

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI DINAMIKA PENDUDUK
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Siti Zubaidah

(Guru Geografi SMAN 1 Kedamean Gresik Jawa Timur)

E-mail : idakedamean@gmail.com

ABSTRAK

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial sebenarnya sangat menarik, karena bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat dinamis, khususnya yang membicarakan tentang dinamika penduduk suatu wilayah. Masalah kependudukan menjadi bagan yang sangat menarik, karena di dalamnya membicarakan tentang manusia dengan semua aktivitas dan perlakuan sosial. Namun, jika metode pembelajaran yang diimplementasikan tidak mengakomodasi minat belajar peserta didik, maka pembelajaran materi dinamika penduduk menjadi membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran yaitu *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga penguasaan peserta didik terhadap materi dinamika penduduk dapat ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas XI IBB semester ganjil di SMA Negeri 1 Kedamean Tahun Pelajaran 2022-2023, dibagi menjadi dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan rerata nilai tes sumatif dari siklus 1 dan siklus 2. Pada Siklus I, siswa yang memperoleh nilai 51-74 sebesar 27,5%. Siswa yang memperoleh nilai 75-80 sebesar 57,5% dan siswa yang memperoleh nilai lebih dari 80 sebesar 7,40%. Persentase ini berubah pada Siklus II, yakni siswa yang memperoleh nilai 51-74 menurun menjadi 7,4% Siswa yang memperoleh nilai 75-80 menurun sebesar 44,4% dan siswa yang memperoleh nilai lebih dari 80 meningkat menjadi 48,1%. Berarti pembelajaran *Teams Game Tournament* mampu meningkatkan penguasaan materi dinamika penduduk.

Kata-kata kunci : Teams Game Tournament, Dinamika Penduduk

**APPLICATION OF THE TEAMS GAME TOURNAMENT METHOD TO
IMPROVE MATERIAL POPULATION DYNAMICS
AT SENIOR HIGH SCHOOL**

ABSTRACT

Studying Social Sciences is actually very interesting, because the discussion of Social Sciences is very dynamic, especially those that talk about the dynamics of the population of an area. The population problem is a very interesting chart, because it talks about humans with all their social activities and behavior. However, if the implemented learning method does not accommodate students' interest in learning, then the learning of population dynamics material becomes boring and uninteresting. Therefore, this classroom action research aims to test the effectiveness of the learning method, namely *Teams Game Tournament*, which can

increase learning motivation so that students' mastery of population dynamics material can be improved.

This research was conducted on the odd semester students of class XI IBB at SMA Negeri 1 Kedamean for the academic year 2022-2023, divided into two cycles. The results showed that there was an increase in the mean value of the summative test from cycle 1 and cycle 2. In Cycle I, students who scored 51-74 were 27.5%. Students who scored 75-80 were 57.5% and students who scored more than 80 were 7.40%. This percentage changed in Cycle II, namely students who scored 51-74 decreased to 7.4% Students who scored 75-80 decreased by 44.4% and students who scored more than 80 increased to 48.1%. It means that learning Teams Game Tournament is able to improve the mastery of population dynamics material.

Keywords : Teams Game Tournament, Population Dynamics

I. PENDAHULUAN

Salah satu daya tarik pembelajaran Ilmu-ilmu sosial, khususnya Geografi adalah bersifat dinamis, dalam pengertian bahwa ilmu sosial senantiasa berkembang dari masa ke masa. Begitu pula dengan Geografi, fenomena alam yang terjadi merupakan kajian menarik untuk dipelajari dan didiskusikan ditinjau dari banyak aspek. Salah satu materi yang dibelajarkan dalam Mata Pelajaran Geografi adalah Dinamika Penduduk. Membicarakan tentang kependudukan adalah kajian yang sangat menarik, banyak kejadian yang melibatkan manusia, baik sebagai bagian dari masyarakat maupun sebagai individu. Di sinilah, peran guru sangat diperlukan agar dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi kejadian kekinian agar peserta didik semakin tertarik dan termotivasi memperbaharui referensinya setiap hari. Maka, para guru dituntut agar senantiasa berinovasi dalam menyelenggarakan pembelajaran

Pada dasarnya, upaya-upaya inovasi yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru itu, seluruh materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru, harus disampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Pembelajaran yang dipersiapkan dan yang disampaikan oleh guru, baik yang berkenaan dengan model, media maupun bahan ajar di kelas, harus dikuasai guru, agar seluruh materi yang disampaikan itu dapat dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka dalam menerima dan memproses materi pembelajaran menjadi pengetahuan baru.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal, penulis menemukan fakta bahwa Proses Belajar Mengajar, khususnya pembelajara Geografi selama ini cenderung berlangsung secara konvensional atau menggunakan strategi pembelajaran tradisional artinya kebanyakan guru hanya mentransformasi ilmu kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah saja. Padahal sesuai dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk menjadikan peserta didik mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar yang ditetapkan dengan mengintegrasikan *life skill*, sedang guru hanya bertindak sebagai fasilitator saja.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran di SMA (Sekolah Menengah Atas) secara tersendiri. Kajian dalam mata pelajaran Geografi dimaksudkan agar manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bangsa, dapat memahami tentang lingkungan negara dan bangsa Indonesia serta bangsa-bangsa lain di dunia. Oleh karena itu, pendidikan Geografi juga bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa, yaitu Pancasila, yang meliputi:

1. Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik,
2. Membangun bangsa yang berkarakter Pancasila,
3. Mengembangkan mengembangkan potensi warga negara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya, serta mencintai umat manusia (Kemdiknas RI:2011)

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, maka penulis mencoba untuk mencari terobosan baru dalam menanamkan konsep yang mungkin lebih disukai peserta didik. Selama ini penulis beranggapan bahwa untuk menanamkan konsep pengendalian sosial pada peserta didik cukup sulit, untuk itu salah satu upaya yang penulis anggap paling mewakili adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament*.

Gagasan utama di balik model TGT adalah untuk memotivasi peserta didik untuk berkolaborasi dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga, dan menyenangkan. Menurut Hamdani (2018) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kedamean yang beralamat di Jl. Raya Slempt no. 1 Kedamean Gresik Jawa Timur dalam kurun waktu bulan Juli-Oktober 2022. Dilaksanakan dalam dua siklus.

1. Siklus I

Ada beberapa langkah dalam siklus I, yakni pertama perencanaan, dalam hal ini penulis membuat angket, untuk menggali ketertarikan peserta didik terhadap masalah kependudukan, lembar observasi, LKS dan soal evaluasi, kemudian penulis membuat skenario pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran yang akan diimplementasikan dan terakhir menentukan kelompok peserta didik dan menunjuk sebagai pemain. Kemudian Penulis memberikan angket dan LKS tentang masalah kependudukan, kemudian menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, setelah itu penulis

memberi pertanyaan sebagai pra pengetahuan dan pemantik pembelajaran, kemudian Penulis memotivasi peserta didik dan terakhir Penulis mempersilahkan yang bertugas untuk memainkan peranannya.

Langkah kedua adalah pengamatan, pada bagian ini Penulis mengamati dan mencatat setiap kejadian yang muncul, kolaborator mengamati serta mencatat kedalam lembar observasi semua hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Langkah ketiga adalah refleksi, yakni penulis melakukan refleksi berdasarkan jalannya kegiatan pada Siklus 1, melakukan diskusi dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan penulisan untuk selanjutnya menyiapkan langkah-langkah perbaikan.

2. Siklus 2

Ada beberapa langkah dalam siklus II, yakni pertama perencanaan, dalam sesi ini Penulis membuat angket, lembar observasi, LKS dan soal evaluasi, membuat skenario pembelajaran, membentuk kelompok dan menunjuk peserta didik yang berperan sebagai pemain,

Langkah kedua adalah pelaksanaan, pada sesi ini penulis memberikan LKS yang berhubungan dengan dinamika kependudukan, menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, memberi pertanyaan sebagai pra pengetahuan dan pemantik pembelajaran, memotivasi peserta didik, mempersilahkan peserta didik yang bertugas untuk memainkan peranannya, Penulis dan pengamat memperhatikan peserta didik dalam tiap-tiap kelompok dan mengisi lembar observasi yang sudah dibagikan, Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan skenario yang sudah dimainkan sekaligus membahas LKS, Setiap kelompok secara bergantian maju kedepan kelas untuk menyimpulkan hasil diskusinya. kemudian Penulis memvalidasi kesimpulan secara umum, melakukan evaluasi secara keseluruhan, membagikan angket tentang kesan dan pesan terhadap implementasi metode *Teams Games Tournament* untuk diisi oleh peserta didik.

Langkah ketiga adalah pengamatan, yakni Penulis mengamati dan mencatat setiap kejadian yang ada, Kolaborator mengamati serta mencatat kedalam lembar observasi semua hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran

Langkah keempat adalah refleksi, Dari hasil pengamatan dan catatan-catatan yang ada selama kegiatan siklus II berlangsung diadakan evaluasi dan perbaikan-perbaikan untuk masuk ke siklus berikutnya seandainya memungkinkan.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Dari hasil pengamatan , penulis dan pengamat menemukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Peserta didik kelihatan lebih bersemangat dan nampak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelumnya ketika

- pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu semua terpusat pada guru (*teacher oriented*)
- b. Peserta didik kelihatan agak kurang nyaman dengan hadirnya kolaborator (pengamat), ini dapat diamati dari tingkah laku orang yang setiap saat menoleh kebelakang untuk melihat kolaborator.
 - c. Perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran cukup bagus.
 - d. Pemeran agak kelihatan kaku dalam melakukan adegan sesuai dengan skenario.
 - e. Ada kelompok yang kurang berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya, hal ini dapat diamati dari anggota kelompok yang saling menunjuk temannya ketika mendapat giliran untuk maju.
- Sementara Nilai hasil evaluasi dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Rentangan Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 50	-	0
2.	51 – 74	5 orang	27,5 %
3.	75 – 80	20 orang	57,5 %
4.	> 80	2 orang	7,40 %

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik yang diteliti yang mendapatkan nilai antara 51 -74 sebanyak 5 orang, untuk nilai antara 75-80 sebanyak 20 orang sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari 80 sebanyak 2 orang.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran dengan *Teams Game Tournament*

2. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil angket dapat diketahui bahwa secara umum peserta didik menyukai pelajaran Geografi sekaligus gurunya. Sebagian peserta didik selalu memperhatikan bila sedang diajar Geografi, tetapi hampir separuh dari mereka merasa kesulitan dalam menerima pelajaran. Permasalahan ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik kurang

termotivasi untuk mempelajari Geografi sekaligus berpengaruh pada kurangnya keinginan mereka untuk menggeluti bidang Geografi di masa mendatang. Untuk itu motivasi kepada para peserta didik dalam mempelajari Geografi memang perlu sekali ditingkatkan.

3. Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan siklus II diperoleh data dan temuan-temuan antara lain :

- Semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tinggi.
- Beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam siklus 1 sudah mulai menunjukkan keaktifannya, baik ketika menjawab pertanyaan maupun saat berdiskusi dengan orang lain.
- Peserta didik mulai tidak terpengaruh lagi dan terbiasa dengan kehadiran kolaborator atau pengamat.
- Masih ada sebagian kecil peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok.
- Selesai kegiatan pembelajaran sebagian besar peserta didik mengajukan permohonan kepada penulis (guru pengajar) agar menggunakan metode *Teams Game Tournament* pada pembelajaran berikutnya.

Sementara untuk hasil evaluasi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 2. Hasil Evaluasi pada siklus II

No	Perolehan Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	< 50	-	0
2.	51 – 74	2 orang	07,4 %
3.	75 – 80	12 orang	44,4 %
4.	> 80	13 orang	48,1 %

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik yang diteliti yang mendapatkan nilai antara 51 -74 sebanyak 2 orang, untuk nilai antara 75-80 sebanyak 12 orang dan peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari 80 sebanyak 13 orang.

4. Refleksi Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II diperoleh gambaran bahwa secara umum peserta didik bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament*. Untuk itu pada materi lain yang sesuai, metode ini bisa digunakan.

Dengan pemberian motivasi dan penghargaan pada diri peserta didik akan menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu hal ini perlu dilakukan dan ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran yang berikutnya. Dengan adanya permintaan sebagian besar peserta didik untuk mengulang penggunaan metode *Teams Game Tournament* pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan untuk sebagian kecil peserta didik yang masih kurang aktif sebaiknya diberikan perlakuan khusus setelah melihat latar belakangnya. Guru atau penulis hendaknya memberikan perhatian khusus bagi beberapa peserta didik yang belum menunjukkan keaktifannya dalam suatu kelompok.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penulisan dan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Teams Game Tournament* dalam mata pelajaran Geografi, khususnya materi dinamika penduduk mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik,
2. Penggunaan metode *Teams Game Tournament* mampu meningkatkan penguasaan materi dinamika penduduk, peserta didik kelas XI IBB Tahun Pelajaran 2022-2023.
3. Melihat keberhasilan penerapan metode *Teams Game Tournament* sebagai mana disebutkan di atas, guru merasa tertantang untuk lebih inovatif dan kreatif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

B. Saran-saran

1. Sebaiknya setiap guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
2. Dalam setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya guru selalu memberikan dorongan pada orang agar lebih termotivasi dalam mengikuti KBM.
3. Seharusnya guru tidak segan untuk selalu memberikan penghargaan kepada peserta didik supaya lebih termotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Martadinata, Sofyan, (2019), *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan dengan Pendekatan Ilmiah dalam ilmu Pengetahuan Sosial*, Literasi Nusantara. Malang
- Purwanto, Edy. (2018). *Strategi Pembelajaran Bidang Studi Geografi*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).
- Sulaiman, Fadli (2019), *Pojkok-Pokok Pembelajaran Berbasis Aktivitas Siswa*, Nusa Media, Bandung
- Usman, Uzer, (2016), *Menjadi Guru Profesional* , PT Remaja Rosda Karya, Bandung
- Wibawa, Basuki, (2013), *Penulisan Tindakan Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta