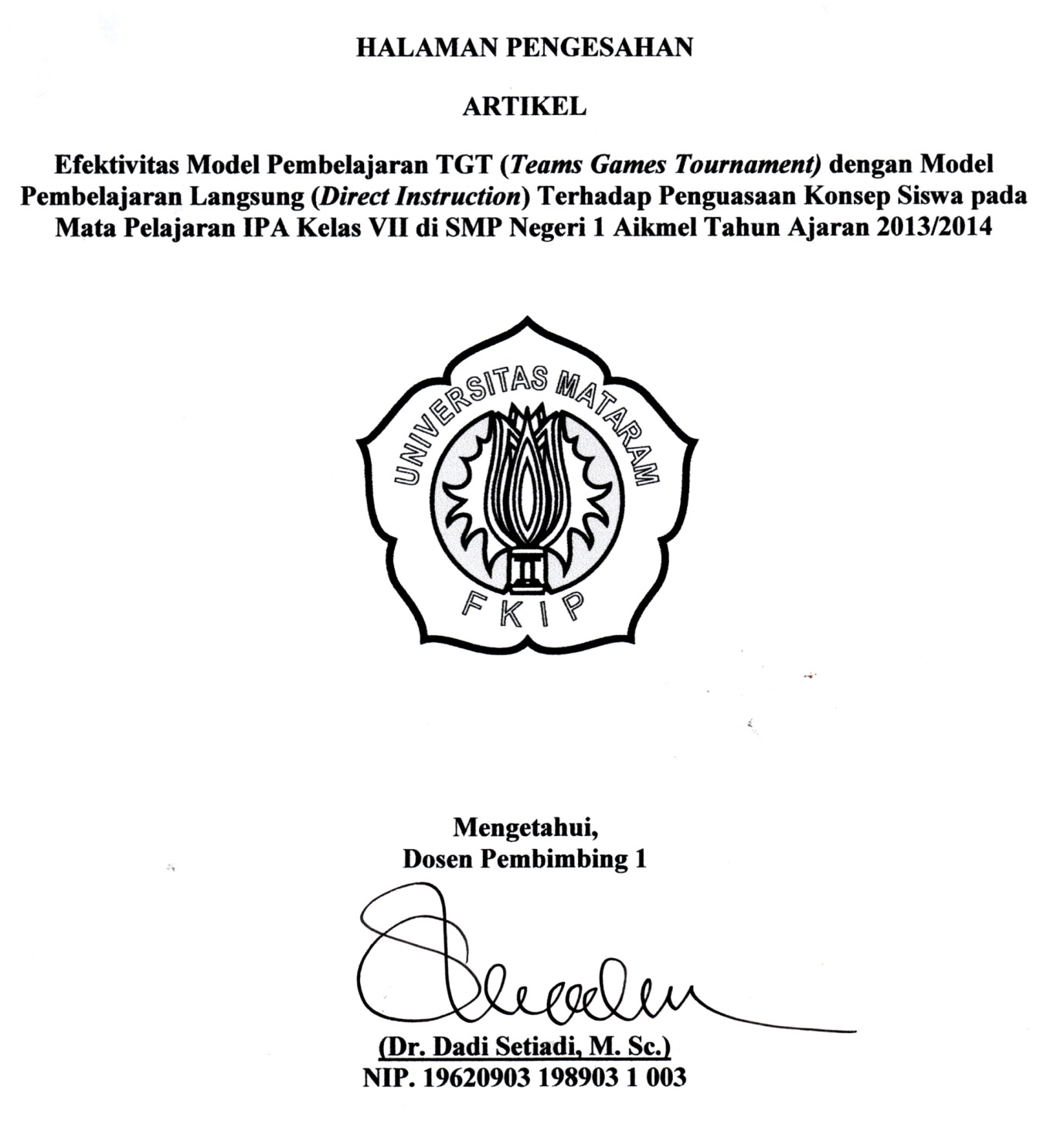
****

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT)* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*) TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN**

**IPA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 AIKMEL TAHUN AJARAN 2013/2014**

**The Effectiveness TGT (*Teams Games Tournament*) Learning Model With *Direct* *Instruction* Model On Mastery of Students Concept at Science Subjects Grade VII in SMPN 1 Aikmel Academic Year**

**2013/2014**

**Riska Safitriani 1), Dadi Setiadi2), I Gde Mertha3)**

**1)Mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram**

**2) 3)Dosen Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram**

Universitas Mataram, Jalan Majapahit No.62, Mataram

Email: [riskasafitriani929@yahoo.com](mailto:riskasafitriani929@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experiment* (eksperimen semu) dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPA. Desain penelitiannya menggunakan *nonequivalen control group design.* Penelitian ini telah dilaksanakan dari bulan Mei sampai Juni 2014*.* Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel yang terbagi menjadi sembilan kelas. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *purposive* *sampling*, dan diperoleh kelas VII-2 diajarkan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelas VII-3 diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Instrumen yang digunakan untuk mengukur penguasaan konsep siswa adalah soal pilihan ganda. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product* *moment*. Untuk uji reliabilitas menggunakan rumus *Spearman-brown*. Data dianalisis menggunakan uji-t *polled varians* dengan taraf signifikan 5%, Dari hasil analisis data penguasaan konsep di peroleh *thitung* sebesar 3.659 untuk *ttabel* dengan taraf signifikan 5% yaitu 1.992. Karena nilai thitung> ttabel dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan modelpembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Aikmel tahun ajaran 2013/2014.

|  |  |
| --- | --- |
| **Kata kunci:** | ***model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), model pembelajaran langsung (Direct Instruction), penguasaan konsep*** |

**ABSTRACT**

This research is *quasy experiment* (quasi-experimental) with the aim to know the effectiveness of the learning model TGT (*Teams Games Tournament*) with *direct instruction* learning model toward student mastery of concepts in science subjects. Research design using *nonequivalen control group design*. This research was conducted from May to Juny 2014. The population in this study were all students at grade VII in SMPN 1 Aikmel of academic year 2013/2014 which divided into nine classes. Sampling were determinate by purposive sampling technique, and obtained samples of class VII-2 taught using TGT (*Teams Games Tournament*) learning and class VII-3 taught using direct instruction learning model. Instrument to measure the students mastery of concepts was a valid multiple choices test. Test validity in this research using *product moment correlation* technique. To test reliability using the Spearman*-Brown* formula. Data were analyzed using t-test *polled variance* with significant level of 5%. From the analysis of data obtained tcount = 3.659 and t table  = 1.992 for the significant standard of 5%. Because tcount > t table thus Ho is rejected and Ha is accepted, which means that application of learning models TGT (Teams Games Tournament) is effective in increasing mastery of students concept compared with direct instruction model at science subjects class VII in SMPN 1 Aikmel academic year 2013 /2014.

|  |  |
| --- | --- |
| **Key words:** | ***TGT (Teams Games Tournament) model, Direct Instruction model, mastery of concept*** |

**PENDAHULUAN**

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 mengamanatkan agar pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik dan memberi keteladanan (PP No. 32 Tahun 2013). Amanat pendidikan ini tentu tidak hanya mengacu pada keberhasilan belajar siswa yang berupa angka-angka, akan tetapi merujuk pada keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Sejalan dengan itu, paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru(*teacher oriented*) harus diubah menjadi paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*).

Paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa bertujuan untuk memberikan dukungan kepada siswa agar dapat mencapai standar kompetensi yang ditargetkan. Apabila standar kompetensi yang ditargetkan telah tercapai, keluaran (*out-put*) yang dihasilkan akan baik pula dan diharapkan kualitas pendidikan juga meningkat. Pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha meningkatkan kualitas pendidikan dilaksanakan dengan menyempurnakan proses belajar mengajar. Peningkatan proses belajar mengajar bertujuan agar siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi faktor dari dalam individu dan luar individu. Faktor dari dalam individu misalnya motivasi belajar, kemampuan akademik dan ketekunan sedangkan faktor dari luar individu misalnya pendekatan belajar guru dan metode mengajar guru dalam memberikan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Aikmel, didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran IPA khususnya biologi yang dilakukan masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa di dalam kelas hanya mendengar, mencatat, menghafal, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran. Interaksi yang terjadi di dalam kelas adalah interaksi searah, siswa sedikit yang mau bertanya atau sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru, tugas-tugas sering tidak terselesaikan dengan baik, kerjasama belajar masih rendah. Kondisi tersebut dapat membuat sebagian besar siswa menjadi tertekan, dan berakibat pada penguasaan konsep siswa menjadi rendah. Pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menyebabkan pembelajaran IPA khususnya pada mata pelajaran biologi menjadi kurang menarik dan kurangnya kemauan siswa untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri, akibatnya siswa kurang mempunyai kesempatan untuk lebih memahami benar konsep yang diberikan.

Model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dalam model *direct instruction* pembelajaran diajarkan secara bertahap agar siswa bisa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Menurut Suprijono (2013), teori pendukung model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial. Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran langsung menekankan belajar sebagai perubahan prilaku. Jika behaviorisme menekankan belajar sebagai proses stimulus-respon bersifat mekanis, maka teori belajar sosial menekankan pada perubahan prilaku melalui peniruan atau belajar melalui observasi.

Menurut Slavin dalam Jauhar (2011) ada tujuh langkah dalam sintaks pembelajaran langsung, yaitu: (1) menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa; (2) mereview pengetahuan dan keterampilan prasyarat; (3) menyampaikan materi pelajaran; (4) melaksanakan bimbingan;. (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih; (6) menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik; (6) memberikan latihan mandiri.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna yang dapat mengaktifkan seluruh siswa sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa. Untuk itu, dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa merasa bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan dalam bahasa sendiri tentang apa yang diterima dan diolah selama pembelajaran berlangsung. Guru harus berupaya mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga memungkinkan siswa untuk aktif berpikir dan menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk dapat menemukan pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Teams Games Tournament)*.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Putri (2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VII SMPN 16 Mataram. Menurut Slavin (2005) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan. Menurut Slavin (2005), model pembelajaran TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: (1) tahap penyajian kelas *(class precentation),* (2) belajar dalam kelompok *(teams)*, (3) permainan *(games),* (4) pertandingan *(tournament),* dan (5) penghargaan kelompok *(team recognition).*Dengan memunculkan permainan dan turnamen dalam proses pembelajaran diharapkan siswa bersemangat dalam belajar, sehingga akan berdampak pada tingkat penguasaan konsep siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penghargaan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT menggunakan turnamen dimana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka. Siswa akan menerima informasi dan materi secara aktif dalam turnamen tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Aikmel tahun ajaran 2013/2014.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dari bulan Mei - Juni di SMP Negeri 1 Aikmel Tahun Ajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terbagi dalam sembilan kelas, sampel ditentukan dengan teknik *purposivce sampling* dan diperoleh kelas VII-2 yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelas VII-3 yang diberikan pembelajaran dengan model *Direct Instraction*. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah upaya pelestarian keanekaragaman makhluk hidup.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran langsung (*Direct Instraction*) dan variabel terikatnya adalah penguasaan konsep siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes penguasaan konsep berupa soal-soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choices*) dengan hanya satu jawaban benar. Setiap soal menggunakan empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d) dan untuk jawaban yang benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberikan skor 0. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product* *moment*. Untuk uji reliabilitas menggunakan rumus *Spearman-brown*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada kelas VII-2 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memperoleh nilai rata-rata awal yaitu 51.9 meningkat menjadi 67.2. Sedangkan kelas VII-3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memperoleh nilai rata-rata awal 49.8 dan rata-rata akhirnya yaitu 57.1. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada kelas VII-2 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VII-3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).Visualisasi perbedaan rata-rata di kedua kelas sampel tersebut disajikan pada diagram berikut ini.

**Gambar 1.** Diagram rata-rata *pretest* dan *post-test* kelas sampel

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan perhitungan uji normalitas data untuk *pre-test* pada kelas VII-3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memperoleh harga X2hitung sebesar 11. Sedangkan harga X2tabel berdasarkan dk (6-1=5) untuk taraf kesalahan 5%, adalah sebesar 11.07. Karena harga X2hitung < X2tabel (11<11.07) maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelas VII-3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Sedangkan untuk kelas VII-2 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memperoleh harga X2hitung sebesar 10.8. Dengan harga X2tabel berdasarkan dk (6-1=5) untuk taraf kesalahan 5%, adalah sebesar 11.07. Karena harga X2hitung < X2tabel (10.8<11.07), maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelas VII-2 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Perhitungan uji normalitas data untuk *post-test* pada kelas VII-3 diperoleh harga X2hitung sebesar 9.68. dan harga X2tabel berdasarkan dk (6-1=5) untuk taraf kesalahan 5%, adalah sebesar 11.07. Karena harga X2hitung < X2tabel (9.68<11.07) maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelas VII-3 berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas VII-2 diperoleh harga X2hitung sebesar 10.7. Dan harga X2tabel berdasarkan dk (6-1=5) untuk taraf kesalahan 5%, adalah sebesar 11.07. Karena harga X2hitung < X2tabel (10.7<11.07), maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelas VII-2 berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Hasil uji normalitas untuk *pre-test* dan *post-test* untuk kelas VII-2 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelas VII-3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kedua kelas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kls** | **α** | **X2hitung** | **X2tabel** | **Ket.** |
| *Pre-test* | VII-2 (TGT) | 0.05 | 10.8 | 11.07 | Normal |
| VII-3 (DI) | 0.05 | 11 | 11.07 | Normal |
| *Post-test* | VII-2 (TGT) | 0.05 | 10.7 | 11.07 | Normal |
| VII-3 (DI) | 0.05 | 9.68 | 11.07 | Normal |

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji F. Uji F digunakan untuk mengetahui apakah varians bersifat homogen atau tidak. ada 2 macam pengujian homogenitas yang dilakukan yaitu uji homogenitas untuk *pre-test* dan uji homogenitas untuk *post-test*.

Uji homogenitas untuk *pre-test* dilakukan untuk mengetahui varians awal kedua kelas yaitu kelas VII-2 maupun kelas VII-3 homogen atau tidak. Dari hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai varians kelas VII-2 sebesar 169.98 dan untuk kelas VII-3 diperoleh varian sebesar 149.86. Sehingga diperoleh Fhitung sebesar 1.134. Untuk taraf kesalahan 5%, dengan dk pembilang (38–1= 37) dan dk penyebut (37–1= 36) diperoleh F tabel = 1.738. Jadi harga F hitung < F tabel (1,134 < 1,738. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa varians kedua kelas sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah homogen.

Uji homogenitas untuk *post-test* dilakukan untuk mengetahui varians penguasaan konsep akhir kedua kelas yaitu kelas VII-2 maupun kelas VII-3 homogen atau tidak. Hal ini juga untuk menentukan uji t yang akan digunakan. Dari hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai varians kelas VII-2 yang menggunakan model pembelajaran TGT yaitu sebesar 141.11 dan untuk kelas VII-3 yang menggunakan model pembelajaran langsung diperoleh varian sebesar 145.47. Sehingga didapat Fhitung sebesar 1.031. Untuk taraf kesalahan 5%, dengan dk pembilang (38–1= 37) dan dk penyebut (37–1= 36) diperoleh F tabel = 1.738. Karena harga F hitung < F tabel (1.031 < 1.738). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa varians kedua kelas sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah homogen.

Hasil perhitungan uji homogenitas untuk *pre-test* dan *post-test* untuk kedua kelas sampel tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kls** | **F hitung** | **F tabel** | **Ket.** |
| *Pre-test* | VII-3 | 1.134 | 1.738 | Homogen |
| VII-2 |
| *Post-test* | VII-3 | 1.031 | 1.738 | Homogen |
| VII-2 |

Berdasarkan uji persyaratan yang telah dilakukan, diperoleh dua kelompok yang terdistribusi normal dan varians yang homogen () dengan jumlah anggota sampel maka uji t yang digunakan adalah *polled varians*.

Berdasarkan analisis uji-t *pre-test* untuk kelas VII-2 yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan varians 169.98 dan kelas VII-3 yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan varians 149.86 diperoleh harga thitung sebesar 0.708 dan harga ttabel pada taraf kesalahan 5% dan db 73 yaitu sebesar 1.992. Dari hasil analisis terlihat bahwa thitung < ttabel (0.708 < 1.992), artinya bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan konsep awal pada siswa baik pada kelas VII-2 yang menggunakan model pembelajaran TGT maupun kelas VII-3 yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini membuktikan bahwa kedua kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan penguasaan konsep siswa dapat dikatakan sama.

Berdasarkan analisis uji-t *post-test* untuk kelas VII-2 yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan varians 141.11 dan kelas VII-3 yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan varians 145.47 diperoleh harga thitung sebesar 3.659 dan harga ttabel pada taraf kesalahan 5% dan db 73 yaitu sebesar 1.992. Dari hasil analisis terlihat bahwa thitung>ttabel (3.659 > 1.992). Maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan modelpembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Hal ini sesuai dengan pernyataan Wijaya (2014) bahwa “pembelajaran TGT dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa”. Selain itu Bukunola and Oludipe (2012) juga menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa daripada metode yang tidak menggunakan permainan”.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT telah nampak kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar mengajar (*student centered*). Sedangkan, guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pendorong siswa belajar lebih giat. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa dengan menerapkan pembelajaran TGT kondisi kelas menjadi lebih aktif. Siswa menjadi berani tampil dalam mengungkapkan pendapatnya. Pembelajaran dengan TGT berhasil menciptakan suasana belajar nyaman dan akrab, baik antar siswa maupun dengan guru. Situasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton akan membuat siswa aktif dan nyaman belajar. Belajar menjadi hal yang tidak menakutkan bagi siswa karena jika siswa salah atau mengalami kesulitan dalam belajar tidak perlu malu untuk bertanya baik kepada temannya sendiri maupun guru. Dengan menggunakan pembelajaran TGT siswa didorong untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui tahapan dalam TGT khususnya ketika berdiskusi dengan anggota kelompoknya sehingga menambah rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan dan memahami materi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mufarokah (2013) bahwa “usaha untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman akan lebih mudah dilakukan jika mereka melakukannya dengan berdiskusi dan bekerja sama dengan guru maupun teman/siswa lainnya”.

Kesan dan tanggapan siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena adanya kegiatan permainan dan turnamen. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut, karena siswa berkeinginan menjadi kelompok terbaik dan memperoleh penghargaan untuk kelompoknya. Dengan adanya kegiatan permainan dan turnamen tersebut siswa dapat melatih diri dan mengetahui sejauhmana mereka telah menguasai konsep-konsep yang telah diberikan. Sedangkan bagi siswa yang belum menguasai konsep-konsep yang telah diberikan dan didiskusikan dengan anggota kelompoknya dengan adanya kegiatan permainan dan turnamen siswa tersebut dapat memperoleh dan mengkonstruksi pengetahuan awal mereka sehingga dapat lebih menguasai konsep. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ekawati (2013) bahwa “permainan dalam TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa, melatih kerjasama dan membuat siswa berlomba-lomba menjadi yang terbaik”.

Dalam kegiatan permainan siswa begitu antusias, setiap kelompok berusaha menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Semua kelompok berlomba mengumpulkan poin untuk memperoleh skor tertinggi agar kelompok mereka bisa menjadi juara. Melalui kegiatan permainan ini siswa mendengarkan jawaban dari siswa lainnya yang mencoba menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Dalam tahap ini siswa akan mendapatkan konsep-konsep yang belum dikuasai sehingga siswa nantinya akan mengingat jawaban-jawaban yang diungkapkan oleh siswa lainnya dan dapat menambah penguasaan konsep siswa tersebut. Permainan pada kegiatan ini dapat memupuk kerjasama antar anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ningtiyas dan Siswaya (2012) bahwa “dalam pembelajaran TGT terdapat permainan, sehingga membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan pada saat pelajaran”. Lebih lanjut diungkapkan oleh Muldayanti (2013) bahwa “dengan teknik permainan ini terbentuk suatu situasi belajar yang menyenangkan yang tentu saja sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, jum­lah pelajaran dan kematangan pemahamannya”.

Selanjutnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi yang diberikan atau untuk menguji sejauh mana siswa tersebut menguasai konsep-konsep yang telah didapatkan dari mulai tahap penyampaian materi oleh guru, diskusi maupun pada saat permainan, maka diadakan kegiatan turnamen. Pada turnamen ini, masing-masing anggota kelompok akan mewakilkan kelompoknya di meja turnamen. Jadi, masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya di meja turnamen sehingga dapat membantu timnya memperoleh nilai tertinggi. Pada tahap ini siswa juga dapat semakin mengasah penguasaan konsep yang telah dikuasai dan dapat lebih meningkatkannya lagi melalui proses tanya jawab yang dilakukan pada meja turnamen. Dengan adanya kegiatan turnamen ini siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Adnyana dkk (2014) bahwa “dengan adanya *tournament*, proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga menambah semangat siswa untuk belajar”.

Untuk kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan diberikan penghargaan berupa hadiah. Penghargaan di sini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan serius, menghasilkan pencapaian yang positif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (1995) bahwa “penghargaan kelompok yang didasarkan pada pembelajaran individual dari seluruh anggota kelompok sangat penting dalam menghasilkan keluaran pencapaian positif dalam pembelajaran kooperatif”.

Dengan tahapan tersebut maka dapat meningkatkan interaksi siswa, interaksi siswa yang tinggi dapat membantu dalam meningkatakan penguasaan konsep siswa karena melalui interaksi tersebut siswa dapat memperoleh dan memperbaiki pemahaman yang telah diperoleh sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suprijono (2010) bahwa “interaksi antar siswa membuka kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahamannya saat pemahaman mereka bertemu dengan pemikiran siswa lainnya dan saat mereka berpartisipasi dalam pencarian pemahaman bersama”.

Lie (2002) menjelaskan bahwa “dalam pembelajaran kooperatif secara khusus siswa berperan sebagai sumber belajar antara satu dengan lainnya, berbagi informasi dan mengumpul informasi, serta saling membantu untuk mencapai keberhasilan bersama”. Dengan demikian, model kooperatif tipe TGT memberikan peluang bagi siswa untuk berkreasi, berkembang, dan menunjukkan kemampuan pada tingkat individu maupun kelompok. Implementasi pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPA biologi dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi atau konsep-konsep IPA khususnya biologi. Selain itu, pada pembelajaran TGT adanya heterogenitas anggota kelompok, dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menyenangkan dan interaksi antar peserta didik itu sangat penting.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dalam kelompok memanfaatkan diskusi secara maksimal. Hal ini terlihat ketika tahapan dalam TGT pada saat bekerja dalam tim dalam menyelesaikan LKS yang di kerjakan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok saling bekerja sama dengan melakukan diskusi antar anggota kelompok dalam meyelesaikan LKS. Selain itu, siswa berusaha untuk menguasai konsep-konsep baik yang telah disampaikan oleh guru ketika penyajian materi maupun dari LKS yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penyataan Wyk (2011) bahwa “ketika siswa berinteraksi dengan siswa lainnya, mereka menjelaskan dan mendiskusikan masing-masing pendapat mereka, dimana mereka belajar untuk lebih memahami materi yang diajarkan”. Selain itu Ningtiyas dan Siswaya (2012) menyatakan bahwa “dengan pembelajaran TGT, siswa dapat saling membantu dalam kelompoknya dalam menguasai konsep pada materi tersebut”.

Selain itu peranan tutor sebaya mendukung dalam menguasai dan memahami konsep-konsep antar kelompok. Dalam satu kelompok harus bekerja bersama-sama, apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti maka teman yang sudah menguasai materi menjelaskan kepada anggota kelompok yang tidak mengerti. Setiap kelompok memastikan anggota kelompoknya menguasai konsep-konsep yang telah diberikan, hal ini akan sangat mendukung dalam melakukan permainan dan turnamen. Disini siswa memiliki tanggung jawab masing-masing. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (1995) bahwa “tanggung jawab individual memotivasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim untuk berhasil adalah dengan membuat semua anggota tim menguasai informasi atau kemampuan yang diajarkan”.

Sedangkan dari hasil pengamatan untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instraction*), pembelajarannya cenderung lebih berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terlihat kurang antusias, cepat merasa bosan, dan mudah terpecah perhatiannya, ini ditandai ketika guru menjelaskan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ekawati (2013) bahwa “daya tahan siswa untuk mendengarkan pelajaran sangat terbatas, akibatnya siswa yang memiliki ketrampilan mendengarkan rendah cepat merasa bosan dan terpecah perhatiannya”.

Pada kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) ketika dilakukan diskusi kelompok beberapa siswa terlihat mengobrol dengan anggota kelompoknya, sehingga mengakibatkan tujuan diskusi kelompok tidak maksimal. Siswa yang lebih pintar mendominasi diskusi kelompok dan dalam pengerjaan LKS yang diberikan. Siswa yang kemampuannya rendah lebih banyak diam dalam diskusi, siswa tersebut tidak mencoba untuk bertanya kepada anggota kelompoknya yang lebih banyak menguasai materi. Selain itu ketika persentasi kelompok banyak siswa yang tidak memperhatikan kelompok yang persentasi di depan kelas. Sehingga saat siswa diminta memberi tanggapan, banyak siswa yang diam dan takut menyampaikan pendapatnya. Partisipasi siswa masih kurang, masih banyak siswa yang pasif hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang dalam menguasai konsep pada materi yang disampaikan. Sehingga meyebabkan hasil penguasaan konsep yang diperoleh siswa lebih rendah.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih efektif dalam meningkatkan penguasan konsep siswa jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct instructions*). Karena proses pembelajaran menggunakan TGT memberi peluang bagi siswa untuk berani tampil dalam mengungkapkan pendapat, mengkonstruksi pengetahuannya secara aktif baik pada tahap diskusi, permainan dan turnamen, menunjukkan kemampuan pada tingkat individu maupun kelompok dan saling memotivasi serta membantu antar siswa dalam menguasai dan memahami pelajaran, dan dapat mengaktifkan seluruh siswa. Sedangkan model pembelajaran langsung (*Direct instruction*) guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan siswa tidak diajarkan berpikir aktif sehingga menyebabkan banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusmawati (2013) bahwa “pengaruh pembelajaran kooperatif TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung”.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan modelpembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Aikmel tahun ajaran 2013/2014.

**SARAN**

Berkaitan dengan penelitian ini, disarankan: (1)Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamet)* pada pokok bahasan lainnya dan jenjang pendidikan sekolah yang berbeda dengan memodifikasi permainan dan turnamen serta dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. (2) Bagi guru, dapat mempertimbangkan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamet*) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adnyana, M.E., N.P. Ristiati,. I G.A.N Setiawan. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (MPTG) terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*. Vol. 4.

Bukunola, B and Oludipe D. Idowu. 2012. Effectiveness of Cooperative Learning Strategies on Nigerian Junior Secondary Students’ Academic Achievement in Basic Science. *British Journal of Education, Society & Behavioural Science.* Vol. 2(3): 307-325*.*

Ekawati. E., Sugiharto., dan Endang Susilowati. 2013. Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yang Dilengkapi dengan Media *Power Point* dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK*). Vol. 2 No. 1.

Jauhar, M. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Samapi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Lie, A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.

Mufarokah, A. 2013. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.

Muldayanti, N. D. 2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.* Vol. 2 (1): 14-15.

Ningtiyas, P., dan Heri, S. 2012. Penggunaan Metode Kooperatif Tipe TGT Dilengkapi Modul dan LKS Ditinjau dari Aktivitas Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol 3(1).

Peraturan Pemerintah. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan*. (online) http://depdiknas.org/pp-32-2013. diakses 27 Desember 2013 pukul 17:30 WITA.

Putri, D. K. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Mataram Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. UNRAM.

Rusmawati, P.E. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarapura Tahun Pelajaran 2012/2013. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran.* Volume 3.

Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik.* Narulita Yusron. (Penerjemah). 2005. Bandung: Nusa Media.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Bioterdidik*. Vol. 2(1).