

PERBANDINGAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*) MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN SOS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ASAM BASA

Comparison Of Problem Based Learning (Pbl) With Tgt Type Cooperative (Team Game Tournament) Using Sos Game Media To Student Learning Outcomes On Asam Basa Materials

Saribatul Aslamiah¹, Antoni Pardede², Raden Roro Ariessanty Alicia Kusuma Wardhania³

Program Studi Pendidikan Kimia, 84204, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Al-Banjari, Banjarmasin

saribatul98@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode TGT menggunakan media permainan SOS (*kelas eksperimen*) dengan model pembelajaran problem based learning sederhana (*kelas kontrol*). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu desain penelitian *nonekuivalen control group design*, mengambil 2 kelas sebagai sampel eksperimen dan kontrol dengan masing-masing siswa 33 orang. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang didapat, pada siswa kelas XI ipa 2 (*kelas eksperimen*) mendapatkan hasil belajar kognitif siswa rata-rata nilai 81,21, kemudian dibandingkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI ipa 1 (*kelas kontrol*) yang memiliki rata-rata nilai 72,27. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran TGT dengan media permainan SOS efektif dan positif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

Kata kunci : TGT , Model pembelajaran

Abstract. This research aims to determine the comparison and student learning outcomes by applying the TGT method using the SOS game media (experimental class) with a simple problem based learning model (control class). This research uses quasi-experimental research, non-equivalent control group design, taking 2 classes as experimental and control samples with 33 students each. Students with an average value of 81.21, then compared to the cognitive learning outcomes of students in class XI IPA 1 (control class) which had an average value of 72.27. Based on this, it can be concluded that the use of the TGT learning model with SOS game media is effective and has a positive effect on student learning outcomes in the cognitive domain.

Keywords: TGT, learning model

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). TGT merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dimana siswa bermain dengan anggota tim lain untuk memperoleh poin bagi timnya masing-masing. Permainan ini disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga siswa aktif dan hasil belajar pun meningkat (Kurniawati, 2019).

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan pembelajaran model ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah (Saleh, 2013). Media juga digunakan dalam pembelajaran yang dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Media permainan SOS yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan yang berjenis sama dengan media permainan monopoli dan ular tangga

Di sekolah menengah atas (SMA) Negeri 12 Banjarmasin ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, diantaranya; jadwal mata pelajaran kimia kelas XI pada pukul 13.30 – 16.00 wita yang menyebabkan kurang efektifnya proses belajar mengajar sehingga siswa kurang fokus dalam belajar dan memperhatikan guru mengajar. Media yang digunakan guru saat mengajar sangat terbatas seperti papan tulis. Selain hal tersebut materi asam basa diajarkan pada awal semester genap, siswa masih dalam suasana libur, sehingga siswa perlu penyesuaian dan beradaptasi kembali. Masa transisi ini menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa dan pencapaian KKM pada materi asam basa masih rendah. Nilai rata-rata beberapa siswa pada mata pelajaran asam basa paling rendahnya berkisar 40,0 dan yang paling tinggi 90,0, namun untuk nilai rata-rata pencapaian KKM siswa berkisar 60 – 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas perlu dilakukan penelitian, yaitu penerapan model pembelajaran yang dapat membuat siswa senang, tidak bosan dan memotivasi belajar materi asam basa secara aktif, kreatif dan interaktif. Salah satu upaya agar dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan bantuan permainan SOS. Kooperatif dengan bantuan media permainan SOS diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar materi asam basa dengan aktif, kreatif dan menyenangkan serta memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu, yang dimana kondisi dimanipulasi oleh penelitisesuai dengan kebutuhan peneliti. Dalam kondisi yang telah dimanipulasi , biasanya dibuat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kepada kelompok eksperimen diberi perlakuan

atau stimulus tertentu sesuai dengan tujuan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian *nonekuivalen control group design* desain ini hampir mirip dengan *pretest-posttes control grup design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016) dapat dilihat dari tabel.

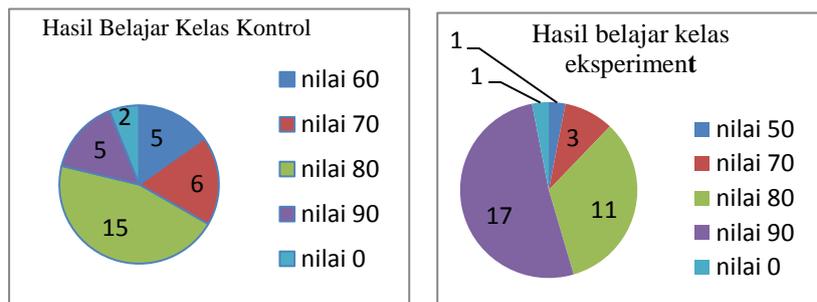
Tabel 1. *Nonekuivalen control group design*

Kelompok/kelas	Perlakuan	Post-test
XI IPA 1 (Eksperimen)	X	Y ₁
XI IPA 2 (Kontrol)	-	Y ₁

Dengan mengambil dua kelas, yaitu XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Setiap kelas mendapat materi dan tes yang sama tetapi diberikan perlakuan yang berbeda dalam metode pembelajarannya. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan SOS, sedangkan kelas kontrol dalam proses belajarnya menggunakan sistem PBL sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dengan melakukan perbandingan hasil evaluasi belajar (*post-test*). Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh data berupa nilai evaluasi hasil belajar siswa (*post-test*). Pada pertemuan terakhir pebelajaran siswa diberikan soal *post-test* sebanyak 10 butir soal pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban. Kemampuan akhir siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) menggunakan media pembelajaran permainan SOS dianalisis dari *posttest*. Data disajikan pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Hasil belajar kelas kontrol **Gambar 2.** Hasil belajar kelas eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 dari 33 responden yang diambil sebagai sampel dapat dilihat sebanyak 2 orang dengan nilai 0, 5 orang dengan nilai 60, 6 orang dengan nilai 70, 15 orang dengan nilai 80 dan 5 orang dengan nilai 90. Berdasarkan Gambar 3 dari 33 responden yang diambil sebagai sampel dapat dilihat sebanyak 2 orang dengan nilai 0, 1 orang dengan nilai

50, 3 orang dengan nilai 70, 11 orang dengan nilai 80 dan 17 orang dengan nilai 90

Dari hasil keseluruhan nilai *posttest* siswa yang telah diperoleh, untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen apakah terdapat peningkatan, dilakukan perbandingan rata-rata nilai *posttest* siswa, hasilnya sebagai berikut :

Tabel 3. Rata-rata nilai siswa kelas kontrol dan eksperimen

Nilai	Post-test (kelas Kontrol)	Post-test (kelas Eksperimen)
Rata-rata kelas	72,27	81,21
Selisih		8,94

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 72,27, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 81,21 dengan selisih 8,94 %. Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa terjadi perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol nilai rata-rata nilai dengan kelas eksperimen nilai rata-rata. Angka tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena siswa menjadi lebih aktif ketika belajar sambil bermain.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) menggunakan media permainan SOS ini melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok diskusi dalam permainan sehingga terciptanya suasana kompetensi antara kelompok kecil. Menggunakan tim kerja dan turnamen yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status (Cahyaningsih, 2017). Dalam metode ini proses belajar-mengajar siswa aktif dalam berdiskusi antar kelompok untuk menjawab kuis-kuis yang telah guru siapkan dalam permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam setiap pertandingan masing-masing kelompok diwakili oleh satu orang, sehingga dalam satu meja pertandingan terdiri dari wakil-wakil kelompok yang bertanding dengan kemampuan setara. Pada penerapan model pembelajaran PBL sedikit lebih memberatkan kepada siswa, karena siswa harus melakukan investigasi dan penyelidikan, serta penggunaan model pembelajaran secara berulang-ulang sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam aktifitas belajarnya

media pembelajaran yang digunakan juga dapat membantu guru untuk menciptakan suana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Artinya guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan berbagai macam metode pengajaran dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik dan meningkatkan daya minat belajar (Tafonao, 2018).

Nilai rata-rata peserta didik memiliki perbedaan dari aspek kognitif ini tidak terlepas dari adanya pengelolaan dimensi sosial peserta didik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain ketika peserta didik mengerjakan soal turnamen maupun saat berdiskusi kelompok. Peserta didik dapat membangun struktur kognitif secara berkelompok. Kajian teoritis menunjukkan bahwa belajar secara kooperatif dapat memotivasi individu untuk berprestasi melalui belajar dan

kerja secara berkelompok dibandingkan dengan belajar sendiri (Wahidah 2016).

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi diyakini dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan SOS saat proses pembelajarannya. Siswa diberikan arahan belajar sambil bermain dan kemudian menjawab kuis-kuis yang berhubungan dengan materi bahan ajar guru sebagai pengulangan materi pembelajaran. Bermain sambil belajar juga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dan turnamen kecil dalam permainan dapat membantu siswa bekerja sama dalam mempelajari materi dan memotifasi daya ingat siswa terhadap materi yang diajar oleh guru

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang didapat dari penerapan 2 model pembelajaran yang berbeda yaitu metode TGT menggunakan media permainan SOS dengan model pembelajaran problem based learning sederhana. Pada penggunaan model pembelajaran TGT (*team games tournament*) menggunakan media permainan SOS siswa kelas XI ipa 2 mendapatkan hasil belajar kognitif siswa rata-rata nilai 81,21, kemudian dibandingkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI ipa 1 yang memiliki rata-rata nilai 72,27 dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning sederhana. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran TGT dengan media permainan SOS efektif dan positif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1-5.
- Kurniawati, D., Ainy, C., & Hidayatullah, A. (2019). Pembelajaran Modelteams Games Tournament Dengan Media Engklut (Engklek Ular Tangga) Pada Pembelajaran Matematika. *Matematics Paedagogic*, 4(1), 57-65.
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 4(1), 1-9.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Pt Alfabet.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkanminat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahidah, L. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 06. *skripsi*,1-87.