

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI LITOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS X IPS SMA NEGERI 3 KOTA BOGOR**

**Wiwin Ratna Rahayu**  
SMA Negeri 3 Kota Bogor  
Jl. Pakuan No. 4 Kota Bogor  
*wiwinrahayu35@yahoo.com*

**Abstrak:** Penelitian ini beranjak dari fenomena yang terjadi di kelas bahwa rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi tentang litosfer. Oleh karena itu seorang guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Lithosfer di kelas X IPS SMA Negeri 3 Bogor semester genap tahun pelajaran 2016-2017.(2)Untuk mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar peserta didik tentang Lithosfer pada mata pelajaran geografi sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* di kelas X IPS SMA Negeri 3 Bogor semester genap tahun pelajaran 2016-2017.(3)Untuk mengukur berapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik tentang Lithosfer pada mata pelajaran geografi setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas X IPS SMA Negeri 3 semester genap tahun pelajaran 2016-2017.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas x IPS SMA Negeri 3 Kota Bogor. Sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 70,00 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan *Teams Games Tournament* menjadi 76 pada siklus 1 dan 86 pada siklus 2

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penggunaan model *Teams Games Tournament* disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran geografi di sekolah-sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Bogor.

**Kata Kunci:** *Litosfer, Hasil Belajar Geografi, Model Pembelajaran Teams Games Tournament.*

## **1. PENDAHULUAN**

Berdasarkan pengamatan dan hasil refleksi penulis di SMAN 3 Bogor

menunjukkan adanya gejala bahwa pada umumnya peserta didikkurang tertarik, merasa bosan, pasif, kurang

antusias dan terkesan acuh tak acuh. Sehingga terlihat dari hasil belajarnya rendah dan peserta didik kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat atau gagasan sendiri. Pembicaraan hanya didominasi oleh peserta didik tertentu saja. Oleh karena itu peneliti ingin menciptakan proses pembelajaran yang memotivasi minat belajar dan aktivitas peserta didik secara optimal.

Hasil belajar maksimal yang diharapkan pun belum tercapai hal tersebut dapat dilihat pada tabel ketuntasan hasil belajar Geografi dalam Ulangan harian semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Data di ambil pada satu kelas X.IPS. SMA Negeri 3 Bogor.

**Tabel 1. Data Sampel Kelas**

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
< KKM (76)	21	52%	Nilasai rata-rata kelas 70
= KKM (76)	8	20%	
> KKM (76)	11	28%	
Jumlah	40	100%	

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah tingkat motivasi dan minat belajar belajar peserta didik pada pelajaran Geografi yang masih rendah. Karena kurang tepatnya metode/strategi yang guru gunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Dimana selama ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mengalami kebosanan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Geografi.

Dengan demikian salah satu tugas guru adalah mentransfer ilmu pengetahuan dari dirinya kepada peserta didiknya. Transfer ilmu pengetahuan ini dilakukan melalui pemilihan metode belajar mengajar yang tepat agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Selain dari pemilihan metode belajar yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar, diharapkan guru dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan metode/teknik pengajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman peserta didik. Tentunya semua metode/teknik pengajaran yang pernah diterapkan selama ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Terlepas dari semua itu, metode pengajaran yang sering diterapkan oleh guru-guru kita saat ini adalah cenderung untuk hanya mengaktifkan salah satu

sisi otak peserta didik saja. Karena pada hakekatnya otak manusia terbagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan otak kanan.

Kedua belahan otak manusia ini memiliki tugas dan cara kerja yang berbeda. Otak kiri bekerja untuk hal-hal yang terkait dengan kata, angka dan daftar. Sementara otak kanan bekerja untuk hal-hal yang terkait dengan kesadaran imajinasi, warna dan keindahan. Sebagaimana dua kaki dan tangan, aktivitas manusia akan mudah dikerjakan bila kedua pasang organ tersebut bekerja dengan baik. Tentunya berjalan dengan dua kaki akan jauh lebih optimal dibandingkan dengan jalan satu kaki. Demikianlah perumpamaan dengan otak kita.

Umumnya manusia hanya memfungsikan salah satu otaknya saja, ada yang dominan otak kirinya adapula yang dominan otak kanannya. Bisa dibayangkan bagaimana luar biasanya otak manusia bila kedua belahan otaknya dapat dioptimalkan. Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan metode atau teknik belajar yang mengaktifkan dan mengoptimalkan penggunaan otak kiri dan kanan peserta didik yang disebut

dengan metode/teknik *Teams Games Tournaments*.

Secara umum ada 5 komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu:

**1). Penyajian Kelas (*Class Presentations*)**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

**2). Belajar dalam Kelompok (*Teams*)**

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan

kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 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 atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3). Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau

kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4) **Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)**

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

### 5). **Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)**

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau

kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

## **2. METODOLOGI**

### **A. Setting dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Kota Bogor, yang pelaksanaannya dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2017. Alasan penelitian dilaksanakan pada semester 2 karena materi Lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan kurikulum 2013 termasuk pada semester 2 di kelas X IPS. Adapun subyek penelitian adalah 40 peserta didik kelas X IPS yang keadaan peserta didik dalam kelas tersebut heterogen.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPS SMA Negeri 3 Kota Bogor, ketika guru mengajar tentang Lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan nilai rata-rata 70 sedangkan KKM yang ditentukan 76. Peserta didikyang

mendapatkan nilai di atas KKM hanya 19 orang (48%) sedangkan peserta didikyang mendapat nilai di bawah KKM 21 orang (52%). Padahal materi Lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan bahasannya cukup banyak/luas, jika kondisi tersebut tidak diatasi maka makna dan tujuan pembelajaran ini kurang tercapai

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2016-2017, pada kelas X IPS tentang materi Lithosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada bulan Januari 2016. Adapun subyek penelitian ini adalah peserta didikkelas X IPS SMA Negeri 3 Kota Bogor berjumlah 40 orang terdiri dari laki-laki 9 orang dan perempuan 31 orang

### **B. Instrumen Penelitian**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh penulis, digunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1) Tes Uji Kompetensi**

Tes uji kompetensi digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didikyang dilaksanakan setelah pembelajaran berlangsung yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Group*

*Tournaments* dalam materi Litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Tes berupa tes tertulis dengan jumlah soal 20 yang bentuk soalnya pilihan ganda baik siklus I maupun siklus II. Perangkat uji kompetensi yang terdiri dari kisi-kisi, master soal, kunci jawaban.

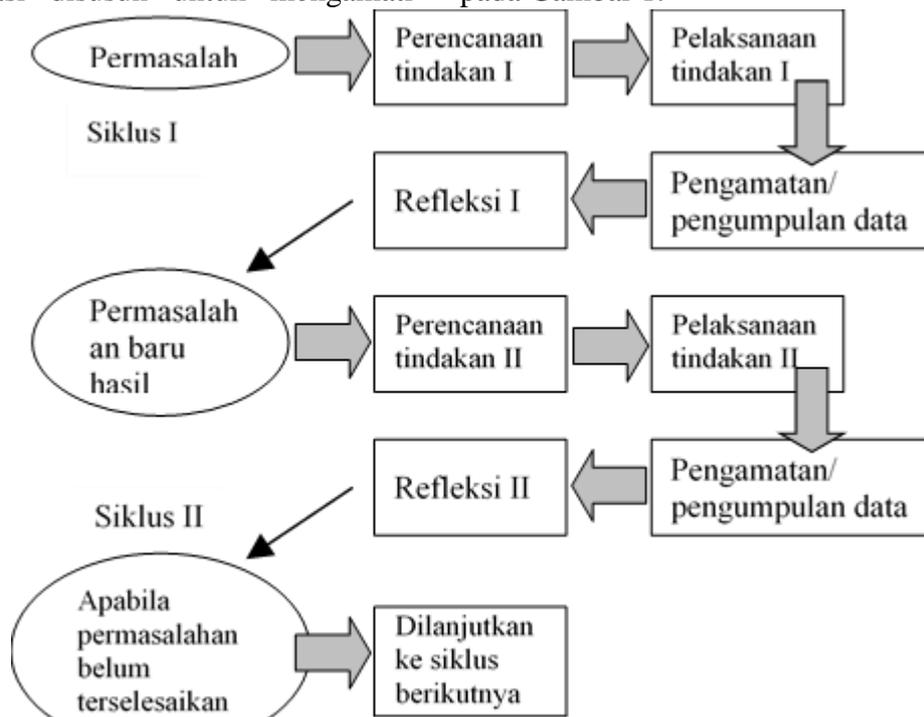
**2) Lembar Observasi**

Lembar observasi disusun untuk memperoleh gambaran langsung tentang kondisi pelaksanaan model pembelajaran *Teams Group Tournaments* di kelas. Observasi tindakan dilakukan oleh guru lain yang bertindak sebagai observer. Lembar observasi disusun untuk mengamati

peneliti dalam melaksanakan tindakan kelas, kondisi kelas dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**C. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang dari berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan. Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Secara visual, tatap-tahap tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas**

Secara garis besar tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas dijabarkan sebagai berikut:

**1) Perencanaan (*Planing*)**

Tahap perencanaan adalah rincian operasional tindakan yang ingin dikerjakan atau perubahan yang akan dilakukan dengan tahapannya sebagai berikut:

- a. Menganalisis kurikulum untuk mengetahui materi yang akan dibahas
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tentang Litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan termasuk alat evaluasi yang diperlukan.
- c. Menetapkan soal-soal yang akan dikerjakan peserta didik
- d. Membuat rencana tindakan yang akan ditetapkan sebagai tindakan dalam siklus, model pembelajaran adalah pembelajaran *Teams Games Tournaments*, disini peneliti membagi 8 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
- e. Menyiapkan format pengamatan untuk melihat proses pembelajaran dan aktivitas siswa.

**2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari perencanaan. Adapun pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dibahas pada pertemuan ini dan pada pertemuan sebelumnya, guru telah mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pertemuan ini.
- b. Membagi kelompok kelas yang terdiri dari 40 peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok yang heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik.
- c. Masing-masing anggota kelompok mengerjakan LAS yang telah disediakan untuk mempersiapkan turnamen yang akan diberikan oleh guru.
- d. Setiap anggota kelompok mempersiapkan diri untuk menguasai materi yang akan di perlombakan dengan kelompok lain.
- e. Guru memfasilitasi diskusi kelompok.
- f. Setelah peserta didik berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan pengundian kepada

- anggota kelompok untuk disiapkan mengikuti tournament dengan kelompok lain.
- g. Guru memberikan kuis untuk peserta didik secara individual
  - h. Guru memberikan penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

### 3) Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi dilakukan secara rinci dan seksama. Adapun aspek-aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Adanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- b. Adanya kerjasama antarapeserta didik dalam menjalankan tugas.
- c. Adanya diskusi kelompok dan keikutsertaan seluruh anggota kelompok dalam melaksanakan tugas.
- d. Penguasaan materi pembelajaran oleh siswa.

### 4) Refleksi (*Reflection*)

Tahapan refleksi merupakan tahapan pengkajian tindakan yang dilakukan secara menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan

sampai pengamatan. Jika terjadi permasalahan akan direfleksikan sehingga pada pertemuan selanjutnya permasalahan dapat teratasi dengan baik. Demikian tahap kegiatan terus berulang sehingga membentuk siklus yang satu ke siklus kedua dan seterusnya sampai suatu permasalahan dianggap selesai.

### D. Pengumpulan Data

Yang dibahas pada teknik dan pengumpulan data adalah teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan tes tertulis. Sedangkan pada instrumen pengumpulan datanya meliputi lembar observasi dan tes hasil belajar.

Pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan tes tertulis. Pengumpulan data dokumentasi menggunakan dokumentasi resmi dan dokumen pribadi. Dokumen resmi bisa seperti silabus, RPP sebelum tindakan dan daftar nilai Geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Kota Bogor dokumen pribadi dengan foto pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk mengukur tingkah laku peserta didik dan guru saat proses belajar mengajar menggunakan lembar

observasi keaktifan belajar peserta didik yang difokuskan pada pengamatan keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Group Tournaments* dan lembar observasi kegiatan guru yang difokuskan mengamati dan mengetahui apakah guru telah melakukan sintaks-sintaks teknik pembelajaran *Teams Group Tournaments*.

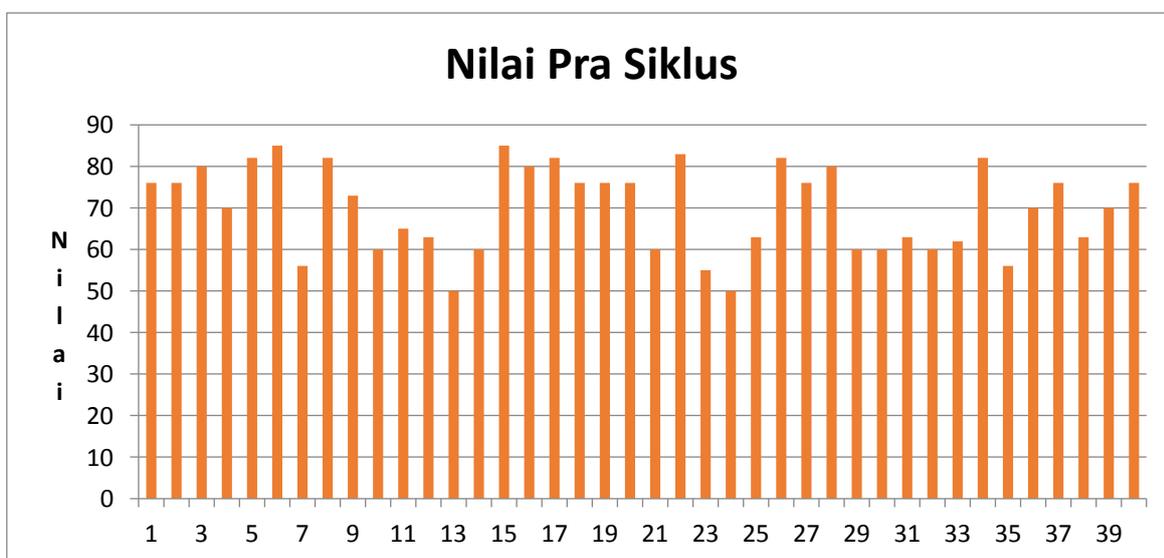
### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika guru mengajar materi litosfer diperoleh rata-rata nilai kelas sebesar 70 dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan adalah 76. Dari total 40

peserta didik hanya 19 peserta didik atau 48 % yang memiliki nilai di atas KKM yang telah ditentukan dan sisanya yaitu 21 peserta didik atau 52 % memiliki nilai di bawah KKM. Dalam materi litosfer.

Pembelajaran dimulai dengan mengadakan tes awal di kelas X IPS untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi litosfer. Nilai tes awal dijadikan acuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X IPS setelah model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Soal-soal tes awal berupa materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu tentang litosfer. Perolehan nilai tes awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan



Gambar 2. Data Hasil belajar Peserta didik Pada Pra Siklus

model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. data hasil belajar peserta didik pada pra siklus disajikan pada Gambar 2 dan Tabel 2.

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus**

N O	Nama Peserta Didik	Nil ai	Nilai Ketuntasan	
			Tunt as	Tidak Tuntas
1	AKHSAN FAIDZIN	76	v	
2	ALFITO ADRI THUFAIL SUTANDI	76	v	
3	ALIFA SYAUQINA MORI	80	v	
4	ALMIRA RISANTI K	70		v
5	ALVANIA PUTRI MEDYATI	82	v	
6	ARIQ AVRIYANDI	85	v	
7	ATH THAARIQ TAKBIR N	56		v
8	AURA FAKHIRA ASTIANA	82	v	
9	AYZA AMANDHIA	73		v
10	BRAMASPATI MONTEVIDEO C	60		v
11	CLARA ALVERINA	65		v
12	DWINA RIZKI APRILIANI	63		v
13	ESYA RAHMAH HAQ PUTRI A	50		v
14	FARAS ARYA WIJAKSARA	60		v
15	GIANINA EDELLA	85	v	
16	HANAN HANIFAH	80	v	
17	HARTIKA SYIFA KHAERANI	82	v	
18	ISABELLA LATHIFA PUTRI A	76	v	
19	MOHAMMAD BAKTI ANANDA	76	v	
20	MUHAMMAD FADJAR F	76	v	
21	MUHAMMAD FAIZ F	60		v
22	MUHAMMAD GHOZY DZIKRA F	83	v	
23	NABILLA SYAFIRA	55		v
24	NADIA KAMILA PUTRI	50		v
25	NIKEN SALSABILA RESAPUTRI	63		v
26	NITYA NASTITI P	82	v	
27	NOVIA OCTAVIANI	76	v	
28	NURZIHAN SASKYA PRAMESTI H	80	v	

29	NYI MAS RD. LARASATI S	60		v
30	NYI RADEN PUSPITA NINGRUM S	60		v
31	PARAMITHA RACHMI	63		v
32	PUTERI BTARI ZAHARANY	60		v
33	PUTRI DEWI AZIMAH	62		v
34	RHEINA MAGISTA	82	v	
35	SAKHIRA PUTRI RIFAYANI	56		v
36	SAKILA PRADIPTA	70		v
37	SALSABILA FATIMAH AZZAHRA	76	v	
38	SHABRINA SARAYA	63		v
39	SITI HUMAIROH AZZAHRO	70		v
40	TIARA ZAHRA SHAFIRA	76	v	
	<b>Rata-rata</b>	70		
	<b>Nilai Terendah</b>	50		
	<b>Nilai Tertinggi</b>	85		
	<b>Jumlah</b>		19	21
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>		48%	52%

Berdasarkan Gambar 2 dan Tabel 2 terlihat bahwa peserta didik hanya memperoleh nilai rata-rata 70 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM hanya 19 peserta didik atau 52% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 76. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi mengenai materi litosfer masih tergolong rendah.

## B. Hasil Observasi Siklus I

Dari hasil observasi siklus I, didapat bahwa dalam melaksanakan

pembelajaran geografi tentang litosfer dengan menggunakan Model *Teams Group Tournamens* pada siklus I, guru telah menerapkannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Observasi dilakukan oleh peneliti dan rekan sejawat sebagai observer.

Hasil pengamatan siklus 1 oleh seorang observer, di dapatkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran *Teams Group Tournamens*, pendidik telah menerapkan sesuai dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP) dan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Group Tournamens* tentang litosfer.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer,masih terdapat peserta didik yang tidak aktif dan respon, sikap peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Group Tournamens* dan terhadap materi yang diajarkan. Masalah lain yang didapat dari pengamatan observer adalah pada awal pembelajaran ada beberapa peserta didik yang bergurau pada saat diskusi berlangsung sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal.

Berikut adalah tabel analisi hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

menggunakan model pembelajaran *Teams Group Tournamens*.

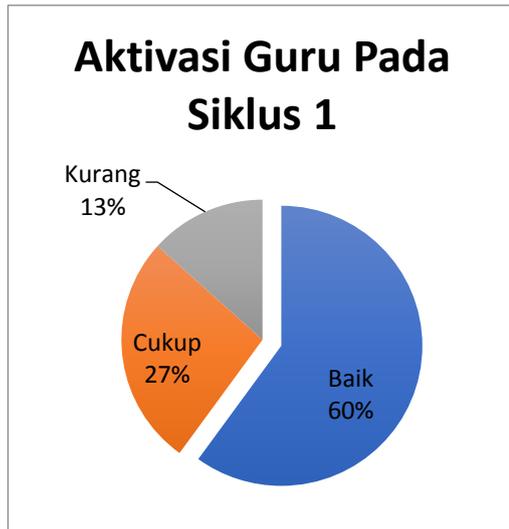
Data mengenai kerjasama peserta didik dalam kelompoknya pada siklus 1 dapat di lihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Keaktifan Peserta didik Pada Siklus 1**

Data mengenai aktifitas peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa 18 peserta didik (45%) sudah baik keaktifannya dalam mengikuti KBM. Sedangkan 14 peserta didik (35%) cukup keaktifannya dalam mengikuti KBM dan 8 peserta didik (20%) kurang termotivasi dalam mengikuti KBM

Selanjutnya di bawah ini hasil pengamatan observer tentang aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Data Hasil Pengamatan Pada Siklus 1**

Untuk mengetahui besaran hasil belajar peserta didik, maka pada akhir siklus I dilakukan tes hasil belajar dan dapat dilihat pada Tabel 3. berikut.

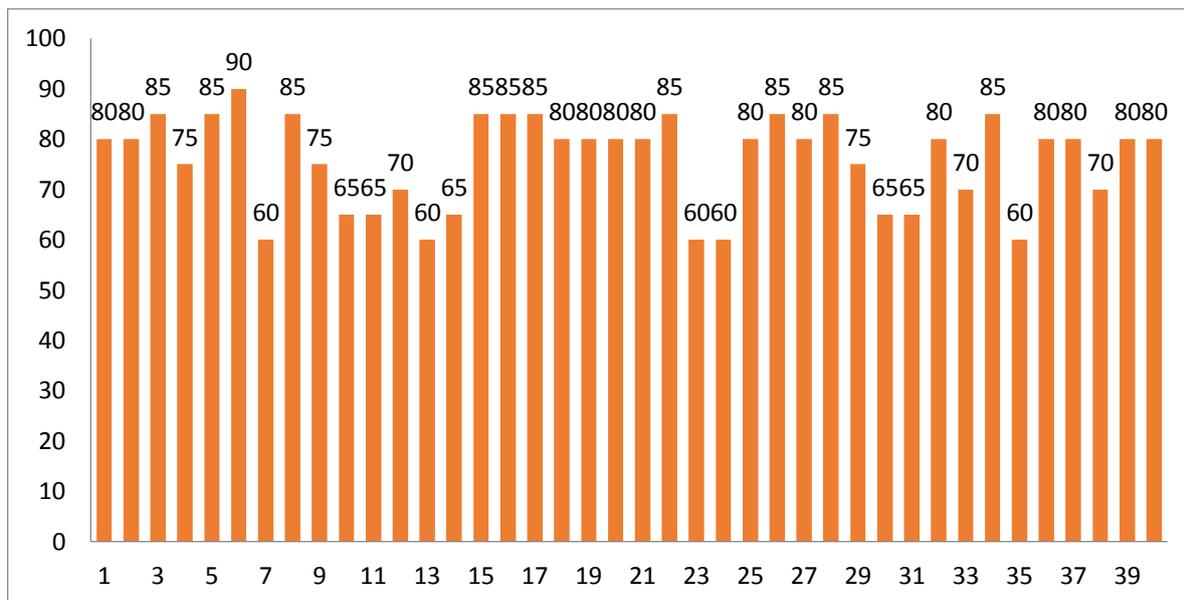
**Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I**

N O	Nama Peserta Didik	Nilai	Nilai Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AKHSAN FAIDZIN	80	v	
2	ALFITO ADRI THUFAIL SUTANDI	80	v	
3	ALIFA SYAUQINA MORI	85	v	
4	ALMIRA RISANTI K	75		v
5	ALVANIA PUTRI MEDYATI	85	v	
6	ARIQ AVRIYANDI	90	v	
7	ATH THAARIQ TAKBIR N	60		v
8	AURA FAKHIRA ASTIANA	85	v	
9	AYZA AMANDHIA	75		v
10	BRAMASPATI MONTEVIDEO C	65		v
11	CLARA ALVERINA	65		v
12	DWINA RIZKI APRILIANI	70		v
13	ESYA RAHMAH HAQ PUTRI A	60		v
14	FARAS ARYA WIJAKSARA	65		v

N O	Nama Peserta Didik	Nilai	Nilai Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
15	GIANINA EDELLA	85	v	
16	HANAN HANIFAH	85	v	
17	HARTIKA SYIFA KHAERANI	85	v	
18	ISABELLA LATHIFA PUTRI A	80	v	
19	MOHAMMAD BAKTI ANANDA	80	v	
20	MUHAMMAD FADJAR F	80	v	
21	MUHAMMAD FAIZ F	80	v	
22	MUHAMMAD GHOZY DZIKRA F	85	v	
23	NABILLA SYAFIRA	60		v
24	NADIA KAMILA PUTRI	60		v
25	NIKEN SALSABILA RESAPUTRI	80	v	
26	NITYA NASTITI P	85	v	
27	NOVIA OCTAVIANI	80	v	
28	NURZIHAN SASKYA PRAMESTI H	85	v	
29	NYI MAS RD. LARASATI S	75		v
30	NYI RADEN PUSPITA NINGRUM S	65		v
31	PARAMITHA RACHMI	65		v
32	PUTERI BTARI ZAHARANY	80	v	
33	PUTRI DEWI AZIMAH	70		v
34	RHEINA MAGISTA	85	v	
35	SAKHIRA PUTRI RIFAYANI	60		v
36	SAKILA PRADIPTA	80	v	
37	SALSABILA FATIMAH AZZAHRA	80	v	
38	SHABRINA SARAYA	70		v
39	SITI HUMAIROH AZZAHRO	80	v	
40	TIARA ZAHRA SHAFIRA	80	v	
	<b>Rata-rata</b>	76,0		
	<b>Nilai Terendah</b>	60,0		
	<b>Nilai Tertinggi</b>	90,0		
	<b>Jumlah</b>		24	26
	<b>Prosentase</b>		60%	40%

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar pada siklus 1 tersaji pada Gambar 5.

antara lain guru kurang mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya dan guru kurang



**Gambar 5. Data hasil belajar Peserta Didik Pada Siklus 1**

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 5 terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik 76 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM ada 24 orang atau 60% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 76, sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM 16 orang atau 40%. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I.

**Refleksi**

Berdasarkan analisis data di atas, masih terdapat kekurangan pada siklus I. Kekurangan-kekurangan tersebut

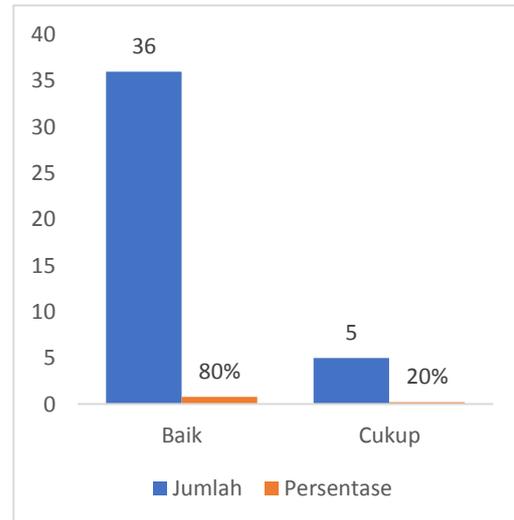
menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sedangkan upaya memotivasi peserta didik, mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajar *Teams Games Tournaments* belum optimal. Dengan adanya kekurangan-kekurangan tersebut, maka perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam KBM untuk siklus II. Perbaikan tersebut yaitu dengan cara lebih rinci lagi dalam menjelaskan dan lebih memotivasi peserta didik dengan cara menginformasikan manfaat yang didapat jika kita memahami dan menguasai materi litosfer. Selain itu guru harus lebih mengondisikan peserta

didik, sehingga peserta didik benar-benar terlibat dalam KBM.

### C. Hasil Observasi Siklus II

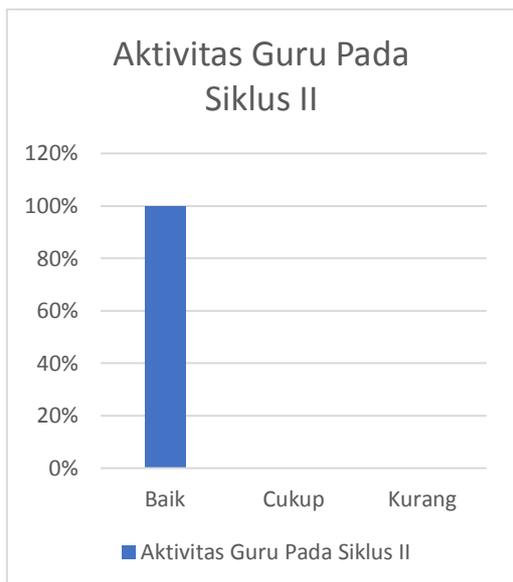
Pada siklus II ini guru telah melakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan dalam KBM tersebut yaitu guru lebih memotivasi peserta didik, sehingga lebih bersemangat dalam mengikuti KBM. Dengan semangat yang lebih tinggi, maka pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Selain memotivasi peserta didik, guru juga memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.

Data mengenai keaktifan peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan lembar observer seperti pada lampiran. Keaktifan peserta didik tersebut dapat dilihat dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan selama presentasi maupun antusiasnya dalam memamerkan hasil penyelidikannya. Data mengenai keaktifan peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini.



**Gambar 6. Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus II**

Dari Gambar 6 di atas mengenai aktifitas peserta didik pada siklus II menunjukkan 80% atau 32 peserta didik termotivasi dalam mengikuti KBM dan 20% atau 8 peserta didik cukup termotivasi dalam mengikuti KBM. Selanjutnya di bawah ini hasil pengamatan observer tentang aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II**

Untuk mengetahui besaran hasil belajar peserta didik, maka pada akhir siklus II dilakukan tes tertulis dengan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II**

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Nilai Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AKHSAN FAIDZIN	85	v	
2	ALFITO ADRI THUFAIL SUTANDI	85	v	
3	ALIFA SYAUQINA MORI	85	v	
4	ALMIRA RISANTI K	89	v	
5	ALVANIA PUTRI MEDYATI	83	v	
6	ARIQ AVRIYANDI	95	v	
7	ATH THAARIQ TAKBIR N	76	v	
8	AURA FAKHIRA ASTIANA	90	v	
9	AYZA AMANDHIA	80	v	
10	BRAMASPATI MONTEVIDEO C	80	v	
11	CLARA ALVERINA	85	v	

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Nilai Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
12	DWINA RIZKI APRILIANI	80	v	
13	ESYA RAHMAH HAQ PUTRI A	80	v	
14	FARAS ARYA WIJAKSARA	85	v	
15	GIANINA EDELLA	90	v	
16	HANAN HANIFAH	90	v	
17	HARTIKA SYIFA KHAERANI	90	v	
18	ISABELLA LATHIFA PUTRI A	90	v	
19	MOHAMMAD BAKTI ANANDA	90	v	
20	MUHAMMAD FADJAR F	85	v	
21	MUHAMMAD FAIZ F	90	v	
22	MUHAMMAD GHOZY DZIKRA F	95	v	
23	NABILLA SYAFIRA	90	v	
24	NADIA KAMILA PUTRI	90	v	
25	NIKEN SALSABILA RESAPUTRI	85	v	
26	NITYA NASTITI P	90	v	
27	NOVIA OCTAVIANI	85	v	
28	NURZIHAN SASKYA PRAMESTI H	93	v	
29	NYI MAS RD. LARASATI S	80	v	
30	NYI RADEN PUSPITA NINGRUM S	85	v	
31	PARAMITHA RACHMI	80	v	
32	PUTERI BTARI ZAHARANY	80	v	
33	PUTRI DEWI AZIMAH	85	v	
34	RHEINA MAGISTA	90	v	
35	SAKHIRA PUTRI RIFAYANI	80	v	
36	SAKILA PRADIPTA	85	v	
37	SALSABILA FATIMAH AZZAHRA	85	v	
38	SHABRINA SARAYA	85	v	
39	SITI HUMAIROH AZZAHRO	85	v	
40	TIARA ZAHRA SHAFIRA	90	v	
	<b>Rata-rata</b>	86		
	<b>Nilai Terendah</b>	80		
	<b>Nilai Tertinggi</b>	90		
	<b>Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas</b>		40	

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Nilai Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>	100%		

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar pada siklus II tersaji pada Gambar 8.



**Gambar 8. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II**

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik 86 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 80. Hasil belajar semua peserta didik dalam materi anekdot sudah mencapai nilai KKM yang ditentukan yaitu 76. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Sedangkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti materi ini sebanyak 80 % atau 32 dari 40 peserta didik sangat

baik dalam mengikuti pelajaran. Hanya 20% atau 8 peserta didik yang kurang aktif. Kemudian aktivitas guru adalah 100% guru mampu memotivasi dan mengarahkan peserta didik dalam materi ini. Hal ini dikarenakan peserta didik sangat antusias dan termotivasi dalam KBM yang menggunakan model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournaments*.

#### D. Pembahasan

Dari hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan jawaban soal-soal evaluasi yang diberikan, kemudian penulis menggunakan jawaban-jawaban tersebut untuk mengetahui apakah pembelajaran Geografi tentang litosfer dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Bogor. Semester genap tahun pelajaran 2016-2017. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil pra siklus, siklus pertama, dan siklus kedua.

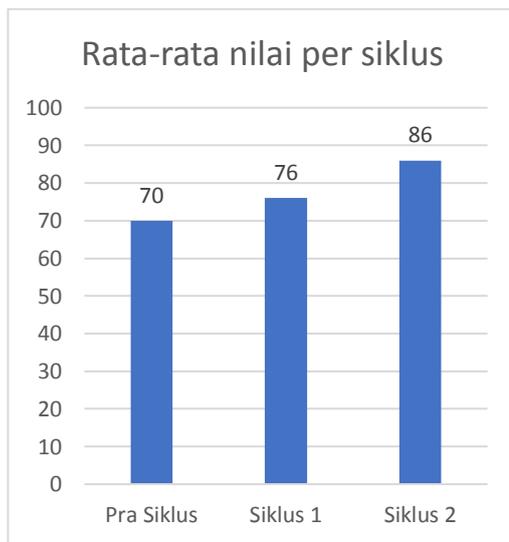
NO	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	AKHSAN FAIDZIN	76	80	85
2	ALFITO ADRI THUFAIL SUTANDI	76	80	85
3	ALIFA SYAUQINA MORI	80	85	85

NO	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
4	ALMIRA RISANTI KUSUMAWARDHANI	70	75	89
5	ALVANIA PUTRI MEDYATI	82	85	83
6	ARIQ AVRIYANDI	85	90	95
7	ATH THAARIQ TAKBIR NUGRAHA	56	60	76
8	AURA FAKHIRA ASTIANA	82	85	90
9	AYZA AMANDHIA	73	75	80
10	BRAMASPATI MONTEVIDEO CARERA D	60	65	80
11	CLARA ALVERINA	65	65	85
12	DWINA RIZKI APRILIANI	63	70	80
13	ESYA RAHMAH HAQ PUTRI ARDAR	50	60	80
14	FARAS ARYA WIJAKSARA	60	65	85
15	GIANINA EDELLA	85	85	90
16	HANAN HANIFAH	80	85	90
17	HARTIKA SYIFA KHAERANI	82	85	90
18	ISABELLA LATHIFA PUTRI ARDIANTO	76	80	90
19	MOHAMMAD BAKTI ANANDA	76	80	90
20	MUHAMMAD FADJAR FADHILLAH	76	80	85
21	MUHAMMAD FAIZ FATURACHMAN	60	80	90
22	MUHAMMAD GHOZY DZIKRA F	83	85	95
23	NABILLA SYAFIRA	55	60	90
24	NADIA KAMILA PUTRI	50	60	90
25	NIKEN SALSABILA RESAPUTRI	63	80	85
26	NITYA NASTITI PRASTOWO	82	85	90
27	NOVIA OCTAVIANI	76	80	85
28	NURZIHAN SASKYA PRAMESTI H	80	85	93
29	NYI MAS RD. LARASATI SUGHARA AJI	60	75	80
30	NYI RADEN PUSPITA NINGRUM S	60	65	85
31	PARAMITHA RACHMI	63	65	80

NO	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
32	PUTERI BTARI ZAHARANY	60	80	80
33	PUTRI DEWI AZIMAH	62	70	85
34	RHEINA MAGISTA	82	85	90
35	SAKHIRA PUTRI RIFAYANI	56	60	80
36	SAKILA PRADIPTA	70	80	85
37	SALSABILA FATIMAH AZZAHRA	76	80	85
38	SHABRINA SARAYA	63	70	85
39	SITI HUMAIROH AZZAHRO	70	80	85
40	TIARA ZAHRA SHAFIRA	76	80	90
	<b>Rata-rata</b>	70	76	86
	<b>Nilai Terendah</b>	50	60,0	80
	<b>Nilai Tertinggi</b>	85	90,0	95
	<b>Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas</b>	19	24,0	40
	<b>Jumlah Peserta Didik Yang Belum Tuntas</b>	21	16,0	
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>	48%	60%	100%

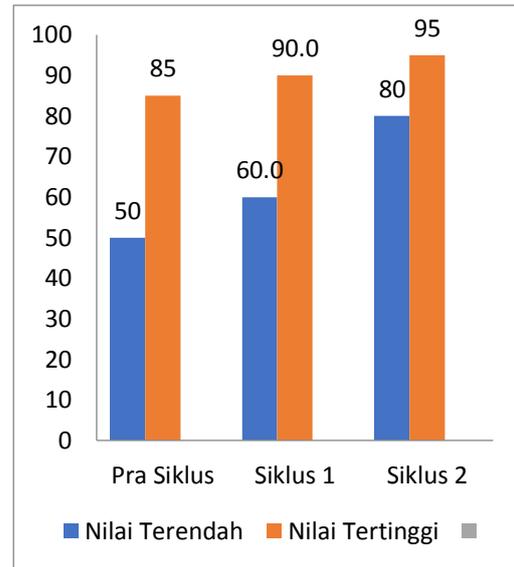
Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi litosfer terlihat pada pelaksanaan siklus pertama dan kedua telah menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran geografi melalui model pembelajaran *Teams Group Tournament*. Peserta didik dan guru di awal pelajaran diawali dengan menyebutkan tujuan mempelajari litosfer. Kemudian guru membimbing pembentukan kelompok. Peserta didik dalam kelompok mengerjakan tugas dari guru berupa penyelidikan terhadap

masalah yang diberikan. Saat proses diskusi berlangsung, guru mengelola kelas secara interaktif, membimbing peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran.. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yang tersaji pada Gambar 9 berikut.



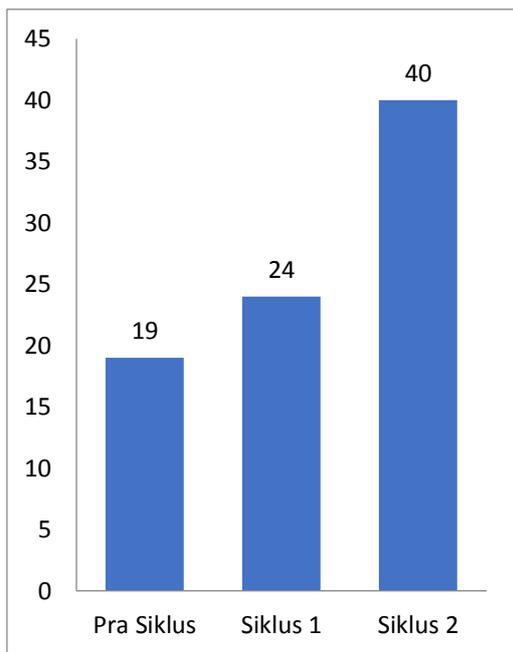
**Gambar 9. Peningkatan Rata-Rata Nilai Peserta Didik Tiap Siklus**

Peningkatan rata-rata nilai peserta didik juga ditunjang oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi peserta didik setiap siklus seperti yang tergambar pada Gambar 10 berikut.



**Gambar 10. Peningkatan Nilai Tertendah dan Tertinggi Tiap Siklus**

Dari Gambar 10 di atas diperoleh bahwa nilai terendah pada pra siklus adalah 50 kemudian meningkat menjadi 60 pada siklus I dan 80 pada siklus II. Selanjutnya nilai tertinggi pada pra siklus adalah 90 kemudian meningkat menjadi pada siklus I dan 95 pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* cocok untuk diterapkan pada materi litosfert. Selain peningkatan rata-rata nilai peserta didik, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* juga dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar peserta didik seperti yang tersaji pada Gambar 11.



**Gambar 11. Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus**

Dari Gambar 11 di atas diperoleh bahwa pada pra siklus hanya 48% atau 19 peserta didik yang nilainya di atas KKM yang ditetapkan, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 60% atau 24 peserta didik yang nilainya di atas KKM selanjutnya pada siklus II menjadi 100% atau seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM.

Data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pada siklus I 45% atau 18 peserta didik yang aktif, 35% peserta didik cukup aktif atau 14 peserta didik dan yang kurang aktif pada saat pembelajaran 20% atau 8 peserta didik. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II didapat 80% atau 32 orang peserta didik

yang aktif pada saat pembelajaran dan 20% atau 4 orang peserta didik yang cukup aktif pada saat pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Dengan banyaknya peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa guru saat menerapkan materi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* sudah berhasil melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Data aktivitas guru menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum sudah baik, namun ada beberapa komponen penilaian dari observer yang masih kurang yaitu kemampuan penggunaan media pembelajaran belum optimal dan kurang memotivasi peserta didik sehingga semangat peserta didik pada siklus I secara umum masih kurang. Kekurangan-kekurangan pada siklus I ini kemudian diperbaiki pada siklus II dan aktivitas guru pada siklus II ini secara umum baik.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan

menantang bagi peserta didik untuk menyelidiki. Selain itu pula pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini menjadi lebih efektif. Akibatnya informasi yang diterima peserta didik akan diingat lebih lama.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* peserta didik diberi kepercayaan untuk menyelesaikan masalah dengan penyelidikan yang selain menyenangkan juga memacu untuk mencari sumber belajar yang banyak. Hal tersebut membuat peserta didik terbiasa mencari sumber belajar yang beraneka ragam sehingga materi pelajaran yang didapat akan sangat luas dan selalu diingat karena hasil penemuan sendiri.

#### 4. SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang materi anekdot bahwa hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari uraian pada bab sebelumnya, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- 1) Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi anekdot di kelas X IPS 3 SMA Negeri Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2016-2017 dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*
- 2) Penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran membuat peserta didik percaya diri karena diberi kepercayaan untuk mencari dan menemukan sendiri jalan keluar dari masalah yang diberikan., sehingga peserta didik menjadi aktif. Hal ini terbukti pada siklus I ada 45% atau 18 peserta didik yang aktif, 35% atau 14 peserta didik yang cukup aktif dan 20% atau 8 peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II didapat 80% atau 32 peserta didik aktif pada saat pembelajaran dan 20% atau 8 orang peserta didik yang cukup aktif pada saat

pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik.

- 3) Hasil belajar mata pelajaran geografi materi litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 3 Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2016-2017 sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah Teams Games Tournaments mempunyai nilai rata-rata 70. Pada saat pembelajaran diubah menggunakan Model pembelajaran Teams Games Tournaments, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 76 pada siklus I dan 86, pada siklus II.

Semiawan, C. 1987. Pendekatan Keterampilan Proses Bagaimana Mengaktifkan Siswa Dalam Belajar. Jakarta: PT Gramedia.

Silberman, L Manvil, 1996. Active Learning, Bandung: PT. Nusa Media.

Slavin, R.E. 1986. *Learning Together*, VII/002. Summer 1986 1-7 America: American Educator.

Somantri, Lili, Nurul Huda. 2016. Aktif dan Kreatif Belajar Geografi 1, PT. Grasindo Mediatama.

Sudjana, Nana. 1992. Penelitian Hasil Proses Belajar mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wardiyatmoko. 2013. Geografi untuk SMA/MA Kelas 1, Penerbit Erlangga.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2001 Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi aksara.

Nur, M., Wikandari, Prima, R., Sugiarto. 1998. Pendekatan – pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran. Surabaya: IKIP Surabaya.