

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI KOLOID MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BAGI KELAS XI IPA DI SMA YPPKK MORIA KOTA SORONG TAHUN 2020

IMPROVING ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES OF COLLOIDAL MATERIAL THROUGH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL FOR CLASS XI SCIENCE AT YPPKK MORIA HIGH SCHOOL IN SORONG CITY IN 2020

Lidiana Tupa Sulorante¹

¹SMA YPPKK Moria,
Jl. Basuki Rahmat, Sorong,
Indonesia
lidiasulorante2003@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in activities and learning outcomes of colloidal materi for students of class XI IPA SMA YPPKK Moria through the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). This type of research is classroom action research (Classroom Action Research) which is carried out collaboratively between researchers and teachers. Research is carried out in two cycles, each cycle consists of four components, namely planning, action, observation and reflection. Data collection techniques and tools used in this study were interviews, observations, documentation and tests. Data analysis is carried out in 3 stages, namely reduction, presentation of data and drawing conclusions. The results of the study found that the Teams Games Tournament cooperative learning model was effective in increasing student learning activities. In this study, the implementation of the TGT model was able to encourage active participation of students in the learning process of colloidal material because this model involves teamwork, group games and tournaments that produce a fun and interactive learning atmosphere. The use of this learning model can also significantly improve students' understanding and mastery of colloidal material because student involvement in games and teamwork helps students acquire better knowledge and encourages the achievement of higher learning outcomes.

Keywords : *model pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT), aktivitas dan hasil belajar materi koloid, dan SMA YPPK moria kota sorong*

1. PENDAHULUAN

Kondisi kelas yang diharapkan agar terjadi peningkatan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan pokok bahasan yang sedang dipelajari adalah peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Agar pengetahuan dan penghayatan terhadap isi pokok bahasan bisa di pahami secara menyeluruh maka peserta didik diharapkan lebih fokus, inovatif dan terbuka. Proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan pusat perhatian, rasa percaya diri, dan kerja sama kelompok dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran yang kerap kali terjadi adalah materi yang diberikan guru terlalu singkat dan kurang melibatkan peserta didik sehingga menimbulkan rasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar karena peserta didik lebih banyak mencatat di papan tulis. Kegiatan belajar mengajar yang hanya terfokus pada guru yang menimbulkan tidak adanya interaksi antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan dan sangat pasif dalam pembentukan terhadap pemahaman pengetahuan sikap dan perilaku, peserta didik cenderung untuk saling bercerita atau bercanda satu sama lain dalam proses kegiatan belajar. Peserta didik cenderung malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapat karena kadangkala diolok-olok oleh peserta didik yang lain. Peserta didik

sering ijin ke toilet dalam waktu yang lama dan suka menyela di tengah-tengah penjelasan materi yang di berikan.

Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik agar dapat mempelajari setiap konsep-konsep yang ada dalam materi pelajaran kimia. Karena ilmu kimia adalah mata pelajaran yang agak rumit dan sulit untuk dipelajari, peserta didik tidak hanya diharapkan mahir dalam berhitung tetapi juga harus memiliki penguasaan terhadap konsep-konsep materi. Sistem koloid merupakan salah satu pokok bahasan yang dipelajari di kelas XI IPA. Dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan materi system koloid diharapkan peserta didik tidak hanya mampu menghafal tetapi juga harus memiliki kepribadian dan melibatkan proses mentalnya yang baik sehingga mampu melakukan setiap kegiatan baik dalam bentuk pengamatan, demonstrasi, berakting dan melakukan praktikum sederhana untuk memecahkan setiap masalah yang dihadapi. Karena kurangnya penguasaan konsep pada materi system koloid sehingga banyak nilai peserta didik yang tidak tuntas. Kelas XI IPA berjumlah 16 peserta didik, tetapi dalam pembelajaran dengan materi system koloid 31,25% peserta didik yang tidak tuntas dengan KKM 70.

2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Silberman model pembelajaran (TGT) Teams Games Tournament adalah bagian sederhana dari Kompetisi pertunjukan kelompok yang disempurnakan oleh Robbert Slavin dan teman-temannya.. Model ini merupakan gabungan dari kumpulan belajar dan permainan regu, model ini dapat dipakai dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar dengan beraneka ragam keahlian, kenyataan dan pengetahuan. Dalam penggunaan model pembelajaran ini siswa dikelompokkan dengan anggota 3 sampai 5 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda, jenis kelamin dan latar belakang sosial budayanya. Setiap anggota tim akan saling bekerjasama dalam kelompoknya masing-masing. (Rozaliha, 2014).

Tujuan dari model pembelajaran dengan kelompok – kelompok kecil ini menurut Dimiyati dan Mundjiono adalah :

- a. Siswa memiliki peluang yang besar dalam peningkatan kemampuannya sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara logis.
- b. Meningkatkan semangat bekerjasama dan berjiwa sosial yang tinggi.
- c. Membangun aktivitas tim dalam kegiatan belajar sehingga setiap anggota kelompok mempunyai rasa tanggung jawab satu sama lain, jiwa kepemimpinan dalam kelompok tersebut juga akan berkembang. (Hilmi, 2013:16).

Teams games tournament (TGT) merupakan kompetisi Pendidikan dengan menggunakan tes-tes dan system poin untuk melihat perkembangan seseorang. Setiap perwakilan dari kelompok tim akan berkompetisi dengan anggota kelompok yang lain yang memiliki tingkat kemampuan yang sama. (Slavin 2015:163)

Adapun aturan dari pelaksanaan dengan menggunakan model pembelajaran TGT adalah:

- a. Materi yang diberikan dalam model Teams Games Tournament disajikan melalui presentasi di kelas. Dengan demikian peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta mampu mempresentasikannya di depan kelas. (Aeni, 2012).
- b. Tim

Setiap anggota tim terdiri dari 4 atau 5 peserta didik yang menjadi perwakilan kelompoknya yang mewakili dalam kemampuan pengetahuan, jenis kelamin, suku, agama, dan sosial budayanya. Setelah penyajian materi yang diberikan guru, setiap anggota kelompok berdiskusi dan mengerjakan tugas atau tes yang diberikan. Setiap kelompok wajib mempersiapkan semua anggotanya agar sungguh –

sungguh belajar untuk mengikuti kompetisi. Ini merupakan fungsi utama dari adanya pembentukan tim (Slavin, 2015:144).

c. Game

Setelah semua anggota kelompok mengerjakan tugas atau tes yang diberikan guru maka langkah selanjutnya adalah mengutus perwakilan dari tiap – tiap kelompok untuk maju ke depan memulai permainan. Perwakilan kelompok akan duduk di meja yang telah disiapkan, peserta didik yang tidak ikut bermain memberikan support kepada timnya dan wajib mengerjakan soal -soal game bersama teman kelompoknya (Aeni, 2012).

d. Turnamen

Kompetisi atau turnamen merupakan suatu bentuk permainan yang sedang berlangsung. Pada umumnya dilaksanakan pada akhir materi atau pokok bahasan dimana guru sudah menyelesaikan materinya dan siswa juga sudah melakukan presentasi serta mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) di dalam kelompoknya masing- (Slavin, 2015:166).

Perwakilan peserta didik yang sudah menempati tempat yang disiapkan akan segera memulai permainan, namun harus memperhatikan aturan mainnya. Adapun aturan main yang harus di penuhi adalah : Peserta didik ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu (Aeni, 2012):

- a) Teknik mengawali permainan
- b) Tantang atau lewati
- c) Memulai putaran selanjutnya
- d) Perhitungan poin
- e) Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)

Menurut Slavin ada beberapa jurnal hasil penelitian yang mengemukakan bagaimana pengaruh kegiatan belajar mengajar dengan model Teams Games Tournament terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu :

- a) Peserta didik memiliki perasaan atau persepsi bahwa hasil yang diperoleh merupakan hasil kerja keras bukan keberuntungan.
- b) Dengan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan kekooperatifan peserta didik terhadap yang lain, persaingan yang lebih sederhana dan kerjasama verbal maupun nonverbal.
- c) Harga diri social peserta didik lebih meningkat dengan penggunaan Teams Games Tournament tetapi tidak berpengaruh terhadap harga diri akademik peserta didik.
- d) Dengan penggunaan Teams Games Tournament di dalam kelas peserta didik secara signifikan mendapatkan teman lebih banyak dari kelompok etnik/rasial daripada di dalam kelas tradisional. Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. (Mahmuddin, 2009)

Kehadiran peserta didik yang memiliki berbagai masalah misalnya gangguan emosional, yang di skors atau yang mendapat hukuman lain juga akan lebih rendah karena penggunaan dari model pembelajaran Teams Games Tournament.

3. METODE PENELITIAN

Pengamatan terhadap proses belajar mengajar dari suatu tindakan, yang sengaja dibuat dan dilakukan dalam kelas merupakan Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Dalam melakukan penelitian ini, peneliti dapat bekerja secara mandiri maupun berkolaborasi dengan rekan guru yang lain selama tidak menghambat tugas penting guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini melibatkan rekan peneliti untuk melakukan penelitian bagian demi bagian juga berkolaborasi dengan guru lain di sekolah. Dimana peneliti sebagai kolaborator dan guru berperan sebagai pelaksana tindakan.

Ada 4 (empat) langkah kegiatan yang dilakukan dalam menghimpun data penelitian ini yang dilaksanakan pada 2 tahap. Kegiatan pertama dilakukan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk pelaksanaan PTK atau tahap perencanaan (Planning). Tahap kedua adalah Perlakuan (Tindakan), adalah uraian perlakuan atau skenario yang akan dilakukan, perbaikan kerja dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Kegiatan selanjutnya adalah mengamati dan interviu yang dilakukan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang diperlukan merupakan kegiatan Observasi (Observing). Untuk mengevaluasi serangkaian tindakan yang dilakukan dalam menghimpun data untuk mengetahui setiap perkembangan sehingga bisa untuk mencapai perubahan dan mengatasi masalah secara signifikan dilakukan pada tahap yang terakhir yaitu Refleksi (reflecting).

Tindak penelitian ini dilaksanakan di SMA YPPKK Moria Sorong dengan siswa kelas XI IPA sebagai subjek penelitian, objeknya adalah hasil belajar materi Koloid dengan pemanfaatan model pembelajaran kooperatif Teams Games tournament. Total subjek penelitian siswa kelas XI IPA adalah 16 orang, dimana 10 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki.

Lokasi penelitian ini di jalan Basuki Rahmat km 11,5 kelurahan Klawuyuk Distrik Sorong timur kota Sorong Provinsi Papua Barat lebih tepatnya di SMA YPPKK Moria Sorong.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini di mulai sejak tanggal 05 Januari 2020 hingga 05 April 2020.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 2 langkah yaitu langkah pertama mengumpulkan sejumlah informasi berupa Survei tempat kegiatan, lembar pengamatan, Interviu, dan mengumpulkan foto-foto kegiatan. Sedangkan Langkah yang kedua yaitu pemberian tes akhir atau post test yang di berikan pada akhir siklus atau tahapan

Adapun alat yang di gunakan untuk mengumpulkan sejumlah data adalah pengamatan (observasi), wawancara (Interviu) tes dan foto-foto kegiatan (dokumentasi)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama tahap mengumpulkan data sampai pada menarik suatu kesimpulan, data yang diperoleh di analisis secara konsisten. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas, peneliti melakukan refleksi berdasarkan hasil pengamatan/observasi di kelas.

Untuk mengetahui perkembangan keterlibatan/partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari data observasi yang dipakai. Data yang didapatkan diolah dan dibuat presentasinya. Ketentuan yang digunakan untuk menghitung presentase keterlibatan peserta didik yaitu:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Individu

Kriteria aktivitas peserta didik	Presentase
Sangat rendah	0 % - 20 %
Rendah	21 % - 40 %
Sedang	41 % - 60 %
Tinggi	61 % - 80 %
Sangat tinggi	81 % - 100 %

(Ridwan, 2009:15)

Persamaan yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari lembar observasi selama proses pembelajaran yaitu :

$$\% = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \quad (1)$$

(Jumlah siswa yang berpartisipasi)
 (Jumlah siswa keseluruhan)

(Martinus, : 49)

Untuk mengamati dan mengukur perkembangan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat diperoleh dari pencapaian poin-poin yang digunakan. Ada delapan (8) poin yang digunakan sebagai indikator pencapaian belajar peserta didik yaitu Menyimak keterangan, menulis keterangan, mengikuti kegiatan belajar, mengajukan pertanyaan, merespon pertanyaan, mengemukakan argument, menghormati argument teman, sanggup memaparkan Kembali.

Standar ketuntasan minimal untuk bidang studi kimia yaitu 70. Peserta didik yang dikatakan tidak tuntas untuk materi tertentu maka wajib memperbaiki nilainya jika memperoleh nilai kurang dari 70. Begitu juga sebaliknya jika nilainya sama dengan 70 atau di atas 70 maka peserta didik tersebut dikatakan tuntas dan tidak perlu lagi memperbaiki nilai.

Standar presentase yang digunakan untuk menilai keterlibatan peserta didik adalah :81%-100% sangat baik, 61%-80% baik, 41%-60% cukup, $\leq 40\%$ kurang.

Jika 80% siswa SMA YPPKK Moria Sorong bisa memperoleh nilai di atas 70 untuk bidang studi kimia maka ada peningkatan dalam prestasi belajarnya.

Tabel 2. Tabel pengamatan tahap 1

Indikator yang dinilai	Total peserta didik	Jumlah peserta didik yang terlibat	Persentase
Menyimak keterangan	16	13	81,25%
Menulis keterangan	16	13	81,25%
Mengikuti kegiatan belajar	16	13	81,25%
Mengajukan pertanyaan	16	11	68,75%
Merespon pertanyaan	16	10	62,50%
Mengemukakan argument	16	9	56,25%
Menghormati argument teman	16	11	68,75%
Sanggup memaparkan Kembali	16	8	50,00%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang menyimak keterangan sebanyak 81,25%, menulis keterangan 81,25 %, mengikuti kegiatan belajar 81,25%, mengajukan pertanyaan 68,75%, merespon pertanyaan 62,50%, mengemukakan pendapat 56,25%, menghormati argument teman 81,25%, sanggup memaparkan kembali 50,00%.

Tabel 3. Tabel rekap kuis tahap 1

No	Nama peserta didik	KKM	Kuis Tahap 1
1	Alfa Yusuf Kmur	70	65
2	Agnes Sarfunni	70	71
3	Claralin Solissa	70	75
4	Clara C. Aronggear	70	74
5	Febe Ayu Mucliat	70	72
6	Filona Lombogia	70	73
7	Gloria.N.N.Kadmaer	70	75
8	Luis.M.Mayarung	70	74
9	Marice Kawer	70	76
10	Nadila.N.Erungan	70	78
11	Primus.N.Kimko	70	64

12	Richard Watem	70	66
13	Serlina Datu Kayang	70	67
14	Silma	70	70
15	Winner Montang	70	72
16	Yohanes Watem	70	69
	∑ nilai		1141
	Rata-rata		<u>71,3125</u>

Nilai rata – rata (X) berbanding lurus dengan jumlah nilai (∑) dan berbanding terbalik jumlah siswa (N), persamaannya adalah $X = \frac{\sum}{N}$. Persamaan ini yang dipakai untuk menghitung rata-rata peserta didik.

Dimana X : nilai rata-rata

∑ : jumlah nilai

N : Jumlah siswa

(Suharsimi Arikunto, Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan, 2009:264)

Ada peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) yaitu sebesar 71,3125%. Hasil ini diperoleh setelah dilakukan post test 1 pada bidang studi Kimia. Akan tetapi masih ada 5 orang siswa yang nilainya belum tuntas atau masih di bawah 70. Dengan demikian perlu dilakukan perlakuan kedua yaitu siklus II.

Tabel 4. Tabel pengamatan tahap 2

Indikator yang dinilai	Total peserta didik	Jumlah peserta didik yang terlibat	Persentase
Menyimak keterangan	16	14	87,50%
Menulis keterangan	16	15	93,75%
Mengikuti kegiatan belajar	16	14	87,50%
Mengajukan pertanyaan	16	14	87,50%
Merespon pertanyaan	16	14	87,50%
Mengemukakan argument	16	12	75,00%
Menghormati argument teman	16	13	81,25%
Sanggup memaparkan Kembali	16	12	75,00%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang menyimak keterangan sebanyak 87,50%, menulis keterangan 93,75 %, mengikuti kegiatan belajar 87,50 %, mengajukan pertanyaan 87,50 %, merespon pertanyaan 87,50 %, mengemukakan pendapat 75,00 %, menghormati argument teman 81,25%, sanggup memaparkan kembali 75,00%.

Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif teams games tournament pada proses belajar mengajar kimia di kelas diperoleh data hasil tes dalam bentuk angka-angka yang merupakan total nilai yang didapat oleh setiap peserta didik setelah mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Hasil tes dari setiap bagian soal yang telah dikerjakan peserta didik akan diakumulaskan. Berikut adalah akumulasi dari nilai yang diperoleh peserta didik :

Tabel 5. Tabel rekapitan kuis tahap 2

No	Nama peserta didik	KKM	Kuis Tahap 1
1	Alfa Yusuf Kmur	70	73
2	Agnes Sarfunni	70	76

3	Claralin Solissa	70	80
4	Clara C.Aronggear	70	78
5	Febe Ayu Mucliat	70	76
6	Filona Lombogia	70	77
7	Gloria.N.N.Kadmaer	70	81
8	Luis.M.Mayarung	70	78
9	Marice Kawer	70	81
10	Nadila.N.Erungan	70	82
11	Primus.N.Kimko	70	72
12	Richard Watem	70	71
13	Serlina Datu Kayang	70	74
14	Silma	70	75
15	Winner Montang	70	76
16	Yohanes Watem	70	75
	Σ nilai		1225
	Rata-rata		76,56

Setelah diadakan pengamatan dalam 2 tahap maka data yang diperoleh adalah ada perbedaan antara hasil tes pada tahap 1 dan tahap 2. Hasil tes rata-rata pada tahap 2 lebih tinggi yaitu 76,56 daripada hasil tes pada tahap 1 yaitu 71,3125. Ini berarti bahwa ada peningkatan keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi Koloid karena 80% -100% peserta didik KKM nya di atas 70, ini sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh SMA YPPKK Moria Sorong.

Dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif Temas Games Tournament memperlihatkan bahwa kegiatan belajar peserta didik lebih meningkat. Berikut adalah data yang didapat dari keterlibatan langsung peserta didik pada tahap 2 dalam kegiatan belajar mengajar di kelas :

Tabel 6 : Tingkat keterlibatan siswa pada tahap 1 dan 2

Aspek yang diamati	Tahap 1	Tahap	Tingkat Partisipasi
Menyimak keterangan	81,25%	87,50%	6,25%
Menulis keterangan	81,25%	93,75%	12,50%
Mengikuti kegiatan belajar	81,25%	87,50%	6,25%
Mengajukan pertanyaan	68,75%	87,50%	18,75%
Merespon pertanyaan	62,50%	87,50%	25,00%
Mengemukakan argument	56,25%	75,00%	18,75%
Menghormati argument teman	68,75%	81,25%	12,50%
Sanggup memaparkan Kembali	50,00%	75,00%	25,00%
Total (Σ)	550,00%	675,00%	125,00%
Rata-rata (X)	68,75%	84,38%	15,63%

Dari tabel keterlibatan siswa pada tahap 1 dan tahap 2 di atas bisa diamati bahwa prestasi belajar siswa lebih meningkat. Tingkat partisipasi siswa yang paling tinggi yaitu pada indikator merespon pertanyaan yaitu sebesar 25% sedangkan yang paling rendah yaitu pada indikator mengikuti kegiatan belajar mengalami kenailan 6,25%.

Peserta didik diberikan soal-soal untuk dikerjakan di setiap akhir tahap sesuai dengan materi yang sudah diajarkan. Hasil pekerjaan peserta didik inilah yang digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat perkembangan prsetasi peserta didik. Setelah diberikan perlakuan pada tahap 1 dan tahap 2 dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memperlihatkan ada

peningkatan terhadap prestasi belajar peserta didik. Tabel dibawah ini menunjukkan tingkat prestasi belajar siswa pada tahap 1 dan tahap 2.

Tabel 7. Hasil kuis tahap 1 dan tahap 2

Aspek yang diamati	Tahap 1	Tahap	Tingkat Partisipasi
Alfa Yusuf Kmur	65	73	8
Agnes Sarfunni	71	76	5
Claralin Solissa	75	80	5
Clara C.Aronggear	74	78	4
Febe Ayu Mucliat	72	76	4
Filona Lombogia	73	77	4
Gloria.N.N.Kadmaer	75	81	6
Luis.M.Mayarung	74	78	4
Marice Kawer	76	81	5
Nadila.N.Erungan	78	82	4
Primus.N.Kimko	64	72	8
Richard Watem	66	71	5
Serlina Datu Kayang	67	74	7
Silma	70	75	5
Winner Montang	72	76	4
Yohanes Watem	69	75	6
Jumlah	1141	1225	84
Rata – rata	71,31	76,56	5,25

Dengan melihat tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar siswa meningkat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dimana nilai rata-rata pada tahap 1 adalah 71,31% meningkat menjadi 76,56% pada tahap 2.

5. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian untuk melihat tingkat prestasi belajar siswa kelas XI IPA SMA YPPKK Moria Sorong dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada materi Koloid maka kesimpulan adalah :

1. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini implementasi model TGT mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran materi koloid karena model ini melibatkan kerjasama tim, permainan kelompok dan turnamen yang menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan model pembelajaran ini juga secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi koloid karena keterlibatan siswa dalam permainan dan kerjasama tim membantu siswa memperoleh pengetahuan yang lebih baik dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi.
2. Hasil observasi yang diamati pada aspek menyimak keterangan yang semula 81,25% naik menjadi 87,50% berarti ada kenaikan sebesar 6,25%. Peningkatan sebesar 12,5% yaitu pada aspek menulis keterangan yang semula 81,25% mengalami kenaikan sebesar 93,75%. Untuk aspek memperhatikan pembelajaran yang semula 81,25% meningkat jadi 87,50% berarti kenaikannya sebesar 6,25%. Pada aspek bertanya peningkatannya sebesar 18,75% yaitu dari 68,75% naik menjadi 87,50%. Aspek menjawab pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 25% yaitu dari 62,50 % naik menjadi 87,50 %. Aspek mengeluarkan pendapat yang semula sebesar 56,25%

mengalami peningkatan menjadi 75,00%. Aspek menghargai pendapat teman juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 12,5% semula hanya sebesar 68,75% naik menjadi 81,25%. Aspek mampu menjelaskan kembali meningkat sejumlah 25% yang semula hanya 50,00% jadi 75,00%. Meningkatnya hasil belajar peserta didik ini diketahui setelah dilakukan observasi pada tahap 1 dan tahap 2.

3. Penelitian ini dilakukan di SMA YPPKK Moria Sorong dengan siswa kelas XI IPA sebagai subjek penelitian dan menunjukkan hasil bahwa model Teams Games tournament cocok digunakan dalam konteks Pendidikan di SMA karena dapat memberikan manfaat positif bagi siswa. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa setelah dilakukan analisa data yang diperoleh selama penelitian yaitu ada peningkatan di tahap 2 sejumlah 76,56 sedangkan pada tahap 1 sejumlah 71,31.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi koloid. Berdasarkan temuan tersebut maka berikut ada beberapa saran yang dapat diberikan :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sebaiknya dilakukan dalam jangka waktu yang lebih Panjang sehingga akan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk beradaptasi dan memperoleh manfaat maksimal dari model pembelajaran ini.
2. Melibatkan siswa dalam perencanaan pembelajaran. Sebelum memulai setiap tahap pembelajaran, ajak siswa untuk berpartisipasi dalam perencanaan kegiatan belajar, hal ini akan memberikan siswa rasa memiliki dan meningkatkan motivasi belajar.
3. Gunakan beragam sumber belajar yang menarik dan relevan. Selain menggunakan buku teks, tambahkan sumber belajar lain seperti video pendek, materi interaktif dan eksperimen sederhana yang dapat menambah minat siswa dalam mempelajari materi koloid.
4. Lakukan penilaian formatif secara berkala. Selama proses pembelajaran, lakukan penilaian formatif untuk memantau perkembangan belajar siswa, dengan demikian guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Dukung kolaborasi antar-siswa. Selain kerja kelompok dalam TGT, dorong dan ajak siswa untuk bekerja sama dalam proyek-proyek kecil atau diskusi kelompok. Hal ini akan meningkatkan ketrampilan social siswa dan memperkuat pemahaman tentang materi koloid.

UCAPAN TERIMAKASIH

Menyadari bahwa terwujudnya laporan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepala SMA MORIA yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun penelitian.
2. Keluarga dan saudara-saudaraku yang selalu memberi support dalam menyelesaikan penelitian ini
3. Teman-teman guru yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan bantuan,
4. Berbagai pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Akhirnya segala bantuan, bimbingan, petunjuk, dorongan serta pengorbanan yang telah diberikan semoga mendapat limpahan rahmat dari Tuhan yang Maha Kuasa, dan semoga laporan penelitian ini dapat mengembangkan keprofesian berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
<https://sma.kemdikbud.go.id>

- [2] UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional <https://peraturan.bpk.go.id>
- [3] Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) <https://serupa.id>
- [4] Mulyasa. (2004). Menjadi Guru professional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [5] Nana Sudjana. (2006). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [6] Riduwan. (2009). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [7] Rochiati Wiriaatmadja. (2009). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Sugihartono. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY .Press.
- [10] Suharsimi Arikunto. (2009). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi, cetakan 7). Jakarta: Bumi Aksara
- [11] Suharsimi Arikunto, dkk.. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- [12] Sumadi Suryabrata. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [13] Suryobroto. (1997). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [14] Susilo. (2007). Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Pustaka Book Publlisher.