

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN PERPADUAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Roy Wahyuningsih

Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang

roystkipjb@gmail.com

Abstrak

Matakuliah manajemen koperasi merupakan matakuliah wajib pada program studi pendidikan ekonomi di STKIP PGRI Jombang. Matakuliah ini merupakan matakuliah non eksakta. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran PBL dan TGT dapat memunculkan kerjasama yang dikemas dalam bentuk permainan edukasi yang menarik sehingga antar siswa dapat bekerja sama dan hasil belajar peserta didik bias meningkat. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang diterapkan melalui 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2018 B. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penerapan perpaduan model pembelajaran problem based learning dan team games tournament. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan perpaduan model pembelajaran problem based learning dan team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : problem based learning, team games tournament, hasil belajar.

Abstract

Cooperative management subject is main subject in the economic education at STKIP PGRI Jombang. This subject is a non-exact subject. Therefore, the right learning model is needed to improve student learning outcomes. Problem based learning and team games tournament learning models can bring cooperation that is packaged in the form of interesting educational games so that students can work together and student learning outcomes can increase. The form of this research is classroom action research that is applied through 2 cycles. This research was conducted in class 2018. This study aims to determine the learning outcomes of students through the application of a combination of problem based learning learning models and team games tournament. Data were analyzed using descriptive statistics. The experimental results show that with the application of a combination of problem based learning learning models and team games tournament can improve student learning outcomes.

Keywords: problem based learning, games team tournament, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Mata kuliah Manajemen Koperasi merupakan mata kuliah wajib yang diajarkan dalam program studi pendidikan ekonomi di STKIP PGRI Jombang. Tujuan mata kuliah ini adalah agar Peserta didik dapat memahami tentang koperasi dan organisasinya terutama dalam hal pengelolaannya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan praktis. Mata kuliah ini adalah bagian yang tidak terlepas dari mata kuliah lain yang ada di program studi pendidikan ekonomi dengan sks sebesar 4.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama ini, mata kuliah ini dianggap mata kuliah yang kurang menarik oleh sebagian Peserta didik karena didalamnya tercakup materi hafalan atau non eksak seperti teori-teori tentang koperasi dan peraturan-peraturan koperasi yang ada di Indonesia dan kelemahan-kelemahan koperasi yang membuat koperasi kurang bersaing dengan badan usaha yang lain. Oleh karena itu hasil belajar Peserta didik terhadap mata kuliah ini menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar mahasiswa dapat dilihat dari nilai yang dicapai Peserta didik yang menempuh mata kuliah ini. Berdasarkan observasi peneliti, hasil evaluasi ditemukan bahwa nilai mata kuliah ini kurang optimal artinya banyak Peserta didik yang mendapatkan nilai standart. Hasil evaluasi pada tahun akademi 2018/2019 menunjukkan bahwa Peserta didik yang memiliki nilai diatas B+ hanya sebesar 26%, sedangkan sisanya 74% nilai Peserta didik B ke bawah.

Beberapa penelitian relevan dengan permasalahan yang peneliti angkat salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh penemu PBL dan TGT, dengan perpaduan kedua model pembelajaran kooperatif tersebut mampu mengatasi hasil belajar siswa yang menurun. Soemanto (1983) menyatakan bahwa pendidikan menghendaki agar pengajaran memperhatikan kebutuhan, minat dan kesiapan anak didik untuk belajar.

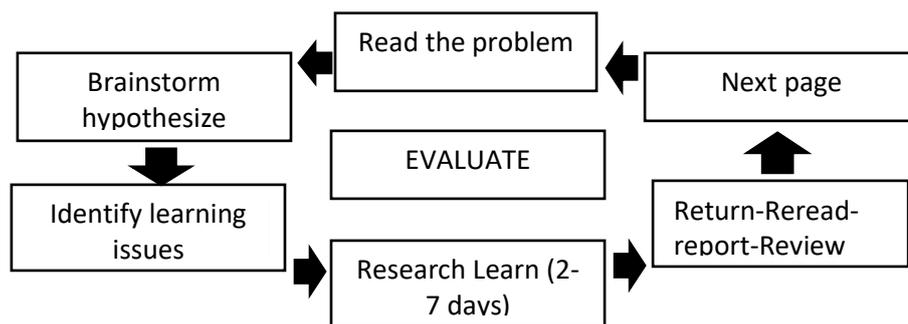
Terkait dengan permasalahan yang ditemukan peneliti dalam proses pembelajaran mata kuliah manajemen koperasi serta adanya tuntutan peningkatan kualitas proses pembelajaran, maka peneliti mencoba untuk mengimplementasikan perpaduan model pembelajaran problem based learning dengan team games tournament supaya mampu mengatasi rendahnya kualitas yang berimbas ke rendahnya hasil belajar Peserta didik. dengan Tujuan dengan diadakannya perpaduan dua model pembelajaran ini adalah supaya Peserta didik lebih focus saat kegiatan belajar mengajar mengingat kedua model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menuntut Peserta didik lebih aktif dikelas bukan hanya sekedar penyajian presentasi saja.

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan adalah apakah penerapan perpaduan model pembelajaran problem based learning dan team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik?

Dutch (1995) mengemukakan pengertian pembelajaran problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mempunyai ciri adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Dalam problem based learning, Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara bersama sama dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Hal ini berarti apa yang dilakukan Peserta didik sesuai dengan keadaan nyata dan bukan teoritis, sehingga masalah masalah dalam suatu konsep atau teori akan mereka temukan sekaligus selama pembelajaran berlangsung.

Sedangkan menurut Arend (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu Peserta didik mengembangkanketrampilan berpikir dan ketrampilan pemecahan masalah belajar secara autentik, memungkinkan Peserta didik untuk mendapatkan percaya diri dalam berpikir dan menjadi mahasiswa yang mandiri. Jadi dalam pembelajaran berbasis masalah tugas Guru adalah merumuskan tugas tugas kepada Peserta didik bukan menyajikan tugas tugas matakuliah.

Proses pembelajaran PBL dapat digambarkan sebagai berikut:



Proses interaktif dalam PBL (Queen's University, 2002)

Pendapat lain mengemukakan bahwa problem based learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata (Tan, 2009; Wee&Kek, 2002:12). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Kelebihan model ini salah satunya adalah mampu menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat.

Lebih lanjut menurut Arend (2012:411), mengemukakan ada lima langkah-langkah dalam menerapkan PBL, yakni :

1. Orientasi masalah
Guru menyajikan masalah kepada peserta didik.
2. Organisasi belajar
Setelah masalah telah disajikan kepada peserta didik, maka guru harus mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahuikan bagaimana penyelesaian masalahnya. Tugas peserta didik adalah berbagi peran dalam menyelesaikan masalah tersebut.
3. Penyelidikan individual maupun kelompok
Tugas guru disini adalah membimbing peserta didik dalam pengumpulan data atau informasi mencakup pengetahuan, konsep, dan teori melalui berbagai cara untuk menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah.
4. Pengembangan dan penyajian hasil dalam penyelesaian masalah.
Tugas guru disini adalah membimbing peserta didik dalam menentukan penyelesaian masalah dari berbagai alternative solusi yang ada. Kemudian peserta didik menyusun laporan hasil pemecahan masalah.
5. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah
Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan.

Pendapat diatas menunjukkan bahwa dengan penerapan PBL dalam proses belajar mengajar akan mampu meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Disamping itu PBL juga mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik terhadap materi manajemen koperasi perlu dilakukan pendekatan langsung salah satunya adalah dengan menggunakan PBL. Selain itu juga diperlukan model pembelajaran team games tournament. Dutch (1995) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan. Definisi lain diungkapkan oleh

Slavin (2005) mengatakan bahwa TGT hamper sama dengan type pembelajaran STAD, tetapi TGT lebih menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan system skor kemajuan akademik yang memungkinkan para peserta didik berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya sama seperti mereka. Huda (2012) menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran TGT.

1. Kelompok
 - a. membentuk kelompok yang anggotanya heterogen
 - b. menjelaskan tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi di kelas
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - b. Menyampaikan kepada peserta didik bahwa ada games dan skor
 - c. Mempresentasikan materi
3. Permainan
 - a. Memberikan permainan untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik
 - b. Memberikan materi games dalam bentuk pertanyaan dan dalam bentuk kartu indek
 - c. Memberikan skor kepada peserta didik yang menjawab benar
4. Kompetisi
 - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja tournament
 - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen
5. Penghargaan
 - a. Mengumumkan hasil penilaian
 - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang dilakukan baik individu maupun kelompok.

Perpaduan model PBL dan TGT adalah proses memadukan kedua model pembelajaran kooperatif tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang harus dilakukan. langkah-langkah penerapan perpaduan model PBL dan TGL pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut ini:

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa, berdoa dan mengkondisikan kelas untuk menunjang proses perkuliahan.
3. Guru memberikan motivasi kepada Peserta didik tentang topik bahasan yang akan dibahas.
4. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai kepada Peserta didik sebelum materi dipelajari.
5. Guru menjelaskan tentang materi koperasi meliputi pengertian, asas , landasan koperasi, tujuan dan fungsi koperasi.
6. Guru menyiapkan materi, media untuk studi kasus, media kartu pertanyaan bernomor.
7. Guru menjelaskan kepada Peserta didik terkait teknik proses perkuliahan dengan menggunakan perpaduan penerapan model pembelajaran PBL dan TGT
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik.
9. Guru menyampaikan materi perkuliahan
10. Guru membagi Peserta didik kedalam beberapa kelompok belajar
11. Guru memberikan studi kasus
12. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk memecahkan permasalahan yang sudah diberikan Guru.

13. Guru memotivasi Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah .
14. Guru menugaskan kelompok untuk mempresentasikan hasil pengumpulan data beserta cara pemecahannya.
15. Anggota kelompok maju mengambil kartu soal bernomor dan menjawab pertanyaan yang sudah ada didalam kartu.
16. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar dan diperbolehkan membawa kartu soal beserta jawaban dan akan mendapatkan nilai. Nilai ini akan dikumpulkan dan nilai dari beberapa kelompok ini yang tertinggi akan dimasukkan di ajang tournament.
17. Guru memberikan komentar untuk mengevaluasi perkuliahan dengan menyimpulkan materi secara umum.
18. Guru memberi informasi kepada Peserta didik terkait pertemuan selanjutnya.
19. Guru menutup kegiatan perkuliahan.

Untuk pertemuan kedua, perpaduan kedua model pembelajaran ini mempunyai langkah langkah sebagai berikut:

1. Guru mengucapkan salam kepada Peserta didik
2. Guru mengkondisikan kelas untuk menunjang proses perkuliahan.
3. Guru memotivasi Peserta didik.
4. Guru menyampaikan tujuan perkuliahan.
5. Guru menjelaskan scenario perkuliahan kepada Peserta didik
6. Guru memberikan review materi koperasi yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya.
7. Guru menugaskan Peserta didik untuk berkumpul ke kelompoknya masing-masing.
8. Guru mengemukakan kepada Peserta didik tiga kelompok yang mempunyai nilai tertinggi untuk mengikuti ajang tournament.
9. Tiga kelompok yang mempunyai nilai tertinggi tersebut akan bermain dan saling bersaing menjawab soal yang sudah disediakan oleh Guru.
10. Kelompok yang memiliki nilai tertinggi akan diberikan apreasiasi.
11. Guru memberikan soal post test kepada maahsiswa.
12. Guru mengumpulkan lembar jawaban Peserta didik.
13. Guru memberikan evaluasi perkuliahan dengan menyimpulkan materi secara umum.
14. Guru memberikan motivasi kepada Peserta didik.
15. Guru menutup kegiatan perkuliahan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan argument teoritis serta permasalahan yang ada di dalam kelas dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa dengan penerapan perpaduan model pembelajaran problem based learning (PBL) dan team games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

METODE

Peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) untuk mengkaji permasalahan diatas. Madya (1994) mengemukakan bahwa orang yang akan melakukan tindakan kelas harus juga turut terlibat dalam proses awal. Mereka tidak hanya melaksanakan program tindakan tersebut tetapi juga terlibat secara jiwa raga dalam program tindakan tersebut. Obyek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan ekonomi angkatan 2018 B.

Peneliti menggunakan dokumentasi, kuesioner, observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data . Kemmis dan Mc Taggart (1988) mengemukakan bahwa proses penelitian yang dilakukan secara cyclic harus memperhatikan *plan*,

implementation, monitoring and reflection. Tahap tahap ini dikembangkan secara terus menerus sampai diperoleh keberhasilannya.

Analisis data yang peneliti gunakan menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menggunakan kegiatan analisis reflektif guna melakukan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya. Sedangkan untuk data yang bersifat kuantitatif peneliti gunakan analisis statistik deskriptif. Data tersebut meliputi penyajian data dalam bentuk tabel dan gambar, ukuran-ukuran statistik deskriptif seperti rata-rata, minimum, maksimum dan standar deviasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tindakan siklus satu belum terjadi peningkatan pada hasil belajar Peserta didik, sehingga dibutuhkan tindakan lagi pada siklus kedua. Pada siklus kedua ini hasil belajar Peserta didik meningkat dikarenakan dengan memperbanyak latihan-latihan yang cukup. Semakin banyaknya soal latihan yang dilakukan oleh Peserta didik mampu menjadikan Peserta didik aktif sehingga proses belajar dan pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh Guru saja tetapi juga melibatkan peran serta Peserta didik.

Meskipun hasil tindakan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar Peserta didik namun masih ditemukan beberapa Peserta didik acuh tak acuh. Terhadap sikap Peserta didik tersebut, Guru berusaha melakukan pendekatan perpaduan yaitu antara problem based learning dan team games tournament. Dengan cara ini keterlibatan Peserta didik cukup aktif dalam kegiatan perkuliahan.

Pada siklus kedua ini, peneliti juga menemukan masih perlu perhatian dalam hal meningkatkan keberanian Peserta didik untuk bertanya mengenai hal hal yang masih belum dapat dipahami antara satu kelompok ke kelompok yang lainnya. Selain itu juga perlu perhatian terhadap kemampuan Peserta didik dalam bertanya kepada kelompok yang lain.

Hasil evaluasi terhadap perpaduan model pembelajaran pada siklus dua ini dapat digambarkan ke dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Nilai Peserta didik pada siklus kedua

Statistik Deskriptif	Nilai
Rata-rata	68,7
Standar deviasi	16,7
Minimum	50,1
Maksimum	98,3

Pada tabel 1 diatas dapat dijelaskan nilai Peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata Peserta didik sebesar 68,7. Walaupun nilai tersebut masih tergolong rendah namun dapat dikatakan lebih baik jika dibandingkan dengan nilai pada siklus pertama.

Peneliti juga menemukan tidak ada lagi Peserta didik yang memiliki kemiripan tugas baik seperti pada siklus pertama. Hal ini terjadi karena tugas-tugas Peserta didik yang sudah dikumpulkan ke Guru dikoreksi Guru kemudian hasilnya dikembalikan lagi ke Peserta didik, sehingga Peserta didik termotivasi untuk tidak mengulang kesalahan yang sama.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan perpaduan model pembelajaran problem based learning dan team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya proses pembelajaran lebih banyak diberikan berupa kasus kasus yang terjadi pada koperasi di

sekitar dan juga diselingi dengan permainan yang mendukung proses perkuliahan sehingga Peserta didik lebih aktif.

Berdasarkan hasil simpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran untuk lebih menekankan pada pemberian tugas dan permainan edukatif terhadap kasus kasus agar memperkaya pemahaman Peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan perkoperasian. Selain itu perpaduan model pembelajaran ini harus terus ditingkatkan karena telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arend, I Richard. 2008. Learning to teach. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Arend, I Richard. 2012. Learning to teach ninth edition. New York : McGraw-Hill.
- Dutch, J.B .1995. problems based learning in physic : the power of student teaching student.(Online). Tersedia: <http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95-phys.html> (08 Juni 2018)
- Dutch, J. B. 1995. Problems : a key factor in PBL . (online). Tersedia : <http://www.udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html> (8 juni 2018)
- Kemmis S. & Mc Taggart C. 1988. The action research planner. Deakin: Deakin University Press
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative learning. London : Allyn and Bacon.
- Slavin, Robert E. 2008. Cooperative learning teori, riset dan praktik. (terjemahan dari cooperative learning: theory, research and practice, 2 nd edition terbitan 1995). Bandung : Nusa Media
- Sugiyono, 2008. Statistika untuk penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Suwarsih, Madya. 1994. Panduan penelitian tindakan. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta
- Soemanto, Wasty. 1983. Psikologi pendidikan. Jakarta : Renika Cipta