

# Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pola Makanan Sehat, Bergizi Dan Seimbang Siswa Kelas VII-D MTs. Negeri 1 Kerinci

**Nazirwan**

Guru Mata Pelajaran Penjasorkes, MTs Negeri 1 Kerinci, Indonesia

Email:-

## Abstrak

Dari pengalaman mengajar pada mata pelajaran Penjasorkes kelas VII D di MTsN 1 Kerinci ternyata masih banyak menemukan permasalahan, antara lain: 1) Hasil belajar mata pelajaran Penjasorkes sangat rendah, 2) siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, dan 3) guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional/ ceramah saja/ tidak menggunakan metode yang bervariasi. Berdasarkan hasil ulangan terdapat 13 Orang siswa mendapatkan nilai rata-rata dibawah standar dari nilai rata-rata yang telah ditetapkan sekolah yakni 60, serta Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53%. Standar minimum ketuntasan belajar penjasorkes Kelas VII C MTs Negeri 1 Kerinci belum mencapai standar minimum ketuntasan belajar yaitu  $\geq 73\%$ . Berdasarkan hasil belajar setelah diberikan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 untuk ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 secara klasikal sebesar 23,53% belum mengalami kenaikan masih tetap pada 23,53% dari setelah diterapkannya Model Pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 1 meningkat akan tetapi belum memenuhi standar minimum ketuntasan belajar yaitu  $\geq 73\%$ . Berdasarkan hasil belajar setelah diberikan tindakan pada siklus 2 Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% atau mengalami kenaikan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 2 meningkat dibandingkan dengan siklus 1. Jadi, melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi pola makanan sehat, bergizi dan seimbang siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament, Hasil Belajar, pola makanan sehat, bergizi dan seimbang

## A. Pendahuluan

Dari pengalaman mengajar pada mata pelajaran Penjasorkes kelas VII D di MTsN 1 Kerinci ternyata masih banyak menemukan permasalahan, antara lain : (1) Hasil belajar mata pelajaran Penjasorkes sangat rendah; (2) siswa tidak memperhatikan guru saat



menjelaskan materi pembelajaran; (3) guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional/ ceramah saja/ tidak menggunakan metode yang bervariasi.

Mengingat waktu yang terbatas sehingga peneliti fokus pada masalah hasil belajar Penjasorkes. Langkah pemecahan yang peneliti tawarkan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*, disamping untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes maka Model Pembelajaran yang harus diupayakan oleh guru adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan dan berorientasi pada siswa, dan diantara Model Pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keikutsertaan siswa dalam proses belajar adalah dengan pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*.

Oleh karena itu pada penelitian ini penulis mengambil judul “Efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dalam meningkatkan hasil belajar materi pola makanan sehat, bergizi dan seimbang siswa kelas VII D MTsN 1 Kerinci”.

## **B. Landasan Pustaka**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament***

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament

### **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament***

Sedangkan Sudibyo (2002:65) berpendapat langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT:

- a) Penyajian kelas



Pada tahap ini, guru menyajikan garis besar materi dengan model ceramah maupun diskusi di depan kelas sebelum kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok.

b) Kelompok

Setelah guru menyampaikan garis besar materi di depan kelas, kemudian siswa dikelompokkan menjadi beberapa yang beranggotakan 4–6 orang dengan kemampuan masing-masing anggotanya yang beragam.

c) Game

Setelah kelompok terbentuk, siswa diberikan beberapa soal untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompoknya. Di sini, siswa yang telah memahami materi harus memberikan penjelasan kepada teman mereka yang sekiranya masih belum paham sebelum mereka bertanya kepada guru. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

d) Turnamen

Setelah tahap game selesai, masing-masing kelompok menyiapkan anggotanya untuk bertanding dalam satu turnamen dengan anggota dari kelompok lainnya yang kemampuannya setara. Satu kelompok hanya mengirimkan satu anggota untuk bertanding dalam turnamen tersebut. Dalam turnamen, setiap siswa berkompetisi dengan siswa lainnya untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Di sini, mereka akan dihadapkan dengan beberapa soal yang harus dikerjakan secara individu sesuai dengan waktu dan peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.

e) Pemberian skor

Setelah semua anggota berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkan skor, guru mengakumulasi skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing-masing.

f) Pemberian penghargaan

Setelah skor diakumulasi, guru kemudian memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh.



Menurut Peneliti langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT adalah: Membentuk Tim/ kelompok, Melak-sanakan Game (permainan), Melak-sanakan Tournament dan Rekognisi tim (penghargaan tim). Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*

Kelebihan Model Pembelajaran TGT Menurut Slavin dalam Mahmuddin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan:

- a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* antara lain:
  - 1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
  - 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
  - 4) Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.
- b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*
  - 1) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama.
  - 2) Guru yang menggunakan model pembelajaran ini, guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
  - 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.



### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR). Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk melakukan suatu pendekatan terhadap proses pendidikan dan menganggapnya sebagai suatu kesatuan pelatihan yang memandang seorang guru sebagai hakim terbaik terhadap keseluruhan pengalaman pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik MTs Negeri 1 Kerinci sedangkan data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif (nilai tes hasil belajar).

Materi pada penelitian ini adalah materi Pola makanan sehat, bergizi dan seimbang Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci pada semester genap. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci Tahun Pelajaran 2017/ 2018 dari tanggal 01 sampai dengan tanggal 15 April 2018.

Secara umum, terdapat empat langkah dalam melakukan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara: observasi, dokumentasi dan tes.

Data hasil pengamatan diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan indikator keberhasilan an setiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*.

1. Data hasil observasi peserta didik

Adapun perhitungan persentase data hasil observasi hasil belajar penjasorkes peserta didik selama mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut:  $P =$

$$\frac{n}{N} \times 100\%.$$

2. Data mengenai hasil tes evaluasi



Data mengenai hasil tes evaluasi diambil dari kemampuan kognitif peserta didik dalam memecahkan masalah dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai ketuntasan belajar dengan rumus:  $\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$

### 3. Menghitung ketuntasan belajar

Data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik dapat ditentukan ketuntasan belajar individu, untuk menentukan ketuntasan belajar individu (Triato, 2010: 241) dengan perhitungan:  $KB = \frac{T}{10} \times 100\%$ .

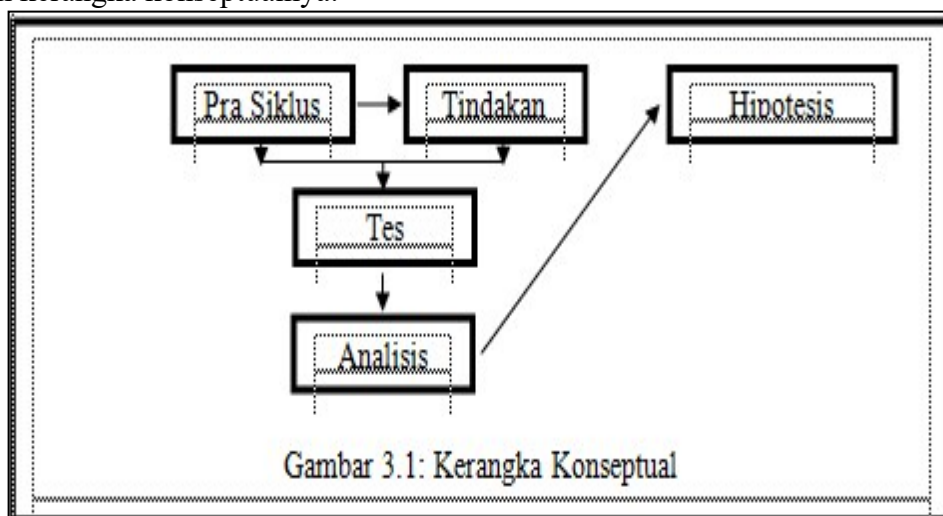
### 4. Ketuntasan belajar klasikal

Data yang diperoleh dari hasil belajar dapat ditentukan ketuntasan belajar klasikal menggunakan analisis deskriptif persentase dengan perhitungan:  $P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ .

Indikator dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar penjasorkes peserta didik secara optimal ditandai dengan tercapainya ketuntasan belajar tiap individu. Dengan demikian yang menjadi tolak ukur keberhasilan penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar penjasorkes peserta didik di atas 60%.
2. Nilai rata – rata kelas di atas 70.
3. Ketuntasan belajar klasikal minimal 73%.
- 4.

Dengan kerangka konseptualnya:



### Gambar 1 Kerangka Konseptual

#### D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa pada pra tindakan terdapat 13 Orang siswa mendapatkan nilai rata-rata dibawah standar dari nilai rata-rata yang telah ditetapkan sekolah yakni 60, serta Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% dari sebelum diterapkannya Model Pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada pra tindakan belum mencapai hasil yang diharapkan dan standar minimum ketuntasan belajar penjasorkes Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci belum mencapai standar minimum ketuntasan belajar yaitu  $\geq 73\%$ , sehingga perlu adanya tindakan untuk mengatasi masalah tersebut di atas.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa pada siklus 1 pemerolehan nilai rata-rata masing-masing siswa mengalami peningkatan mendapat nilai rata-rata pada standar dari nilai rata-rata yang telah ditetapkan sekolah yakni 60. Untuk ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% belum mengalami kenaikan masih tetap pada 23,53% dari setelah diterapkannya Model Pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 1 meningkat akan tetapi belum memenuhi standar minimum ketuntasan belajar yaitu  $\geq 73\%$ . Dari hasil belajar penjasorkes pada siklus 1 tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci, akan tetapi belum mencapai standar minimum ketuntasan belajar penjasorkes Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci yaitu  $\geq 73\%$ , sehingga perlu adanya tindakan selanjutnya pada siklus 2.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa pada siklus 2 pemerolehan nilai rata-rata secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% atau mengalami kenaikan sebesar 100% dari setelah diterapkannya Model Pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 2 meningkat dibandingkan dengan siklus 1 setelah Model Pembelajaran tersebut diterapkan.



Dari hasil belajar materi pola makanan sehat, bergizi dan seimbang siswa kelas VII D MTsN 1 Kerinci pada siklus 2, dapat diketahui bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci, sehingga tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya.

Kesimpulan akhir dalam penelitian ini adalah hasil akhir nilai rata-rata mengalami peningkatan setelah pelaksanaan tindakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% pra tindakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* atau mengalami kenaikan sebesar 100% setelah pelaksanaan tindakan penelitian Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci.

#### E. Penutup

penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar materi pola makanan sehat, bergizi dan seimbang siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci. Hasil akhir nilai rata-rata mengalami peningkatan setelah pelaksanaan tindakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 23,53% pra tindakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* atau mengalami kenaikan sebesar 100% setelah pelaksanaan tindakan penelitian Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi pola makanan sehat, bergizi dan seimbang siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci.

Tingkatkan kepercayaan diri dalam mencari solusi didalam pemecahan masalah proses belajar mengajar bidang studi khususnya Penjasorkes, Solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan berbagai bentuk Metode pembelajaran salah satunya seperti Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*.



**Daftar Pustaka**

Nana Syaodih Sukmadinata, 1997, *Pengembangan Kurikulum*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Departemen Agama R.I., 2002, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2010, *Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus Media

E. Mulyasa, 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Erman Suherman, dkk., 2003, *Strategi Pembelajaran Penjasorkes Kontemporer*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Drs.Hamdani, M.A., 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV.Pustaka Setia

Ahmad Rohani, 2004, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: PT.Rineka Cipta

Subana, dkk., 2005, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia

