

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI FKIP UNSRI

**Dwi Hasmidyani dan Syarifuddin**

Dosen FKIP Universitas Sriwijaya

**Abstrak:** Rendahnya partisipasi dan hasil belajar mahasiswa kelas reguler program studi Pendidikan Ekonomi semester V FKIP Unsri tahun ajaran 2012/2013 menjadi masalah dalam penelitian tindakan kelas ini. Tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar, sedangkan tujuan khusus adalah meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa agar dapat memperoleh pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan, bagi dosen agar dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan bagi program studi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana aktivitas setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah mahasiswa semester V pendidikan ekonomi sebanyak 48 mahasiswa. Metode pemecahan masalah yang digunakan adalah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar pokok bahasan Penilaian Berbasis Kelas. Instrumen penelitian menggunakan tes, angket partisipasi dan angket respon mahasiswa, lembar observasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Siklus I dengan persentase rata-rata skor partisipasi 72,14% dan rata-rata skor hasil belajar 71,46. Siklus II dengan persentase rata-rata skor partisipasi 82,54% dan rata-rata skor hasil belajar 90,43. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil sehingga peneliti merekomendasikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.

**Kata kunci:** pembelajaran kooperatif tipe TGT, partisipasi, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan didalam kompetisi. Peran pengajar bukan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi sebagai fasilitator dan pengarah. Belajar memang bersifat individual, oleh karena itu belajar merupakan suatu keterlibatan langsung atau memperoleh pengalaman individual yang unik. Belajar juga tidak terjadi sekaligus, tetapi akan berlangsung penuh pengulangan berkali-kali, berkesinambungan, tanpa henti (Dimiyati, 2002).

Belajar merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi mahasiswa. Namun pada kenyataannya sekarang, penerapan belajar yang efektif di kampus sangat sulit diterapkan khususnya pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar karena banyak mahasiswa belum memahami konsep-

konsep dasar evaluasi proses dan hasil belajar serta implementasinya dalam praktek pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang dilakukan oleh dosen kurang menarik karena masih menggunakan model konvensional.

Peserta didik yang duduk di bangku universitas memerlukan cara belajar yang interaktif dan berpusat pada mahasiswa (*student centre*). Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa kreatif memecahkan persoalan dan tidak hanya menunggu materi dari dosen. Dari hasil analisis masalah diperlukan adanya solusi untuk memecahkan masalah di atas. Salah satunya dengan mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu model pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT). TGT adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran kelompok dan permainan dengan menggunakan kartu soal yang dirancang dalam bentuk turnamen.

Slavin (2010), mengungkapkan bahwa “TGT menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.” Dengan model TGT setiap tim mahasiswa (5-6 orang) akan bersaing dan berkompetisi untuk mendapatkan poin sebesar-sebesarnya. Dengan model pembelajaran TGT diharapkan mahasiswa akan aktif dalam mencari solusi dari sebuah permasalahan dan semua anggota tubuh akan bergerak, sehingga didapatkan pembelajaran yang lebih menarik. Dari latar belakang di atas, maka penelitian ini akan mengambil judul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di FKIP UNSRI”**.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut (1) Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar? (2) Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar?

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, masing-masing tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar di FKIP Unsri. (2) Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat langsung bagi program studi, mahasiswa dan dosen. Manfaat tersebut masing-masing diuraikan sebagai berikut: (1) Mahasiswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. (2) Dosen dapat memperoleh pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran, khususnya model TGT, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (3) Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi program studi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Slavin (2010) mengemukakan bahwa “TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut: Pengajaran; Belajar Tim; Turnamen; Rekognisi Tim”. Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT 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 kata atau ras yang berbeda. Dosen menyajikan materi, dan mahasiswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok dosen memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada dosen.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh mahasiswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik mahasiswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Mahasiswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin (2010) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

**a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok – Kelompok Kecil**

Siswa ditempatkan dalam kelompok–kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

**b) Games Tournament**

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.

Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain

diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

### c) **Penghargaan Kelompok**

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain**

<b>Pemain dengan</b>	<b>Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh</b>
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

(Sumber : Slavin dalam Ipotes, 2008)

**Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain**

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

(Sumber : Slavin dalam Ipotes, 2008)

Dengan keterangan sebagai berikut:

*Top Scorer* (skor tertinggi), *High Middle Scorer* (skor tinggi), *Low Middle Scorer* (skor rendah), *Low Scorer* (skor terendah), *Middle Scorer* (skor sedang).

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

**(1) Mengajar (*teach*)**

Mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

**(2) Belajar Kelompok (*team study*)**

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

**(3) Permainan (*game tournament*)**

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

**(4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)**

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata skor yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Penghargaan yang diberikan berupa hadiah yang berisi ATK, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata skor sebagai berikut.

**Tabel 3. Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok**

<b>Rata-Rata Skor Kelompok</b>	<b>Kriteria Penghargaan Kelompok</b>
$45 \leq \text{rata-rata kelompok} < 50$	<i>Good Team</i> (Kelompok Baik)
$50 \leq \text{rata-rata kelompok} < 55$	<i>Great Team</i> (Kelompok Hebat)
$55 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 60$	<i>Super Team</i> (Kelompok Super)

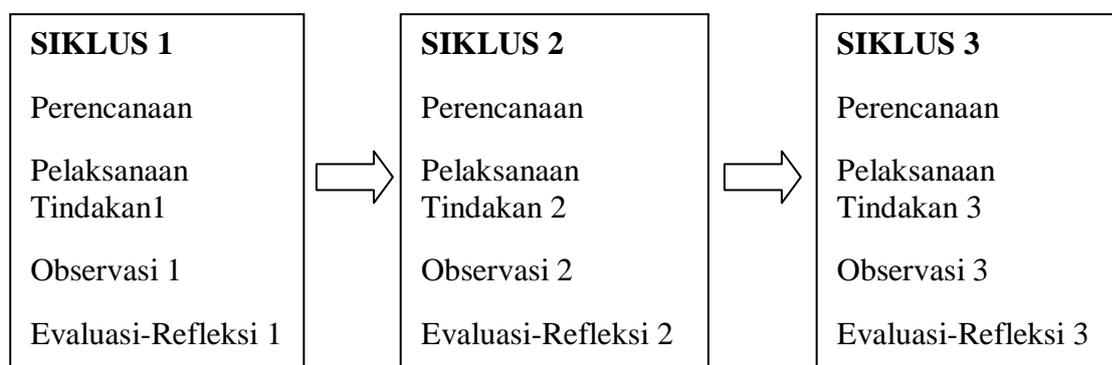
*Sumber: Slavin (2010) dengan beberapa perubahan*

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian tindakan kelas adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sukardi (2003), penelitian ini sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang diteliti terutama kelas. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi-refleksi. Aspek kegiatan ini dilakukan pada setiap siklus selama 4 bulan penelitian. Untuk lebih jelas pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 1**

### **Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas**



Pada siklus ini direncanakan, dilaksanakan, diobservasi, dan direfleksikan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil akhir siklus 1 dijadikan dasar untuk merencanakan tindakan pada siklus ke-2. Pada siklus kedua juga direncanakan, dilaksanakan, diobservasi, dan direfleksikan proses pembelajarannya. Selanjutnya, hasil akhir siklus kedua dijadikan dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran pada siklus ketiga.

Pada siklus ketiga diharapkan sudah ditemukan formulasi yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktifitas mahasiswa dalam pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Jika pada siklus ketiga tolok ukur yang diharapkan tidak tercapai, maka akan

dilanjutkan ke siklus keempat dan seterusnya sampai siklus ke-n. Hal ini bertujuan agar kriteria keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

Pada penelitian ini ada empat tahap yang akan dilakukan, yaitu perencanaan, observasi, dan evaluasi-refleksi. Untuk mengetahui gambaran penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan berikut uraian secara rinci:

## **1. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

- 1) Menyiapkan lembar observasi aktivitas mahasiswa, angket partisipasi, soal tes, dan catatan lapangan.
- 2) Menyiapkan rencana pelajaran yang telah disusun pada persiapan penelitian.
- 3) Menyiapkan alat tulis untuk observasi.

Perencanaan dalam tahap ini bertujuan untuk mendapatkan data awal mengenai hasil belajar dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Pengamatan langsung dilakukan di dalam kelas pada proses pembelajaran Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Selanjutnya dilakukan tes awal untuk mengetahui data akurat mengenai kemampuan mahasiswa. Hasil refleksi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini akan dilakukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini, berupa:

### **a. Tahap Persiapan**

1. Dosen menyiapkan materi pembelajaran.
2. Dosen menyiapkan kartu soal.
3. Dosen menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas mahasiswa.

### **b. Tahap Pembelajaran**

#### **1. Presentasi**

Dosen menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan dan memberikan motivasi.

#### **2. *Team* (kelompok)**

Membagi kelompok yang beranggota 5-6 orang setiap kelompok secara heterogen. Diskusi dilakukan dengan menggunakan lembar kegiatan mahasiswa. Diskusi ini dilakukan untuk persiapan turnamen.

#### **3. *Game* (permainan)**

Permainan dilaksanakan setelah dosen menyampaikan materi dan mengajarkan soal latihan. Masing-masing kelompok diberikan kartu soal bernomor, dimana tiap kelompok bekerja sama menjawab soal. Aturannya membolehkan pemain untuk menantang jawaban yang lain.

#### 4. *Tournament* (kompetisi)

Turnamen dilakukan dengan mengelompokkan mahasiswa dengan kemampuan homogen yang mewakili tiap kelompoknya. Turnamen ini juga memungkinkan bagi mahasiswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.

#### 5. Penghargaan Kelompok

Setelah mengikuti *game* dan *tournament*, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari *game* dan *tournament* akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Jenis penghargaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, piagam dan sebagainya.

Menurut Slavin (2010), penghargaan diberikan jika telah melewati kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok**

Rata-Rata Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan Kelompok
$45 \leq \text{rata-rata kelompok} < 50$	<i>Good Team</i> (Kelompok Baik)
$50 \leq \text{rata-rata kelompok} < 55$	<i>Great Team</i> (Kelompok Hebat)
$55 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 60$	<i>Super Team</i> (Kelompok Super)

*Sumber: Slavin (2010) dengan beberapa perubahan*

### 3. Observasi

Observasi dilakukan pada setiap siklus tindakan dalam penelitian ini. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah aktivitas yang dilakukan sesuai dengan tujuan dalam penelitian.

### 4. Evaluasi-Refleksi

Refleksi digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Bahan refleksi didapat dari hasil evaluasi terhadap data tes dan lembar observasi aktivitas mahasiswa setiap siklus. Jika siklus I belum menunjukkan peningkatan hasil belajar dan partisipasi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka perlu dilakukan siklus II dengan mempertahankan tindakan yang sudah baik dan mencari solusi alternatif untuk tindakan yang perlu diperbaiki. Demikian juga dengan tindakan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus III. Apabila pada

siklus II sudah terdapat peningkatan hasil belajar dan partisipasi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka siklus III tidak diperlukan lagi.

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya kampus Indralaya. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi kelas reguler semester V tahun ajaran 2012/ 2013 sebanyak 48 mahasiswa untuk mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data yang diperoleh melalui tes (tes awal dan tes akhir), observasi, angket, wawancara serta dokumentasi. Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan. Observasi; kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti ingin mengetahui reaksi mahasiswa dalam model pembelajaran TGT. Angket digunakan untuk melihat respon dan partisipasi mahasiswa selama mengikuti pembelajaran. Wawancara dilakukan pada mahasiswa atau teman sejawat untuk mengetahui apakah implementasi model TGT perlu diperbaiki atau tidak. Dokumentasi didapat dari catatan lapangan dan foto kegiatan penelitian.

### **Teknik Analisa Data**

Peningkatan hasil belajar dan partisipasi mahasiswa diperoleh dari tes dan observasi sesuai dengan ketuntasan belajar yaitu 85% mahasiswa mendapat nilai  $\geq 71$ .

Data hasil angket dan hasil tes akan dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan skala Likert berikut:

**Tabel 5**  
**Kategori Hasil Observasi dan Tes**

Skor Hasil Angket (%)	Skor Hasil Tes	Kategori
81-100	86-100	Sangat Baik
61-80	71-85	Baik
41-60	56-70	Cukup
21-40	40-55	Kurang Baik
<20	0-39	Buruk

*Sumber: Riduwan (2012) dengan beberapa perubahan*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan siklus I adalah:

- 1) Mengadakan tes awal untuk mengetahui skor dasar. Materi tes awal adalah pokok bahasan Penilaian Berbasis Kelas, sub pokok bahasan: Penilaian dalam Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Tes awal dilaksanakan hari Selasa, tanggal 4 September 2012. Hasil tes awal digunakan sebagai skor dasar pada sistem penilaian pembelajaran kooperatif, disamping itu juga dipakai untuk menentukan kelompok asal yang terdiri dari 6 anggota yang heterogen.
- 2) Membentuk kelompok asal yang terdiri dari 6 anggota yang heterogen. Untuk memperoleh anggota kelompok yang heterogen peneliti berpedoman pada biodata mahasiswa dan hasil tes awal. Jumlah mahasiswa semester V sebanyak 48 mahasiswa, terdiri dari 33 mahasiswa perempuan dan 15 mahasiswa laki-laki. Dari jumlah mahasiswa tersebut peneliti membagi menjadi 8 kelompok asal.
- 3) Ketua peneliti sebagai dosen pelaksana tindakan berdiskusi dan membagi tugas dengan dosen pengamat (Syarifuddin, S.Pd., M.Pd) tentang prosedur penelitian, serta langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 4) Menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, lembar kegiatan mahasiswa, lembar penskoran, soal turnamen, dan soal tes I

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dalam bentuk penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar semester V. Materi kuliah siklus I adalah pokok bahasan penilaian berbasis kelas, sub pokok bahasan: (1) penilaian dalam pembelajaran berbasis kompetensi, (2) macam-macam alat penilaian. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Pertemuan pertama: Selasa, 11 September 2012. Dosen menyampaikan materi kuliah sub pokok bahasan: (1) penilaian dalam pembelajaran berbasis kompetensi, (2) macam-macam alat penilaian, dilanjutkan dengan aktivitas diskusi kelompok yang disesuaikan dengan skenario pembelajaran kooperatif tipe TGT. Setiap kelompok asal mengerjakan lembar kegiatan mahasiswa yang telah dipersiapkan dosen.

2) Pertemuan kedua: Selasa, 18 September 2012. Pada pertemuan ini dilaksanakan turnamen. Sebelumnya dilakukan pembahasan materi kuliah pada pertemuan I, pembahasan materi ini sekaligus untuk persiapan turnamen. Turnamen dilakukan dengan membagi mahasiswa menjadi lima grup secara homogen sesuai dengan kemampuan akademik. Setelah turnamen berakhir, masing-masing anggota kelompok kembali lagi ke kelompok asalnya untuk mengumpulkan skor dari turnamen yang telah diikutinya. Selanjutnya ketua kelompok akan menghitung jumlah dan rata-rata dari skor-skor yang diperoleh para anggotanya. Dari hasil turnamen kelompok 8 berhasil menjadi *super team*, kelompok 4 *great team* dan kelompok lainnya sebagai *good team*.

c. Observasi

Observasi pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan oleh dosen pengamat. Aktivitas yang dilakukan adalah mengamati aktivitas mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi dilakukan dengan lembar observasi dan catatan lapangan. Rangkuman hasil observasi siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa aktif dalam mengikuti pembelajaran walaupun masih ada beberapa mahasiswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran tersebut.
- b. Pelaksanaan turnamen kurang efektif karena masih ada beberapa mahasiswa yang kurang paham dengan pelaksanaan turnamen.
- c. Pada saat diskusi kebanyakan mahasiswa belajar secara individu bukan berkelompok.
- d. Pada saat post test mahasiswa terlihat kurang bersemangat.

d. Evaluasi

Evaluasi hasil tindakan siklus I berupa partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan angket dan hasil belajar dengan menggunakan soal tes I. Hasil tes kemudian diolah untuk menentukan skor peningkatan individu, rata-rata peningkatan kelompok serta kriteria penghargaan kelompok.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi siklus I maka perlu dilakukan refleksi untuk melihat kelemahan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan siklus I. Hasil refleksi siklus I antara lain:

- 1) Persentase rata-rata skor partisipasi sebesar 72,14% dan respon mahasiswa sebesar 82,81% ini berarti secara berurutan berada dalam kategori baik dan sangat baik, dengan demikian partisipasi mahasiswa pada siklus I masih perlu ditingkatkan.

- 2) Rata-rata skor hasil belajar pada tes awal sebesar 56,52 dan rata-rata skor hasil belajar siklus I sebesar 71,46 ini berarti sudah ada peningkatan. Meskipun terjadi peningkatan namun persentase ketuntasan belajar baru mencapai 72,92%, sehingga hasil belajar mahasiswa perlu ditingkatkan lagi pada siklus II.
- 3) Agar partisipasi dan hasil belajar meningkat, serta suasana belajar di kelas berlangsung lebih menyenangkan maka perlu dipersiapkan hadiah berupa alat tulis bagi tim yang memperoleh penghargaan tertinggi. Hadiah tersebut akan diberikan pada akhir pelaksanaan siklus II.

Hasil refleksi siklus I ini akan digunakan untuk merencanakan pelaksanaan tindakan siklus II.

## **2. Siklus 2**

### **a. Perencanaan**

Hasil refleksi siklus I digunakan untuk merencanakan tindakan siklus II. Kegiatan-kegiatan dalam merencanakan tindakan siklus II antara lain:

- 1) Diskusi dengan dosen pengamat untuk membahas hasil refleksi siklus I. Tujuan diskusi adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi pada siklus II.
- 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.
- 3) Mengoreksi hasil tes I serta merekap hasilnya pada lembar penskoran.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan siklus II dalam bentuk penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar semester V. Materi kuliah siklus II adalah pokok bahasan penilaian berbasis kelas, sub pokok bahasan; contoh-contoh instrumen penilaian berbasis kelas. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pertemuan ketiga: Selasa, 25 September 2012. Dosen menyampaikan materi kuliah sub pokok bahasan; contoh-contoh instrumen penilaian berbasis kelas. Sebelum menyampaikan materi pelajaran, dosen terlebih dahulu mengumumkan hasil tes I, skor turnamen dan penghargaan tim, dilanjutkan dengan aktivitas diskusi kelompok yang disesuaikan dengan skenario pembelajaran kooperatif tipe TGT. Setiap kelompok asal mengerjakan lembar kegiatan mahasiswa yang telah dipersiapkan dosen.

2) Pertemuan keempat: Selasa, 02 Oktober 2012. Pada pertemuan ini dilaksanakan turnamen. Sebelumnya dilakukan pembahasan materi kuliah pada pertemuan I, pembahasan materi ini sekaligus untuk persiapan turnamen. Turnamen dilakukan dengan membagi mahasiswa menjadi lima grup secara homogen sesuai dengan kemampuan akademik. Setelah turnamen berakhir, masing-masing anggota kelompok kembali lagi ke kelompok asalnya untuk mengumpulkan skor dari turnamen yang telah diikutinya. Selanjutnya ketua kelompok akan menghitung jumlah dan rata-rata dari skor-skor yang diperoleh para anggotanya. Dari hasil turnamen kelompok 1 dan 4 berhasil menjadi *super team*, kelompok 7 *great team* dan kelompok lainnya sebagai *good team*.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran nampak bahwa mahasiswa sangat senang belajar dalam kelompok yang diturnamenkan. Mereka aktif berdiskusi dalam menyelesaikan masalah. Mereka sudah ada rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Berdasarkan hasil catatan lapangan selama pelaksanaan siklus II dapat disimpulkan:

- a. Mahasiswa sudah mulai memahami materi diskusi.
- b. Sebagian besar mahasiswa terlihat antusias dengan pembelajaran, meskipun ada satu-dua mahasiswa yang tidak bisa belajar dengan metode pembelajaran yang disampaikan karena cara belajar mahasiswa tersebut yang tidak suka keramaian.
- c. Pada saat post test mahasiswa jauh lebih siap.

d. Evaluasi

Evaluasi hasil tindakan siklus II berupa partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan angket dan hasil belajar dengan menggunakan soal tes II. Hasil tes kemudian diolah untuk menentukan skor peningkatan individu, rata-rata peningkatan kelompok serta kriteria penghargaan kelompok.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi siklus II maka perlu dilakukan refleksi untuk melihat kelemahan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan siklus II. Hasil refleksi siklus II antara lain:

- 1) Persentase rata-rata skor partisipasi sebesar 82,54% dan respon mahasiswa sebesar 85,11% ini berarti secara keseluruhan berada dalam kategori sangat baik, dengan demikian partisipasi dan respon mahasiswa pada siklus II sudah sangat baik.

- 2) Rata-rata skor hasil belajar pada siklus I sebesar 71,46 dan rata-rata skor hasil belajar siklus II sebesar 90,43 ini berarti terdapat peningkatan. Selain terjadi peningkatan rata-rata skor hasil belajar, persentase ketuntasan belajar juga telah mencapai 89,58%.
- 3) Pada akhir pelaksanaan siklus II ini, tim yang memperoleh predikat *super team* dan *great team* memperoleh hadiah berupa alat-alat tulis, sedangkan kepada anggota *good team* yang lain, peneliti memberikan hadiah ballpoint sebagai penghargaan atas meningkatnya partisipasi dan hasil belajar mahasiswa.

## **Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan deskripsi model tindakan siklus I dan II maka pembahasan hasil penelitian seluruh siklus adalah sebagai berikut:

### **1. Pembahasan Hasil Partisipasi Mahasiswa**

Rekapitulasi persentase rata-rata skor partisipasi siklus I dan II disajikan dalam tabel 6. sebagai berikut:

**Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Rata-rata Skor Partisipasi Mahasiswa dalam Mengikuti Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Persentase rata-rata skor partisipasi	72,14 %	82,54 %

Berdasarkan Tabel 6. terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase rata-rata skor partisipasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT. Partisipasi mahasiswa tersebut dalam hal:

- a. Motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Berinteraksi dengan dosen.
- c. Berinteraksi antar mahasiswa.
- d. Memberikan pendapat untuk pemecahan masalah
- e. Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain
- f. Motivasi dalam mengerjakan tugas
- g. Mau menerima pendapat orang lain
- h. Mempunyai tanggung jawab sebagai anggota kelompok.

## 2. Pembahasan Hasil Belajar Mahasiswa

Rekapitulasi rata-rata skor hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar tes awal, siklus I dan II disajikan dalam tabel 7. sebagai berikut:

**Tabel 7. Rekapitulasi Rata-rata Skor Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mengikuti Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.**

	<b>Tes Awal</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rata-rata skor hasil belajar	56,52	71,46	90,43

Berdasarkan Tabel 7. terlihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT pokok bahasan penilaian berbasis kelas.

## 3. Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa

Observasi aktivitas mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan angket respon mahasiswa, catatan lapangan dan wawancara dengan mahasiswa. Rekapitulasi persentase hasil angket respon mahasiswa disajikan dalam Tabel 8 sebagai berikut.

**Tabel 8. Rekapitulasi Persentase Hasil Angket Respon Mahasiswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Persentase rata-rata skor respon mahasiswa	82,81 %	85,11 %

Berdasarkan Tabel 8, catatan lapangan dan wawancara dengan mahasiswa pada waktu pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa:

- a. Pada setiap siklus terjadi peningkatan respon mahasiswa.
- b. Mahasiswa lebih berminat dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c. Mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi.
- d. Mendorong mahasiswa lebih giat belajar.
- e. Membangkitkan rasa senang dalam berdiskusi.
- f. Menimbulkan keberanian dalam mengemukakan pendapat.
- g. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam presentasi.
- h. Lebih tertantang dalam menyelesaikan soal.
- i. Melatih kreativitas dan menumbuhkan sifat kritis.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa. Partisipasi tersebut dalam hal:
  - a. Motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
  - b. Berinteraksi dengan dosen.
  - c. Berinteraksi antar mahasiswa.
  - d. Memberikan pendapat untuk pemecahan masalah
  - e. Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain
  - f. Motivasi dalam mengerjakan tugas
  - g. Mau menerima pendapat orang lain
  - h. Mempunyai tanggung jawab sebagai anggota kelompok.
2. Hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan oleh skor dasar hasil tes awal, tes I dan tes II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.
3. Selama mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT mahasiswa merasa senang dalam berdiskusi, mengikuti turnamen, menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan presentasi, melatih kreativitas serta keterampilan lain dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan maka peneliti menyarankan:

1. Karena penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar mahasiswa, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilaksanakan pada proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Ekonomi disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang hendak dicapai. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, mahasiswa aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan ketrampilan prosesnya.
2. Kepada dosen maupun guru diharapkan dapat mencoba model pembelajaran kooperatif tipe yang lain dalam rangka menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2004. *Pedoman Khusus Mata Pelajaran Sejarah Kurikulum 2004*. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [Ipotes.wordpress.com](http://Ipotes.wordpress.com). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)/.  
Diakses 6 Februari 2011.
- Ibrahim, M, et al.. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Ismail. 2003. *Media Pembelajaran (Model-Model Pembelajaran)*. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu SLTP
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Peradi.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E.. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media
- Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.