

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Audio Visual* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris

Ni Made Merti*

SMAN 1 Blahbatuh

ARTICLE INFO

Article history:

Received 20 May 2020
Received in revised form
15 June 2020
Accepted 27 July 2020
Available online 29
August 2020

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Teams Games Tournament
(TGT), Media *Audio Visual*,
Hasil Belajar

Keywords:

Teams Games Tournament
(TGT) Learning Model,
Audio Visual Media,
Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Blahbatuh di Kelas XI MIPA 6 yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris masih sangat rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual*. Metode pengumpulan datanya adalah tes hasil belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya dengan nilai rata-rata 67,77 pada siklus I mencapai nilai rata-rata 74,44 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 83,33. Presentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada awal pembelajaran ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 30,55%. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 66,66%, dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 94,44%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI MIPA 6 semester II SMA Negeri 1 Blahbatuh tahun pelajaran 2017/2018.

ABSTRACT

This research was conducted at SMA Negeri 1 Blahbatuh in Class XI MIPA 6 which has the ability of students for English subjects is still very low. The purpose of this class was to improve student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with audio visual media. The data collection method was a test of learning outcomes. The method of data analysis was quantitative descriptive. The results obtained from this study are the Games Tournament Team (TGT) with audio visual media that can improve student learning outcomes. This is evident from the results obtained at an average score was 67.77 in the first cycle reaching an average score was 74.44 and in the second cycle reaching an average score was 83.33. The percentage of students' mastery learning also experienced an increase. At the beginning of learning mastery learning students only reached 30.55%. In the first cycle increased to 66.66%, and in the second cycle the completeness of student learning increased to 94.44%. The conclusion obtained from this study is the Teams Games Tournament (TGT) learning model with audio visual media that can produce language learning outcomes English students of class XI MIPA 6 semester II of SMA Negeri 1 Blahbatuh in the academic year 2017/2018.

1. Pendahuluan

Saat ini persaingan dalam era globalisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan suatu negara. Suatu negara dituntut untuk dapat menguasai dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar dapat tampil unggul dalam keadaan yang selalu berubah dan kompetitif. Oleh karena itu, diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki pola pikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif serta mampu memperoleh, memilih, dan memproses informasi guna pengembangan IPTEK.

Pendidikan menjadi modal yang sangat penting dalam perkembangan suatu negara guna memperoleh SDM yang berkualitas, karena melalui penataan pendidikan yang baik akan menghasilkan lulusan yang baik pula. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas SDM. Menyadari akan hal ini, pemerintah di Indonesia telah dan sedang mengupayakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakatnya. Saricayir (2016: 70) "mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa".

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas (proses) sistematis yang terdiri dari komponen-komponen. Komponen-komponen tersebut terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen pembelajaran tidak bersifat terpisah atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu perlu pengelolaan pembelajaran yang baik sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Di dalam pembelajaran terdapat dua subjek pembelajaran yaitu guru dan peserta didik. Pembelajaran menuntut keaktifan dari kedua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik, jika mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik serta menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa, artinya apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, memilih dan menggunakan teknik evaluasi semua disarankan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa.

Sanjaya (2006) sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung selama ini menyatakan, bahwa "salah satu permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung verbalistik yaitu anak diarahkan untuk menghafal setiap informasi dan kurang diarahkan untuk memahami informasi yang diberikan oleh seorang guru. Oleh karena itu, diperlukan bentuk/model pembelajaran yang kritis. Seorang anak tentunya tidak bisa berpikir kritis dan mengembangkan setiap kemampuannya, karena strategi pembelajaran berfikir tidak digunakann dengan baik dalam proses pembelajaran."

Keberhasilan proses pembelajaran lebih banyak ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran tersebut. Kadang ada guru yang disebut pintar tetapi lemah dalam menyampaikan pengetahuan dan pemahaman yang ada dalam dirinya maka tentu proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik. Kadang ada guru yang disebut tidak terlalu pintar tetapi dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran lebih kreatif dan memahami cara penyampaiannya bisa jadi menyebabkan proses pembelajaran akan berhasil dengan baik. Di antara keduanya tentu yang paling sesuai adalah memiliki kemampuan profesionalisme keguruan dan mampu menyampaikan dengan baik demi terciptanya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk mampu meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 1 Blahbatuh dari hasil pengumpulan data awal didapat nilai rata-rata siswa kelas 67,77 pada mata pelajaran Bahasa Inggris baru mencapai 30,55%. Hasil tersebut tentu tidak sesuai dengan harapan keberhasilan pendidikan yang ditetapkan. Tentang pelajaran yang disampaikan, jika pelajaran sempat diterima peserta didik dan belum berhasil, boleh jadi penyebabnya dikarenakan keterbatasan kemauan guru dalam menerapkan semua keilmuan yang dikuasai demi pencapaian hasil maksimal dalam pembelajaran. Sedangkan dari pihak siswa banyak dipengaruhi oleh kebiasaan belajar mereka yang rendah akibat pengaruh luar, kemampuan ekonomi orang tua dan kebiasaan belajar yang belum banyak dipupuk. Namun apapun yang menjadi latar belakang permasalahan, apabila hal ini dibiarkan berlarut tentu berakibat tidak baik bagi kelangsungan pendidikan peserta didik dan bagi perkembangan mutu pendidikan bangsa Indonesia. Karena hal tersebut di atas merupakan sesuatu yang mendesak untuk dipecahkan menuntut guru lebih kreatif dan inovatif menacari jalan keluar dengan melakukan penelitian yang berguna demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang telah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual*.

Ozsoy (2004: 49-54) mengungkapkan dalam pembelajaran kooperatif terdapat beragam metode diantaranya *Learning Together*, *Teams-games-tournament*, *Group Investigation*, *Constructive Controversy*, dan *Jigsaw*". Menurut Johnson Smith model pembelajaran kooperatif setidaknya membangun lima komponen penting: 1) interdependensi positif, 2) interaksi langsung tatap muka antar siswa, 3) akuntabilitas individu dan kelompok, 4) keterampilan interpersonal dan kelompok kecil dan 5) keterampilan pemrosesan kelompok (Gülşen ÇAĞATAY, 2013). Dalam model *pembelajaran cooperative learning* terdapat berbagai macam metode yang dapat diaplikasikan didalam kelas salah satunya adalah metode *Teams Games Tournament* (TGT) dimana metode merupakan varian belajar kooperatif yang memiliki unsur permainan didalamnya dan melibatkan seluruh peserta didik. Permainan yang dilakukan tentu mengandung unsur materi didalamnya seperti permainan kuis dengan bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan metode ini. Menurut Micheal (2011) mengungkapkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards di Johns Hopkins University sebagai metode pembelajaran kooperatif. Siswa bermain game akademik dengan anggota tim lain untuk berkontribusi poin untuk skor tim mereka. Siswa bermain game di "meja turnamen" tiga orang dengan yang lainnya dengan catatan masa lalu (h. 183- 193). Metode ini mendorong siswa untuk berkompetisi, bekerja sama dengan siswa lain dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Veloo, 2013, h. 97-123). Slavin (2008) mengungkapkan "pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan "Turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka" (h.163). Slavin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen TGT, seperti presentasi kelas, tim, pertandingan, turnamen, dan pengakuan tim. Menurut Kurniasih (2012) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Kusumandari (2011) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda. Menurut Solihah (2016) model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran Menurut Rahmat dkk (2018) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang oleh Robert Slavin untuk penguasaan materi. Mengelompokkan siswa menjadi empat atau lima anggota untuk setiap tim dari semua tingkat prestasi. Slavin telah menemukan bahwa TGT meningkatkan keterampilan dasar, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa. Menurut Nurmahmidah (2017) Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa dan mengandung unsur permainan *reinforcement*. Menurut Widhiastuti dan Fachrurrozie (2014) Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* merupakan salah satu dari banyak cara yang bisa dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Model ini mempunyai langkah-langkah yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar dengan cara memberikan kesempatan bagi siswa untuk siap tampil dihadapan teman-temannya. Untuk mampu tampil dihadapan orang banyak bukanlah hal yang gampang. Untuk mampu tampil dihadapan orang banyak bukanlah hal yang gampang. Hal itu memerlukan persiapan yang matang. Untuk persiapan yang matang ini, guru memberik kesempatan yang sebanyak-banyaknya, guru memberi kesempatan agar siswa menyiapkan sebaik-baiknya apa yang akan ditampilkan dihadapan siswa-siswa yang lain. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* ini mampu merangsang siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap pekerjaannya, menuntut persiapan yang sangat matang, menuntut kemampuan yang matang dalam presentasi, menuntut semangat yang tinggi untuk mengikuti pelajaran agar dapat mempersiapkan tampilan yang diharapkan, menuntut sebab akibat dari pelaksanaan diskusi.

Dari uraian singkat ini jelas bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* menuntut kemampuan siswa untuk giat mempelajari apa yang disampaikan guru, mampu menampilkan dirinya di depan siswa-siswa yang lain. Dipihak lain, untuk dapat menyelesaikan tuntutan tersebut, inovasi yang dilakukan guru akan sangat menentukan. Inovasi tersebut berupa tuntunan-tuntunan, motivasi-motivasi, interpretasi serta kemampuan implementasi yang tinggi. Cara inilah yang dapat digunakan sebagai dasar pemecahan masalah yang ada. Oleh karenanya penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan.

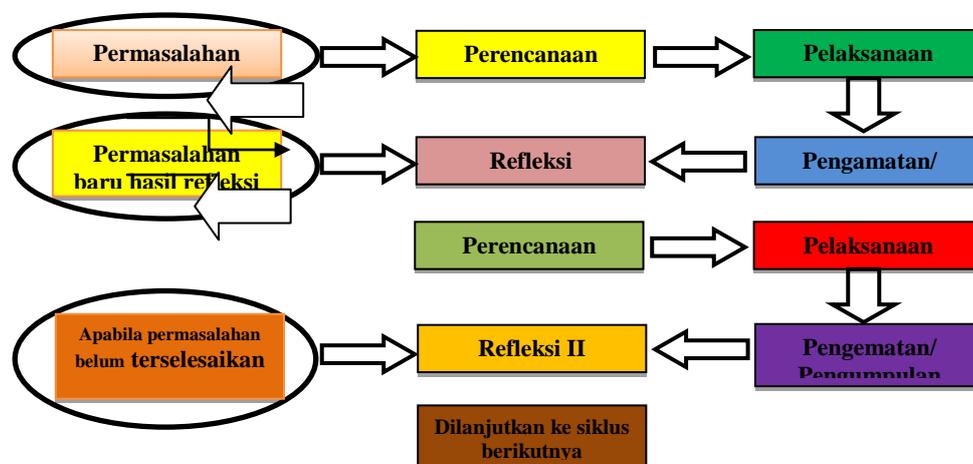
Dari uraian latar belakang permasalahan tersebut dapat disampaikan bahwa rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah: apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI MIPA 6 semester II SMA Negeri 1 Blahbatuh tahun pelajaran 2017/2018 ?

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI MIPA 6 semester II tahun pelajaran 2017/2018 SMA Negeri 1 Blahbatuh dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *audio visual* dalam pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Blahbatuh dimana SMA Negeri ini terletak di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan kedamaian, keasrian, tenang dan nyaman. Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah atau prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK dari para ahli. Selama ini dikenal berbagai model PTK, namun pada dasarnya terdapat empat tahap yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan akan dapat berlanjut kepada siklus kedua, siklus ketiga dan seterusnya sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Arikunto, Suharsimi seperti terlihat pada gambar berikut:



(Sumber: Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2007: 74)

Gambar: 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur:

A. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat RPP, berkonsultasi dengan teman sejawat membuat instrumen.

Pada tahap menyusun rancangan diupayakan ada kesepakatan antara guru dan sejawat. Rancangan dilakukan bersama antara peneliti yang akan melakukan tindakan dengan guru lain yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Hal tersebut untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan pengamatan yang dilakukan.

B. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini guru peneliti giat melakukan tindakan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media

audio visual. Rancangan tindakan tersebut sebelumnya telah dilatih untuk dapat diterapkan di dalam kelas sesuai dengan skenario. Skenario dari tindakan diupayakan dilaksanakan dengan baik dan wajar.

C. Pengamatan atau observasi

Tahap ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

Pada tahap ini, guru yang bertindak sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yang telah tersusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.

D. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan mulai dengan adanya suatu permasalahan. Setelah diketahui ada masalah, dibuat perencanaan, kemudian dilaksanakan, diamati dan dilakukan refleksi. Setelah refleksi akan terlihat permasalahan yang tersisa yang merupakan masalah baru. Dengan adanya masalah baru maka dibuat perencanaan ulang, dilaksanakan, diamati dan dilakukan refleksi. Bila permasalahan belum bisa diatasi maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes unjuk kerja sesuai dengan data yang diinginkan adalah hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam susunan kooperatif, kelompok siswa yang heterogen bekerja bersama untuk menemukan tujuan. Masing-masing pribadi mempertanggungjawabkan pembelajarannya sendiri dan membantu yang lainnya. Kekuatan yang dapat dicapai untuk setiap pribadi dalam kelompok. Keterampilan komunikasi dan sosial yang baik dibutuhkan dalam urutan perkembangan hubungan kerja yang baik. "Dalam kelompok belajar kooperatif, di sana cenderung terjadi peraturan teman sebaya, umpan balik, dukungan, dan anjuran belajar yang agak beragam. Dukungan akademik teman sebaya demikian tidak tersedia pada situasi belajar kompetitif dan individualistik" (Johnson and Johnson, 1987: 28).

Salah satu pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran kooperatif TGT. Slavin (2015:163) mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran ini akan lebih efektif lagi diterapkan apabila ditambahkan dengan media *audio visual*. Media *audio visual* membuat siswa lebih mudah memahami pembelajara, dikarenakan materi yang dipelajari divideokan dan diberikan penjelasan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *audio visual* didapatkan hasil sebagai berikut.

Hasil yang menunjukkan perolehan nilai rata rata kelas hasil belajar Bahasa Inggris masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 2440 dan rata rata kelas 67,77, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 30,55%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 69,44%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Blahbatuh adalah dengan 75,00.

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan model *Teams Games Tournament TGT* dengan media *audio visual*. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 74,44 dari jumlah nilai 2680 seluruh siswa di kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Blahbatuh, dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 66,66%, yang tidak tuntas adalah 33,33%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mencapai

indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament TGT* dengan media *audio visual* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Blahbatuh, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata hasil belajar Bahasa Inggris meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 83,33, dan ketuntasan belajarnya adalah 94,44%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suryanata (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. Pada penelitiannya dinyatakan bahwa: hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,85$ dan $t_{tabel} (db = 50 \text{ pada taraf signifikansi } 5\%) = 2,021$. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sedangkan hasil perhitungan rata-rata hasil belajar IPA yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Mind Mapping adalah 19,85 lebih besar dibandingkan dengan yang dibelajarkan dengan model konvensional adalah 15,62. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Mind Mapping berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament TGT* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI MIPA 6 pada semester II tahun pelajaran 2017/2018.

Dari simpulan di atas, guru disarankan untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa merasa senang dan bersemangat belajar. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan hendaknya menggunakan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.

Daftar Rujukan

- Ali, M.S. 2002. Hasil belajar Fisika Ditinjau dari Beberapa faktor Psikologis. *Disertasi*. IKIP Jakarta.
- Alien, Deborah E. et al- 1996. *The Power of Teams Games Tournament (TGT) in Teaching Introductory Science Courses*. Jossey-Boss Publisher.
- Amri, Sofan. 2013. *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Charuer, Kathy, dkk. 2005. *Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*. Beltsuillee, MD 20705: Translation Copyright 2005 by Penerbit Erlangga.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas, 2003c. *Sistem Penilaian Kelas SD, SMP, SMA dan SMK*. Dirjen Dikdasmen Tendik.
- Depdiknas. 2002. *Teams Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Hasil belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gülşen ÇAĞATAY, G. D. (2013). *The Effect of Jigsaw-I Cooperative Learning Technique on Students' Understanding About Basic Organic Chemistry. The International Journal of Educational Researchers*, 4(2), 30-37.
- Hartinah DS, Haji Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kurniasih, Imas. (2012). *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka
- Kumandari, Erna. (2011). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT. Tersedia: <http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-PenerapanPembelajaran-KooperatifTGT.pdf>
- Micheal, M. (2011). *The Effects of TeamsGames-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193.
- Nurmahmidah. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Peluang sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA 2 Sma Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Mercumatika* Vol. 1 No. 2 Hal. 139-146. Tersedia Pada: <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/>.
- Ozsoy, N. (2004). *The Effect of Learning Together Technique of Cooperative Learning methode on Student Achievement in Mathematics Teaching 7th Class of Primary School. The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(7), 49-54.
- Rahmat, Fitriyane Laila Apriliani, Suwatno, Rasto. 2018. Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament*. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 5 (1), 2018, 15-23. Tersedia Pada: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saricayir, H., Ay, S., Comek, A., Cansiz, G., &Uce, M. (2016). *Determining Students' Conceptual Understanding Level of Thermodynamics. Journal of Education and Training Studies*, 4(6), 69-79.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 1, Hal. 45-53. Tersedia Pada: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>.
- Suryanata, I Kadek Agus. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu PGSD Undiksha Volume 5 Nomor 2*.
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). *Fostering students ' attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 59-64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152>
- Widhiastuti, Ratieh, Fachrurrozie. 2014. *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* Vol. IX, No. 1, Hal. 48 - 56. Tersedia Pada: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3355>.