament*), (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Hal yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik perangkat pembelajaran dengan tema lingkungan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* yang efektif serta dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses siswa.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan pada penelitian ini adalah R & D yang dikembangkan mengacu model pengembangan yang dikembangkan Thiagarajan (dalam Sarwi dan Rusilowati, 2013) yang terdiri dari tahap: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, namun karena keterbatasan waktu maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. Pengembangan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari Gambar 1:

Pemberian *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dari data awal yang diperoleh, kemudian dilakukan uji homogenitas dan normalitas untuk mengetahui apakah subyek penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogeny serta berdistribusi normal atau tidak.

Uji validasi perangkat pembelajaran dilakukan melalui validasi isi oleh pakar pembelajaran dan perangkat pembelajaran. Validasi perangkat pembelajaran ini dimaksudkan agar perangkat pembelajaran yang

Tabel 1. Kriteria Rata-rata Kelayakan Perangkat

No	Rata-rata skor	Kriteria	Rekomendasi
1	0,00 - 1,00	Tidak layak	Perangkat belum dapat digunakan
2.	1,01 - 2,00	Kurang layak	Perangkat memerlukan banyak revisi
3.	2,01 - 3,00	Layak	Perangkat memerlukan sedikit revisi
4.	3,01 -4,00	Sangat layak	Perangkat dapat digunakan tanpa revisi

dikembangkan memiliki nilai kelayakan. Validasi perangkat pembelajaran meliputi validasi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan perangkat penilaian. Hasil validasi kemudian dirata-rata. Kriteria kelayakan perangkat yang akan dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 1

Uji coba skala terbatas dilakukan pada subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas III SD Negeri Dukuhtengah 01. Uji coba skala terbatas ini dilakukan untuk menguji perangkat pembelajaran sebelum digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subyek uji coba kelas eksperimen terdiri dari 30 siswa kelas III A SD Negeri Ciduwet 01, dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa kelas III B SD Negeri Ciduwet 01. Adapun desain penelitian pada uji skala luas mengacu pada desain penelitian eksperimental Sugiyono (2009: 203). sebagai berikut :

Tabel 2. Desain Penelitian Eksperimental

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- E : kelompok eksperimen
- K : kelompok kontrol
- X₁ : pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *Teams games tournament*
- X₂ : pembelajaran menggunakan metode ekspositori, diskusi dan tanya jawab.
- O₁ : nilai pretes kelas eksperimen
- O₂ : nilai postes kelas eksperimen
- O₃ : nilai pretes kelas kontrol
- O₄ : nilai postes kelas kontrol

Validasi perangkat pembelajaran ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Jika hasil validasi perangkat telah mencapai rata-rata skor yang telah ditetapkan ($\geq 3,00$), maka perangkat pembelajaran akan langsung diujikan, namun jika tidak memenuhi rata-rata skor yang telah ditetapkan maka dilakukan revisi terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas IIIA SD Negeri Ciduwet 01 sebagai kelas eksperimen dan III B SD Negeri Ciduwet 01 sebagai kelas kontrol, masing-masing terdapat 30 siswa. Pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe TGT sedangkan pada kelas kontrol menggunakan strategi ekspositori, diskusi dan tanya jawab. Pembelajaran pada kelas eksperimen diiringi dengan pengamatan keterampilan proses siswa dan pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan pre test dan post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui peningkatan kognitif dari masing-masing kelas. Pada uji ketuntasan kelas eksperimen dilakukan dengan pengujian menggunakan uji *one-sample T test* SPSS 17 diperoleh *output*, dari pengujian tersebut diperoleh *output* nilai pada kolom sig (2-tailed) pada tabel *one-sample T Test* adalah 0,00 dimana $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak, sehingga dengan KKM yang ditetapkan yaitu 65 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai ketuntasan.

Uji beda dilakukan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberi

perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode *TGT* dengan kelas Kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Uji beda menggunakan SPSS versi 17. Dari pengujian menggunakan *Output Group Statistics* dengan bantuan SPSS versi 17 didapatkan hasil rata-rata prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada kolom *Mean* diperoleh 82,67 untuk kelas eksperimen dan 69,67 untuk kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode *TGT* lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori, diskusi dan tanya jawab. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 17 yaitu dengan menyajikan *Output Independent Samples Test*. Yang selanjutnya dilihat nilai pada kolom *sig (2-tailed)* tabel *Independent Samples Test* kolom *t-test for Equality of Means* sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak, artinya prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan.

Pengaruh keterampilan proses terhadap prestasi belajar dilakukan dengan analisis regresi sederhana. Uji regresi menggunakan SPSS 17 dengan hasil dilakukan uji t sehingga didapat tabel *Coefficients^a*. Persamaan regresi antara keterampilan proses siswa terhadap hasil belajar diperoleh $\hat{Y} = -47,885 + 1,635X$. Dasar pengambilan keputusan kelinieran persamaan regresi yaitu :

$H_0: \beta = 0$, persamaan regresi tidak linier

$H_a: \beta \neq 0$, persamaan regresi linier

Selanjutnya dari hasil perhitungan tersebut, dapat dilihat nilai *Sig.* pada kolom *Regression* = 0,004, dapat ditarik kesimpulan $0,004 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan kata lain regresi $\hat{Y} = -47,885 + 1,635X$ linier. Uji t tersebut untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel terikat (*dependent variable*) diperoleh nilai *sig* $0,004 < 0,05$ yang berarti keterampilan proses siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keterampilan proses siswa terhadap prestasi belajar siswa dapat dilihat

pada *Output R Square* tabel *Model Summary*, dapat dilihat pada kolom *R Square* terlihat bahwa keterampilan proses siswa selama pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *TGT* mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar 26,3 % sehingga dapat disimpulkan keterampilan proses cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan perbandingan antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Dari nilai *sig* pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* untuk pre tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (lihat lampiran) diperoleh 0,563 dimana $0,563 > 0,05$, artinya data pada kedua kelas memiliki variansi yang sama. Selanjutnya untuk melihat perbedaan prestasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilihat pada kolom *sig (2-Tailed)* kolom *Independent sample t-test* sebesar $0,00 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak, artinya prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan. Kemudian dengan melihat rata-rata prestasi belajar kedua kelas pada kolom *mean* tabel *Group Statistics* diperoleh 82,67 untuk kelas eksperimen dan 69,67 untuk kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Senada dengan jurnal hasil penelitian Wyk (2011) pembelajaran *TGT* menunjukkan perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen mencapai rata-rata 52,99 sedangkan kelompok kontrol 50,13. Adapun pernyataan Awofala, dkk (2012) menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada prestasi belajar namun pada penelitian ini menunjukkan perbedaan antara prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ekspositori, diskusi dan tanya jawab.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan guru pengamat selama proses pembelajaran berlangsung, didapatkan rata-rata nilai

keterampilan proses dengan kategori “baik” namun ada aspek yang belum optimal yaitu “keterampilan menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep awal siswa” dan “keterampilan bertanya dalam mengikuti pembelajaran tipe *TGT*”. Kaitanya dalam “keterampilan menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep awal siswa” Hal ini ditengarai siswa belum terbiasa mendapatkan apersepsi dalam proses pembelajaran, pada awal pembelajaran siswa cenderung pasif dan belum mempersiapkan diri belajar sebelumnya. Keterampilan lainnya yang juga belum optimal adalah “keterampilan bertanya dalam mengikuti pembelajaran tipe *TGT*” hal ini ditengarai kurangnya rasa percaya diri dalam mengungkapkan pertanyaan dan tidak terbiasa berlatih bertanya. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan teknik *sample* secara acak pada beberapa siswa didapatkan respon positif terhadap perangkat pembelajaran. Rata-rata siswa menjawab senang dengan pembelajaran menggunakan metode *TGT*. Pada lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua guru pengamat didapatkan kondisi bahwa rata-rata kemampuan guru (dalam hal ini peneliti) dalam mengelola pembelajaran pada kelas eksperimen mencapai nilai dengan rata-rata 3,4 dengan begitu dapat dinyatakan berkategori “baik”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengembangan perangkat pembelajaran tema lingkungan dengan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas III sekolah dasar telah divalidasi oleh dua validator. Hasil validasi perangkat pembelajaran menunjukkan hasil valid.

Karakteristik perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan tahapan sebagai berikut: tahap *Define*, *Design* dan *Develop*. Tahap *Define* memberikan hasil analisis bagi persiapan untuk memasuki tahap *Design*, selanjutnya dilakukan tahap *design* yang menghasilkan draf untuk memasuki tahap

develop yaitu pelaksanaan validasi oleh para ahli, sehingga didapatkan draf akhir yang diujicobakan.

Perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran dengan tema lingkungan dikatakan efektif, karena terpenuhinya indikator keefektifan, yaitu:

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori “baik” dengan rata-rata 3,4.

Keterampilan proses berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Siswa merespon positif terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.

Prestasi belajar siswa mencapai ketuntasan.

Ada perbedaan prestasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. yang menunjukkan hasil tes prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada kelas kontrol.

Perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran dengan tema lingkungan mempunyai pengaruh keterampilan proses siswa sebesar 26,3 % terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada keterampilan proses siswa ada aspek yang belum maksimal yaitu “keterampilan menjawab pertanyaan berkaitan dengan konsep awal siswa” dan “keterampilan bertanya dalam mengikuti pembelajaran tipe *TGT*” oleh karenanya peneliti menyarankan bagi guru untuk lebih memperhatikan aspek tersebut supaya kemampuan siswa lebih optimal.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat diterapkan pada tema-tema maupun pelajaran lain. Ini dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan kognitif siswa setelah melakukan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

DAFTAR PUSTAKA

- Awofala., A. O. A., Alfred O. F., & Samuel A. O. 2012. Achievement in Cooperative versus Individualistic Goal- Structured Junior Secondary School Mathematics Classrooms in Nigeria. *International Journal of Mathematics Trends and Technology- Volume 3. No 7-12.* <http://www.internationaljournalsrg.org>.
- Budiningsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Djamarah & Zain,2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raga Grafindo persada.
- Sarwi & Rusilowati, A. 2013. *Penelitian Kependidikan : Teori dan Aplikasinya*. Semarang: UNNES PRESS.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning (Theory, Research, and Practice)*. Massachusset. A Simon and Schuster Company.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tran, Van Dat. 2014. The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *International Journal of Higher Education* Vol. 3. No. 2. [www. sciedu. ca/ijhe](http://www.sciedu.ca/ijhe)
- Van wyk, Micheal M. 2011. The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Social Science*, Faculty of Education, University of the Free State, Bloemfontein, South Africa. Vol 26(3): 183-193