



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 BANDA ACEH

Rusliana¹, Thamrin Kamaruddin², Daska azis³

¹Email: liasalam1995@gmail.com

²Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: thamrinkamaruddin@unsyiah.ac.id

³Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: hda.unsyiah@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau pertandingan tim merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* divariasikan dengan menggunakan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS-1 SMA Negeri 7 Banda Aceh yang berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar soal *pre-test* dan soal *post-test*, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan lembar angket respon siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara individual dan klasikal, aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan serta pada umumnya atau sebanyak 96% siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Penerapan, Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar secara sistematis dan terencana untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku peserta didik dalam masyarakat dimana ia hidup, dalam menumbuhkembangkan potensi-potensi kemampuannya pendidikan membantu untuk terbentuknya kepribadian siswa secara utuh lahir batin, fisik, mental, jasmani dan rohani.

Berhasilnya pendidikan sangat dipengaruhi oleh peranan guru dalam melaksanakan proses pendidikan, oleh sebab itu pengembangan kepribadian dan kemampuan guru harus ditingkatkan agar perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai peserta didik dapat maksimal, sebagaimana tugas guru adalah membimbing siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan beberapa peneliti sebelumnya di SMA Negeri 7 Banda Aceh terhadap siswa maupun guru mata pelajaran geografi diperoleh data pada hasil akhir belajar siswa. Permasalahan tersebut dapat dilihatnya dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa rendah.

Permasalahan diatas merupakan persoalan bagi guru meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa contohnya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau permainan tim, nantinya siswa akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam bentuk teka-teki silang menjadikan belajar siswa lebih santai namun tetap terarah, siswa fokus pada pokok bahasan yang sedang dipelajari yang kemudian akan diakhiri dengan memainkan turnamen akademik. Sesuai uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan observasi (mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang ingin diteliti dengan menggunakan instrumen observasi), tes (untuk mengukur kemampuan siswa terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah

diberikan), angket (berisikan pernyataan atau pertanyaan tentang hal-hal yang akan diteliti) dan dokumentasi (berupa gambar-gambar dalam penelitian).

Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan melakukan beberapa analisis yang telah ditentukan dalam tujuan penelitian yaitu:

1. Analisis hasil belajar siswa

Analisis hasil belajar siswa secara individual dilakukan dengan mengkategorikan siswa tuntas dan tidak tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Untuk menghitung hasil belajar individual siswa dengan menggunakan rumus Kemendikbud (2015:21):

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan analisis hasil belajar klasikal dilakukan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang tuntas setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Temas Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang dalam pembelajaran. Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika $\geq 85\%$ siswa dari seluruh siswa dikatakan tuntas dalam proses pembelajaran (Mulyasa, 2004:99). Untuk menghitung ketuntasan klasikal digunakan rumus Sudijono (2010:43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang dicari

F = jumlah siswa yang tuntas

N= jumlah seluruh siswa

2. Aktivitas guru dan siswa

Setiap aktivitas dikatakan sesuai apabila waktu pelaksanaan sama dengan, lebih atau kurang dari 1 menit dari waktu yang telah direncanakan dalam RPP, sinkron aktivitas guru dan siswa dan keberurutan langkah pembelajaran. Analisis kegiatan guru dan siswa menggunakan rumus Sudijono (2010:43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Jumlah aktivitas yang dilakukan

N = jumlah seluruh aktivitas

3. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran

Terdapat beberapa keterampilan yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap keterampilan guru memiliki beberapa kriteria keterampilan, guru akan memperoleh skor 4 (maksimal) apabila mampu melaksanakan seluruh kriteria keterampilan. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran akan dianalisis dengan menjumlahkan kriteria keterampilan yang muncul dibagi seluruh kriteria keterampilan dikali 4, kemudian dirata-ratakan menggunakan skor oleh Sudjana (2005:77):

- a. Skor 1,00-1,69 kurang baik
- b. Skor 1,70-2,59 sedang
- c. Skor 2,60-3,50 baik
- d. Skor 3,52-4,00 sangat baik

4. Respon siswa terhadap pembelajaran

Perolehan data respon siswa terhadap pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus persentase oleh Trianto (2011:63):

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

A = Proporsi siswa yang memilih

B = jumlah seluruh siswa

Selanjutnya untuk mengetahui persentase respon siswa terhadap proses pembelajaran digunakan rumus statistik oleh Sudijono (2010:43):

$$P = \frac{\sum f}{\sum n \cdot \sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum f$ = Jumlah jawaban

$\sum n$ = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah pertanyaan

Kemudian data dideskripsikan serta ditafsirkan untuk diambil kesimpulan dengan menggunakan kriteria Hadi (2006:67):

100% disebut seluruhnya

80%-99% disebut pada umumnya

60%-79% disebut sebagian besar

50%-59% disebut lebih dari setengah

20%-49% disebut sebagian kecil

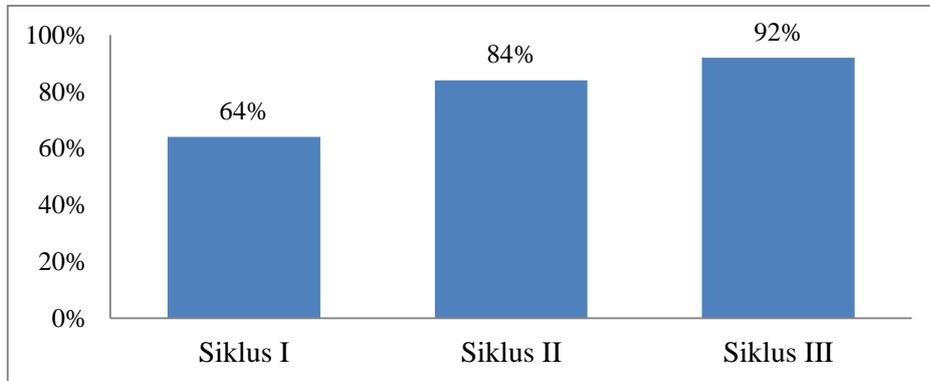
0%-19% disebut sangat sedikit

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar

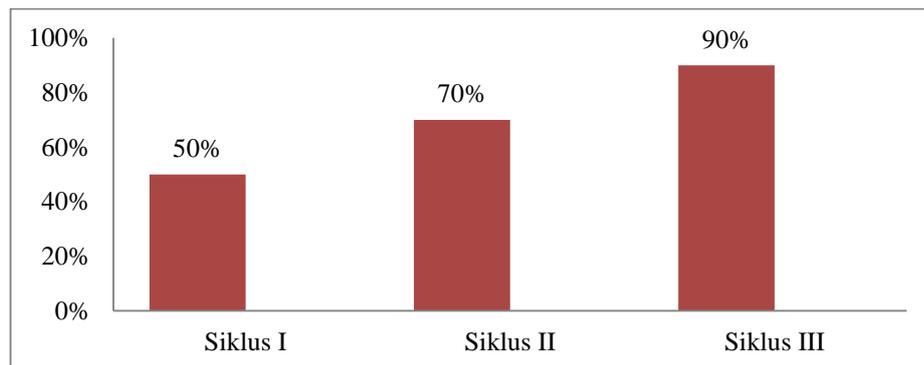
Hasil pengolahan data penelitian yang telah dilakukan selama beberapa siklus, dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara individual dan juga secara klasikal Kelas XIPS-1 SMA Negeri 7 Banda Aceh pada materi mitigasi dan adaptasi bencana alam. Hasil belajar siswa secara individual pada siklus pertama diperoleh data sebanyak 16 siswa tuntas dari 25 siswa, yang mana nilai 90 ada 2 siswa, nilai 80 ada 9 siswa, nilai 70 ada 5 siswa, nilai 60 ada 7 siswa dan nilai 50 ada 2 siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar secara individual pada siklus II dimana nilai 100 ada 3 siswa, nilai 90 ada 10 siswa, nilai 80 ada 7 siswa, nilai 70 ada 1 siswa, dan nilai 60 ada 4 siswa. Peningkatan signifikan terjadi pada siklus III dimana nilai 100 ada 8 siswa, nilai 90 ada 12 siswa, nilai 80 ada 2 siswa, nilai 70 ada 1 siswa dan nilai 60 2 siswa.

Hasil persentase ketuntasan individual dapat dilihat pada Gambar 1, dimana hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan 64 persen meningkat menjadi 84 persen dan lebih tinggi pada siklus III menjadi 92 persen.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Individual Siklus I, II dan III

Hasil persentase ketuntasan klasikal pada penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 2.

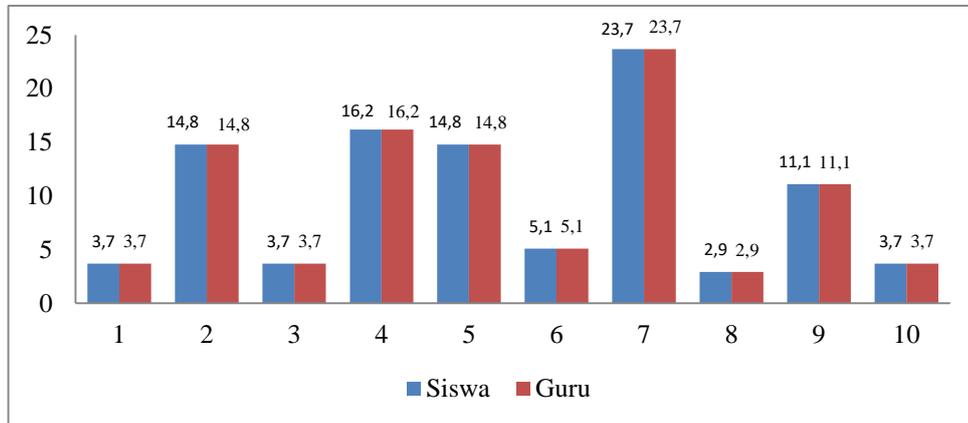


Gambar 2. persentase ketuntasan klasikal siklus I, II, dan III

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui adanya peningkatan persentase ketuntasan klasikal di tiap siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Hasil ketuntasan klasikal pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu ≥ 85 persen. Terjadi peningkatan hasil ketuntasan klasikal pada siklus II, namun hasil tersebut masih belum mencapai nilai yang telah ditentukan, sedangkan di siklus III hasil ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria yaitu dengan persentase 92 persen, yang mana dari 10 soal terdapat 1 soal yang tidak tuntas secara klasikal.

Aktivitas Guru dan Siswa

Untuk mengetahui persentase aktivitas guru dan siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada Gambar 3.

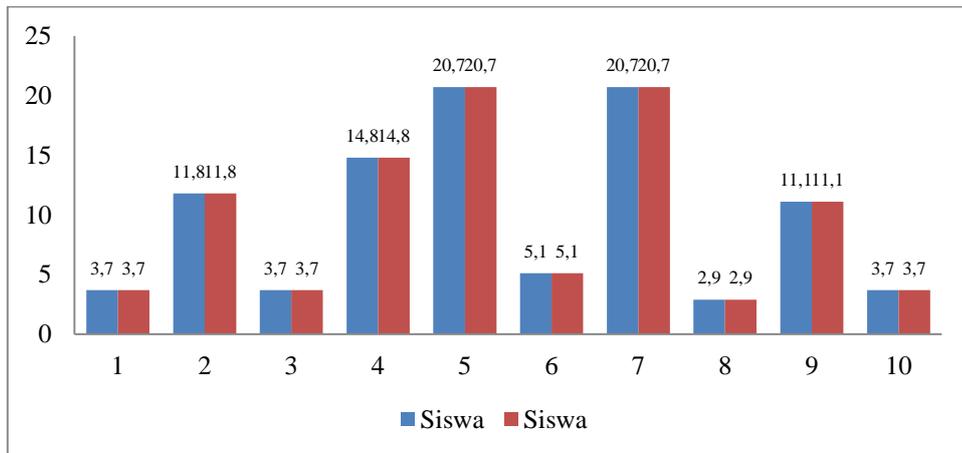


Gambar 3. Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus 1

Gambar 3 menggambarkan pada siklus pertama., terdapat 4 aktivitas yang belum sesuai dengan standar waktu yang telah disusun berdasarkan RPP. Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada aktivitas tersebut melebihi atau kurang dari waktu yang telah ditentukan serta aktivitas guru tidak sinkron dengan aktivitas siswa. Aktivitas yang belum sesuai tersebut yaitu pada kegiatan kedua saat guru memberikan *pre-test* dengan materi pengertian bencana dan jenis-jenis bencana alam.

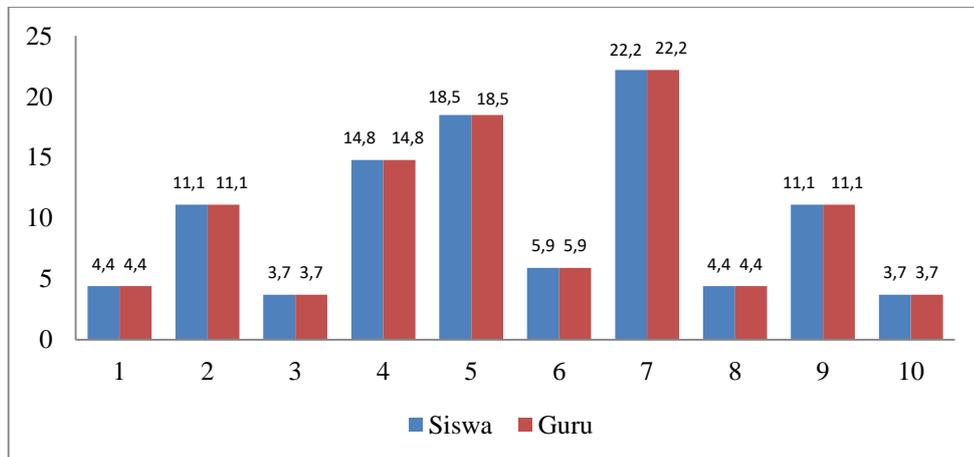
Kegiatan keempat pada saat guru menyampaikan ringkasan materi pengertian bencana dan jenis-jenis bencana alam dan menampilkan gambar dalam *power point*. Kegiatan kelima saat guru menuntun siswa mengerjakan lembar TTS dengan materi pengertian bencana dan jenis-jenis bencana alam. Dan kegiatan ketujuh yaitu ketika guru menjadi moderator dan membimbing siswa dalam turnamen akademik serta memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

Kegiatan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas siklus II, terdapat 2 dari 10 aktivitas guru dan siswa yang alokasi waktunya belum sesuai berdasarkan instrumen yang telah disusun melalui RPP. Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada aktivitas tersebut melebihi atau kurang dari waktu yang telah ditentukan. Persentase kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam tindakan siklus ke-II dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Terdapat 2 dari 10 aktivitas yang belum dikatakan sesuai pada pembelajaran siklus II. Aktivitas tersebut yaitu pada saat guru menuntun siswa dalam mengerjakan lembar TTS dengan materi pengertian mitigasi dan adaptasi penanggulangan bencana. Kegiatan ketujuh yaitu ketika guru menjadi moderator dan membimbing siswa dalam turnamen akademik serta memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. Persentase kesesuaian aktivitas guru dan siswa di siklus ke- III dapat dilihat pada Gambar 5.

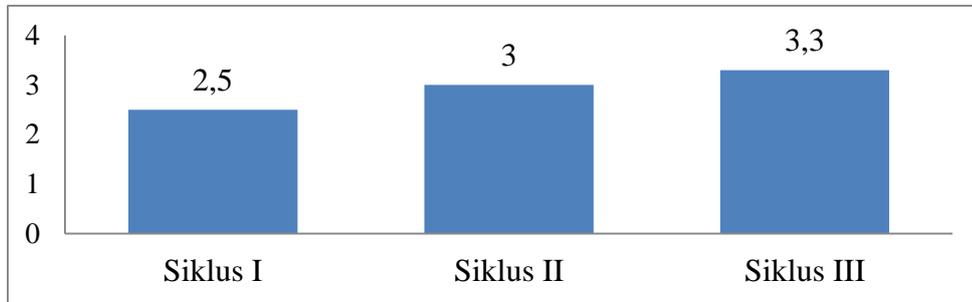


Gambar 5. Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Pada Gambar 5 dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran penelitian tindakan kelas pada siklus III, seluruh aktivitas guru dan siswa telah sesuai dengan waktu, sinkron antara aktivitas guru dan siswa serta keberurutan langkah pembelajaran yang telah ditetapkan berdasarkan instrumen aktivitas yang telah disusun melalui RPP.

Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Hasil skor keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 6.

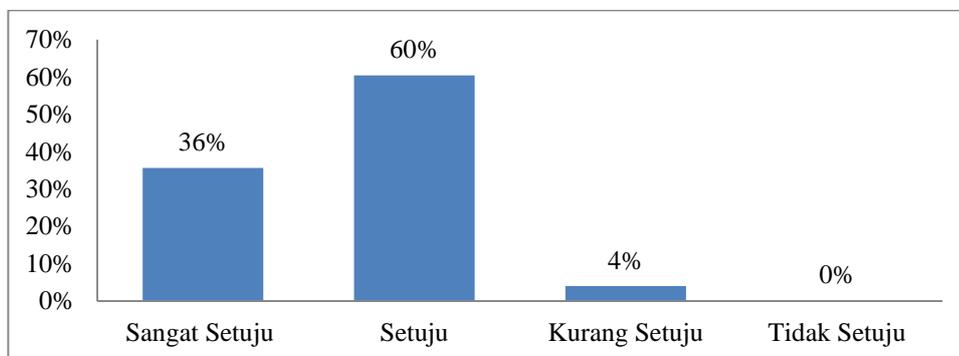


Gambar 6. Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Terjadi peningkatan skor keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada tiap siklus penelitian yang telah dilakukan, hal tersebut menunjukkan bahwa guru meningkatkan keterampilannya dengan memunculkan kriteria keterampilan yang tidak dimunculkan pada siklus sebelumnya.

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan persentase jawaban siswa terhadap 10 pertanyaan yang diberikan dapat disimpulkan bahwa 96 persen siswa atau pada umumnya menyatakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* berbantuan media teka-tekisilang sangat menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berikut akan disajikan hasil analisis respon siswa terhadap pembelajaran dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Gambar Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Gambar 7 menjelaskan bahwa sebanyak 36 persen menyatakan sangat setuju pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Touranmet* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana alam.

Sebanyak 60 persen siswa menyatakan setuju pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana alam, dan sebanyak 4 persen menyatakan kurang setuju pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Touranment* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana.

Kesimpulan yang dapat diambil sesuai Gambar 7 yaitu sebanyak 96 persen siswa atau pada umumnya siswa menyatakan setuju pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data sesuai dengan tujuan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan serta membantu peserta didik dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana alam, dapat disimpulkan yaitu terjadi peningkatan pada tiap siklus penelitian tindakan kelas yaitu pada hasil belajar siswa secara individual dan klasikal, begitu juga pada aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan persentase aktivitas guru dan siswa, dan peningkatan skor keterampilan guru mengelola pembelajaran, serta diperoleh hasil sebanyak 96 persen siswa atau pada umumnya siswa menyatakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sangat menyenangkan serta membantu siswa dalam memahami materi mitigasi dan adaptasi bencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.