

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE TEAM GAME TOURNAMEN (TGT)

Sri Raihana

MAN 2 Kota Jambi Propinsi Jambi

Email : sriraihana33@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menjadikan peserta didik sebagai manusia seutuhnya serta dapat berpartisipasi aktif dalam perkembangan pembangunan suatu negara. Pembelajaran yang terjadi didalam kelas sebaiknya tidak didominasi oleh guru, sehingga peserta didik tidak lagi sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar, salah satu cara yang diterapkan untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan metode pembelajaran Team Game Turnamen (TGT), adapun keunggulan metode ini adalah membentuk tanggung jawab individu dan kelompok, karena setiap individu diharuskan untuk mempunyai pendapat sendiri dan secara mandiri mampu menyelesaikan tugasnya, sehingga diharapkan terjadi peningkatan aktivitas belajar dan meningkatkan ketuntasan belajar pada peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI MIA 2 madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi tahun Pelajaran 2017/2018.

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom action Reseach), yaitu lebih menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari suatu situasi keadaan yang alamiah di kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini berlokasi di MAN Model Jambi kelas XI MIA 2 dengan subjek penelitian 35 orang siswa, yang terdiri dari 12 siswa lakik-laki dan 23 orang siswa perempuan, indikator keberhasilan yang diharapkan adalah rata-rata aktivitas belajar peserta didik meningkat disetiap siklus dan hasil belajar peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai besar dari 75 pada akhir siklus.

Berdasarka hasil peneliitian, bahwa dalam setiap proses pembelajaran menggunakan metode Team Game Tournament (TGT), selalu terjadi peningktan dari siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I peningkatan 11% sebanyak 77% yang mendapat nilai lebih dari 75 (tuntas), siklus II peningkatan sebesar 17% sebanyak 94% yang mendapat nilai lebih dari 75 (tuntas).

Dengan demikian didapat simpulan bahwa metode Team Game

Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIA 2 MAN Model Kota Jambi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Budidaya Tanaman, oleh karena itu dapat disarankan guru hendaknya menggunakan metode ini dalam setiap pembelajarannya.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Team Game Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menjadikan peserta didik sebagai manusia seutuhnya serta dapat berpartisipasi aktif dalam perkembangan dan pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan manusia dapat menjadi hamba Allah SWT yang mampu mentaati ajaran agama-Nya.

Negara dapat dikatakan maju dalam segala bidang, baik dalam bidang ekonomi, teknologi, pertanian ataupun yang lainnya tidak terlepas dari peran pendidikan. Hal ini dikarenakan orang cerdas atau berpendidikan akan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada negara. Akan tetapi yang perlu diingat bahwa pendidikan akan berhasil dengan maksimal apabila setiap elemen dari pendidikan baik dari bawah sampai ke atas senantiasa berorientasi pada tujuan pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional menurut UU sistem pendidikan nasional No.20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional adalah pendidikan yang beralaskan garis hidup dari bangsanya (*cultureel national*) dan ditujukan untuk keperluan peri-kehidupan (*maatschap pelijk*) yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyatnya, agar dapat bekerja bersama-sama dengan lain-lain bangsa untuk kemuliaan segenap manusia di seluruh dunia” (Nur Uhbiyati, 2003)

Untuk menjawab tuntutan tersebut, dewasa ini telah banyak dilaksanakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan nasional. Hal ini dapat kita lihat dengan banyaknya usaha-usaha perubahan dan perbaikan-perbaikan pada sistem pendidikan. Dimana usaha perbaikan dan perubahan ini mencakup dari berbagai aspek seperti: kebijakan, kurikulum, segi material, kesejahteraan para guru dan penempatan guru profesional di daerah terpencil.

Guru sebagai tenaga pendidik harus dapat mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dengan kemampuan untuk berkreasi, mandiri, bertanggung jawab, dan dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, sehingga nantinya dapat melaksanakan fungsinya sebagai warga negara. Dalam memberdayakan peserta didik secara optimal maka tidak terlepas dari pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sebaiknya tidak

hanya didominasi oleh guru saja, akan tetapi peserta didik yang harus lebih aktif karena memang peserta didik yang belajar bukan guru, sehingga peserta didik tidak lagi sebagai obyek belajar akan tetapi sebagai subyek belajar. Jadi jelaslah bahwa memang peserta didik yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan dan mengembangkan pengetahuan itu, sementara peran guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar akan tetapi sebagai mediator dan fasilitator dalam rangka membantu optimalisasi belajar peserta didik.

Hasil observasi yang didapat dan wawancara dengan pihak sekolah pada tahun pelajaran 2017/2018 di Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi, bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan, Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi telah melakukan berbagai upaya yang antara lain adalah melengkapi buku-buku perpustakaan, mendisiplinkan dalam proses belajar mengajar baik peserta didik maupun guru, dan mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan, setiap guru mata pelajaran wajib membuat perangkat-perangkat pembelajaran seperti program tahunan, program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran. Namun dengan demikian hasil belajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Budidaya Tanaman, peserta didik masih cenderung rendah dengan ditandai banyaknya peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM mata pelajaran PKWU Budidaya Tanaman adalah 75. sebagaimana dapat kita lihat dari tabel di bawah ini :

Nilai Uji Blok mata pelajaran PKWU Budidaya Tanaman oleh Peserta didik Kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi, diukur dari ketuntasan, pada data awal dari 35 peserta didik, yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM sebanyak 23 peserta didik atau 66% dan peserta didik yang mendapat nilai ≤ 75 (tuntas) sebanyak 12 peserta didik atau 34%. terkait dengan peserta didik yang tidak tuntas tersebut ditemukan beberapa aktivitas antara lain:

1. Peserta didik menganggap pelajaran PKWU Budidaya Tanaman sebagai pelajaran yang sulit dipahami apalagi penyampaianya dengan metode ceramah.
2. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
3. Sering kali ketika diberi kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya berdiam, sementara peserta didik belum memahami materi yang disampaikan guru.
4. Terkadang ada peserta didik yang bertanya kepada guru, teman-temannya malah melecehkannya.
5. Sebagian besar peserta didik tidak dapat mengerjakan latihan, sementara mereka tidak berusaha untuk membaca buku untuk mengerjakan latihan tersebut atau bertanya kepada temannya yang

dapat mengerjakan.

Metode pembelajaran yang dipandang relevan untuk diterapkan dalam rangka untuk meminimalisir permasalahan tersebut di atas adalah metode Team Game Tournament (TGT), adapun keunggulan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah membentuk tanggung jawab individu dan kelompok, karena pada model ini ada tugas individu dan tugas kelompok. Setiap peserta didik akan berpikir dan mempunyai pendapat sendiri dalam menyelesaikan tugas mandiri. sehingga diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik khususnya mata pelajaran PKWU Budidaya Tanaman. Pertimbangan inilah yang dapat mendorong penulis untuk meneliti masalah ini, mengingat pentingnya pemilihan metode pembelajaran. Sehubungan dengan hal di atas, maka penulis mengemukakan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Budidaya Tanaman Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018.”

Dari latar belakang masalah yang penulis kemukakan, dapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik banyak yang belum mencapai ketuntasan.
2. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Sarana dan prasarana di sekolah kurang memadai.
4. Pembelajaran PKWU Budidaya Tanaman yang dilakukan di kelas kurang efektif.
5. Nilai pembelajaran PKWU Budidaya Tanaman masih rendah.

Rumusan masalah yang penulis susun berdasarkan pada latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Budidaya Tanaman Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peserta didik:
Manfaat bagi peserta didik adalah untuk mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mendorong peningkatan aktivitas peserta didik yang diharapkan

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi guru:

Manfaat bagi guru adalah untuk menambah wawasan guru sebagai metode alternatif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah:

Manfaat bagi sekolah adalah untuk menambah sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas peserta didiknya.

4. Bagi Penulis :

Manfaat bagi penulis adalah untuk memperbaiki metode dalam proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan agar nilai siswa lebih meningkat.

Pengertian Metode Team Game Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kerjasama akademik antar peserta didik membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai kesempatan yang sama. Aktivitas belajar berpusat pada peserta didik dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah.

Menurut Slavin (1985), *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. (Isjoni : 2013)

Pernyataan dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada keaktifan peserta didiknya dalam proses belajar, peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil dan heterogen untuk saling bekerja sama memahami materi pelajaran, menyelesaikan tugas dimana masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan guru bertindak sebagai fasilitator yang memiliki kemampuan untuk menyusun kasus-kasus yang dapat memicu peserta didik untuk bekerjasama secara kooperatif, memiliki keterampilan dan membimbing diskusi kelompok serta memiliki kemampuan keterampilan dalam menjadi mediator dan pengelola konflik.

Team Game Tournament (TGT) mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, merupakan model pembelajaran kooperatif John Hopkins yang pertama. TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *Student Team Achievement Divisions*

(STAD) dalam setiap hal kecuali satu mengganti kuis dengan turnamen atau lomba mingguan. Dalam turnamen ini peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Dalam pembelajaran ini dimulai dari penjelasan guru tentang konsep atau materi yang akan diberikan, selanjutnya peserta didik diminta untuk belajar dalam kelompoknya menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dalam rangka mematangkan pemahaman terhadap konsep atau materi yang sudah diberikan.

Kelebihan Metode Team Game Tournament (TGT)

Metode Team Game Tournament (TGT) digunakan dan diterapkan dalam pengajaran modern khususnya mengenai ilmu-ilmu alam dalam proses belajar mengajar, disebabkan terdapat kelebihan-kelebihan dari metode tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa kelebihan metode Team Game Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

- a) Metode ini dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- c) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- d) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- e) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik
- f) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- g) Motivasi belajar lebih tinggi
- h) Hasil belajar lebih baik
- i) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. (Isjoni : 2013)

Metode Team Game Tournament (TGT) dilihat dari kutipan di atas pada dasarnya sesuai dengan prinsip belajar, karena pemeran Team Game Tournament (TGT) adalah peserta didik, sedangkan guru menentukan masalah serta membimbing peserta didik untuk menentukan atau menemukan alternatif pemecahan masalah (jawaban), informasi dan jawaban yang lebih bergairah karena proses belajar mengajar menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) memungkinkan adanya banyak variasi sehingga tidak akan membosankan.

Kelemahan Metode Team Game Tournament (TGT)

Metode Team Game Tournament (TGT) menurut Syaiful Bahri Djamarah juga memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. (Syaiful Bahri : 2010)

Bagi Peserta didik

Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Dari pendapat di atas, dapatlah penulis mengerti tentang kelemahan-kelemahan metode Team Game Tournament (TGT) sebagai metode mengajar yaitu peserta didik apabila kurang memahami dan kurang jelas tentang masalah atau problem yang diberikan oleh seorang guru yang bersangkutan, maka akan membuat peserta didik malas untuk mengerjakan soal yang berupa Team Game Tournament (TGT) bosan dengan problem yang monoton serta tidak selamanya apa yang dikerjakan peserta didik adalah hasil pekerjaannya sendiri.

Cara Mempersiapkan Metode Team Game Tournament (TGT)

Metode Team Game Tournament (TGT) dapat berjalan dengan baik dan terarah dalam pembelajaran menurut Robert E. Slavin haruslah mengikuti penjelasan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok. Materi kurikulum untuk TGT perlu menyiapkan kartu-kartu bernomor dari nomor satu sampai tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar anda.

2. Kelompok (Tim)

Kelompok biasanya terdiri atas tiga sampai dengan lima orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan

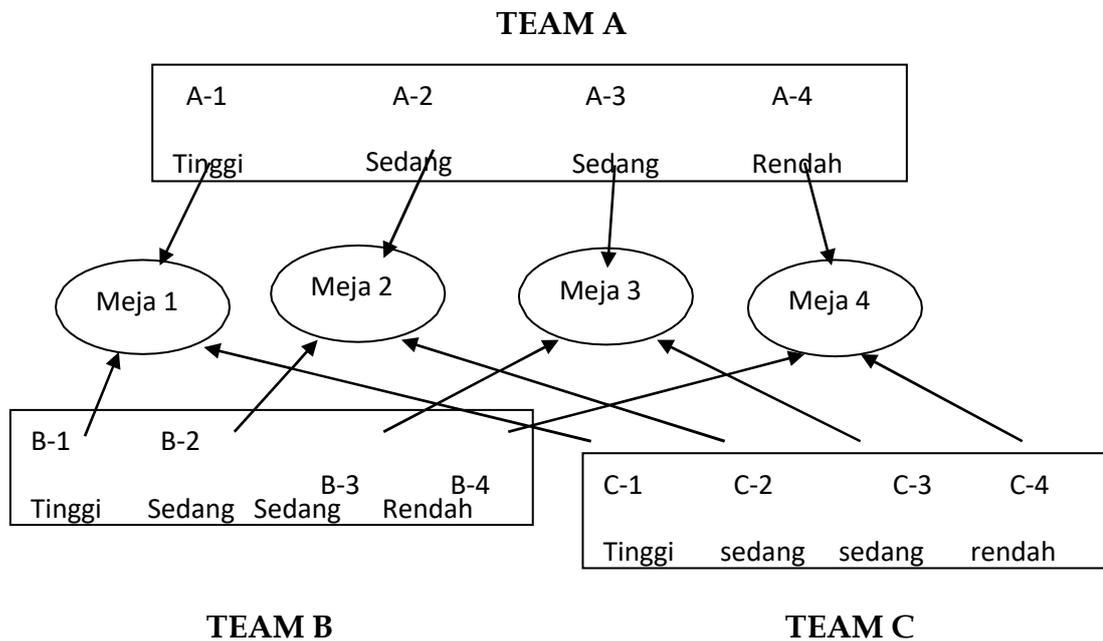
anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Selanjutnya, Menempatkan para peserta didik ke dalam meja turnamen pertama yaitu membuat kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama peserta didik dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. (Robert E Slavin : 2005)

3. Games

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen.

Turnamen merupakan struktur di mana game berlangsung. Setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjukkan peserta didik untuk berada pada meja turnamen, tiga peserta didik berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Setelah seminggu pertama tersebut, peserta didik dapat berpindah meja bergantung kepada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling mutakhir, pemenang pada tiap meja naik ke atas meja yang lebih tinggi; berikutnya peserta didik yang memiliki skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama; dan peserta didik yang mendapat skor paling rendah turun ke meja lebih rendah. Dengan cara ini, jika ada peserta didik yang salah pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke atas atau ke bawah sampai mereka berada pada tingkat kinerja yang benar.



Gambar 1. Penempatan Pada Meja Turnamen

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah bila rerata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 - 45	Great Team
30 - 40	Good Team

Demikian beberapa hal yang harus diperhatikan dalam rangka penerapan metode Team Game Tournament (TGT) kepada peserta didik agar dapat dicapai tujuan yang diharapkan.

B. Tinjauan Tentang Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, penulis mengutip beberapa pendapat para ahli dalam bidang pendidikan, yang mendukung dalam penelitian yang penulis lakukan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam

kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional (Mulyono : 2009).

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang setelah mengalami kegiatan belajar. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik, diperlukan tes yang akan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu. Tujuan dari belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan ketrampilan serta pembentukan sikap. Untuk mendapatkan itu semua peserta didik harus belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung tentu harus menyenangkan agar peserta didik mudah dalam menyerap pelajaran. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran maka diadakan evaluasi dengan menggunakan tes.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya dalam bukunya menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik menjadi dua macam, yakni:

- a. Faktor dari Luar ; Faktor environmental input (lingkungan), Faktor-faktor instrumental (gedung perlengkapan belajar/alat-alat praktikum, perpustakaan, metode belajar dan sebagainya)
- b. Faktor dari dalam ; Kondisi fisiologis anak (kesehatan peserta didik), Kondisi psikologis, Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi, Kemampuan-kemampuan kognitif. (Abu Ahmadi : 2005)

Faktor-faktor tersebut dalam pembelajaran akan dapat diatasi menggunakan metode TGT untuk menciptakan pembelajaran efektif, kondusif, inovatif, dan kreatif. Sehingga dapat mengubah peserta didik belajar di dalam kelas lebih aktif dan mengedepankan kerjasama antar peserta didik dalam pembelajaran dengan meningkatkannya aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018 yang bertempat di

Kelurahan Thehok Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi.

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2017/2018 pada bulan Agustus - Oktober 2017.

2. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018.

B. Sasaran Penelitian

Sasaran atau objek penelitian di dalam PTK ini adalah:

- a) Peserta didik kelas XI yang berjumlah 35 peserta didik.
- b) Hasil belajar prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Budidaya Tanaman
- c) Guru yang mengajar dan metode apa saja yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, Sehingga di dalam PTK ini diharapkan dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Budidaya Tanaman Kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018.
- d) Sarana prasana yang digunakan adalah buku-buku dan referensi tambahan yang menunjang, kertas untuk membuat kartu-kartu soal.

C. Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu peneliti melakukan kegiatan ini di dalam kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari suatu situasi keadaan yang alamiah di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada beberapa faktor yang perlu diteliti, antara lain:

- a. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Budidaya Tanaman dengan menggunakan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT).
- b. Hasil belajar berupa pencapaian peningkatan pemahaman konsep dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Persiapan

Peneliti melakukan survey di sekolah dan kelas yang akan dijadikan objek penelitian, apakah ada permasalahan, setelah mengetahui adanya permasalahan maka peneliti merancang sebuah pembelajaran di kelas dengan membuat desain dan alat pembelajaran. Langkah selanjutnya merancang kegiatan dan jadwal Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan di kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- 1) Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Waktu yang digunakan dalam semua siklusnya adalah tiga kali pertemuan.

3) Observasi

Observasi (pengamatan) adalah kegiatan mengenali, merekam, dan mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagai upaya untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Data aktivitas peserta didik diperoleh menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik yang telah dipersiapkan oleh peneliti sedangkan hasil belajar dengan menggunakan tes tertulis.

4) Refleksi

Hakikat refleksi adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah dihasilkan atau yang tidak/belum tuntas dalam siklus yang sedang berjalan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes dan observasi serta menentukan perkembangan kemajuan dan kelemahan yang terjadi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

“Observasi adalah instrumen lain yang sering dijumpai dalam penelitian pendidikan. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen lebih sering digunakan sebagai alat pelengkap instrumen lain, termasuk kuisioner dan wawancara”(Sukardi : 2003)

Observasi dipakai sebagai metode pelengkap, metode

peneliti ini gunakan untuk mendapatkan data-data yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini.

2. Teknik Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang guna untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Wina Sanjaya : 2008)

3. Interview

Instrumen ketiga yang juga berfungsi untuk mengambil data di lapangan adalah menggunakan wawancara¹².

Adapun interview selain kepada peserta didik juga dilakukan kepada kepala sekolah, dewan guru untuk menanyakan tentang data sejarah singkat berdirinya Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi serta kondisi keaktifan peserta didik dalam proses dan kondisi fasilitas belajar mengajar.

4. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya¹³.

E. Populasi dan Sampel

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.(Suharsimi Arikunto : 2002), “Sampel adalah sebagian dari populasi. Karena ia merupakan bagian dari populasi, tentulah ia harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya”.(Saifudin Azwar : 2011)

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10 - 15%, 20 - 25% atau lebih”.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Jumlah Peserta didik Aktif

Untuk melihat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran maka dilakukan pengamatan. Pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.

Untuk menghitung jumlah peserta didik yang beraktivitas digunakan rumus Distribusi Frekuensi Relatif :

$$P = \frac{f}{N} \cdot 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = Number of Case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
P = Angka persentase

2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) maka diambil data dari tes pada setiap akhir siklus.

Untuk menghitung presentasi hasil belajar dengan menggunakan rumus Distribusi Frekuensi Komutatif sebagai berikut:

$$\% C = \frac{C_s}{100 \% N}$$

Keterangan :

% C = Persentase peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75

C_s = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75

N = Jumlah seluruh peserta didik yang hadir.¹⁸

3. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- Rata-rata aktivitas belajar peserta didik meningkat di setiap siklus.
- Hasil belajar peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 pada akhir siklus.

Sesuai dengan kutipan di atas, bahwa populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIA 2 Madrasah Aliyah Negeri model Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 35 peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan Setiap Siklus

Berdasarkan latar belakang masalah dan karakteristik siswa yang ada di Madrasah Aliyah Negeri Model Kota Jambi peneliti menetapkan objek penelitian di kelas XI MIA 2 dengan jumlah siswa 35 yang terdiri 12 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. pada siklus I dikembangkan proses melalui dari pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan evaluasi. Waktu yang diperlukan dalam pembelajaran ini berdasarkan (RPP) yang direncanakan oleh peneliti sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Pada siklus I dapat dilihat bahwa dalam perencanaan mendapatkan prosentase yaitu 65% yang termasuk kategori baik/minimal. Tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal diukur dari ketuntasan, pada data awal pra survey siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM sebanyak 66% setelah dilakukan tindakan siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sebanyak 77%. Dengan demikian pada tahap siklus I terjadi peningkatan sebesar 11% Dalam hal ini berarti belum sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas)

sesuai dengan KKM.

Dengan berakhirnya siklus I, kemudian mengadakan refleksi. Terbukti bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dapat dilihat dari adanya peningkatan data awal siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM sebanyak 66% setelah dilakukan tindakan, siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 77%.

Hasil belajar siswa masih rendah karena siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM belum mencapai $\geq 70\%$ dari jumlah siswa. Proses pembelajaran pada siklus II ini lebih ditekankan pada kesiapan dan konsentrasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Perangkat pembelajaran yang dipersiapkan adalah absensi, silabus, RPP, bahan ajar, alat/media pembelajaran, instrument penelitian yaitu lembar pengamatan dan soal evaluasi. Selanjutnya pada siklus II beberapa revisi dilakukan guru antara lain:

- a) Guru lebih mengoptimalkan pemberian motivasi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b) Memfokuskan proses pembelajaran harus berpusat pada siswa.
- c) Guru berusaha mendorong semua tim agar berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan pada saat game turnamen berlangsung.

Pada siklus II dapat dilihat bahwa perencanaan mendapatkan prosentase yaitu 75% yang termasuk kategori baik/optimal. Tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal diukur dari ketuntasan, pada siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM sebanyak 77% setelah dilakukan tindakan siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sebanyak 94%. Dengan demikian pada tahap siklus II terjadi peningkatan sebesar 17%, berarti sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu siswa yang mendapat nilai Tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa tindakan pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) dapat berjalan dengan baik, lebih efisien, efektif dan menyenangkan serta hasil belajar siswa tinggi. Dengan penggunaan metode Team Game Tournament (TGT) yang mendukung terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat.

B. Pembahasan

Dari penelitian ini pada pembelajaran siklus I terjadi peningkatan nilai yaitu pada data awal pra survey siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM adalah sebanyak 66% yaitu sebanyak 23 siswa dari seluruh siswa yang berjumlah 35. Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 77% yaitu sebanyak 27 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 35. Pada tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 11% dari prasurvei sebanyak 66 % menjadi 77 %. Dalam hal ini berarti belum sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM.

Dari data hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM adalah sebesar 17% setelah dilakukan refleksi tindakan pada siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sebanyak 94%. Dengan demikian pada tahap siklus II terjadi peningkatan sebesar 17% dari data awalnya 77% menjadi 94%. Dalam hal ini berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sesuai dengan KKM.

Oleh sebab itu tidak lagi dilakukan tindakan pada siklus berikutnya karena keberhasilan pembelajaran sudah melebihi dari indikator keberhasilan. Dalam menganalisa hasil belajar siswa yang diukur adalah ketuntasan belajar dimana datanya diperoleh dari tes tertulis yang dilakukan pada tiap akhirsiklus.

Dilihat dari tabel hasil belajar siswa di atas terlihat jelas bahwa dalam setiap proses pembelajaran menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) selalu terjadi peningkatan, terlihat dari tabel perolehan hasil belajar siswa dari siklus I siklus dan II.

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa dalam setiap proses pembelajaran menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) selalu terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari tabel pengamatan aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 10% dan tabel perolehan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 17%.

Maka hasil dari penggunaan metode Team Game Tournament (TGT) dapat penulis simpulkan:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Dapat menarik minat siswa untuk mengikuti setiap proses pembelajaran.
3. Membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan kreatif.
4. Mendorong rasa ingin tahu siswa dalam setiap langkah pembelajaran.
5. Menimbulkan keberanian siswa untuk menjawab setiap pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
6. Siswa mampu mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Metode Team Game Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kondusif dan lebih menyenangkan.
- 2) Dengan menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Budidaya Tanaman. Peningkatan hasil belajar siswa dari data pra survei ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 11 % Dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 14 %.
- 3) Metode Team Game Tournament (TGT) disajikan secara berurutan atau sistematis dengan memberikan pengetahuan anak menjadi utuh dan fungsional sehingga mengetahui hubungan dan kaitan

dari masing-masing mata pelajaran.

B. Saran

Guru hendaknya dapat menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga siswa akan tertarik dan lebih semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2005, *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*, Bandung: Pustaka Setia.
- Azhar Arsyad, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010
- Departemen Agama Republik Indonesia, 1994, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo.
- Isjoni, 2010, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, Alfabeta, Bandung.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2010, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2009, *Psikologi Belajar Edisi 2*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyono Abdurrahman, 2009, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nur Uhbiyati Ahmadi, 2003, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Robert E. Slavin, 2005, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, NusaMedia, Bandung.
- Saifudin Azwar, 2011, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sukardi, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya, 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Bandung: Cendana.