

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP
AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SENI MUSIK DI SMP NEGERI 1 PADANG**

**Lia Nurdiana¹, Ardipal², Yos Sudarman³
Program Studi Pendidikan Sendratasik
FBS Universitas Negeri Padang
Email: Nurdianacentil@yahoo.com**

Abstract

The research aimed at describing the implementation of cooperative learning model teams games tournament type toward students' activities in learning music which was better than implementing conventional model at SMP Negeri 1 Padang. Two classes were taken as the sample of the research. VII D was as the control and VII F was as the experiment class. The data was taken from questionnaire given to all sample classes. Before the data was managed, normality and homogeneity tests were done, followed by descriptive analysis. The result of the research showed that the activities of class used cooperative learning TGT type (Teams Games Tournament) were better than the class used conventional method.

Kata kunci : Aktivitas, Pembelajaran, Seni Musik, Model,
Cooperative Learning

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa, maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar tetapi mengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Pembelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang mengembangkan potensi cipta, rasa dan karsa dalam implementasinya yaitu kreatifitas, sensitifitas dan psikomotor. Proses pengembangan ini memerlukan kreatifitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan berkualitas. Sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Tugas guru hanya memfasilitasi, memotivasi, mendidik, membimbing, dan melatih

Berdasarkan fakta yang ditemukan di SMP Negeri 1 Padang nilai rata-rata siswa kelas VII pada mid semester untuk mata pelajaran seni budaya

¹Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Sendratasik untuk wisuda periode September 2013

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

masih banyak dibawah standar.Hal ini terjadi karena rendahnya aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Aktifitas siswa terjadi karena adanya interaksi siswa dalam proses belajar. Tetapi proses interaksi itu hanya terjadi satu arah yaitu interaksi dari guru ke siswa sehingga pelajaran terpusat hanya pada guru sedangkan siswa sebagai penerima pelajaran serta mencatat semua yang disampaikan.Sebagian besar siswa juga enggan bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami serta enggan menjawab ketika guru bertanya dan bila diberi tugas banyak yang tidak mau mengerjakan, apalagi jika waktu pelajaran akan memasuki jam istirahat itu mengurangi konsentrasi siswa dalam belajar membuat siswa tidak betah dan ingin cepat keluar kelas. Semua kegiatan itu sering terjadi ketika materi pelajaran berbentuk apresiasi yaitu berupa pengetahuan musik maupun teori tentang musik.

Dalam pembelajaran seni musik siswa tidak cukup hanya mendengarkan informasi dari guru dan buku materi saja tetapi mereka harus lebih aktif dan kreatif didalam proses belajar dan pembelajaran.Dalam hal ini peneliti tertarik untuk menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa demi mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Rusman (2011: 202) pembelajaran cooperative Learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Slavin dalam (Rusman 2011: 225) menyatakan pemebelajaran *cooperative leraning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*),tahap ini guru menyampaikan atau menjelaskan pokok-pokok materi pelajaran.
2. Belajar dalam kelompok (*teams*), guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.tugas yang diberikan guru dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
3. Permainan (*games*), siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor untuk tim mereka masing-masing. Setiap siswa dari setiap kelompok harus mampu menyumbangkan poin untuk kelompok mereka masing-masing.Permainan dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
4. Pertandingan (*tournament*), diikuti oleh semua kelompok pemain, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Jika kelompok yang mendapat kesempatan tidak mampu menjawab dengan benar maka kelompok lain dapat merebut pertanyaan tersebut.
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*), tim yang mendapat skor tertinggi menjadi pemenang dan mendapatkan penghargaan.

Dalam penelitian ini aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas belajar siswa.Menurut Sagala (2011: 11) belajar merupakan komponen ilmu

pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikis dan fisik yang saling berkerja sama secara terpadu dan komprehensif integral. Sedangkan Pembelajaran adalah merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang diharapkan (Rusman, 2011: 116).

Jadi aktivitas belajar adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan dalam belajar. Paul B.Diedrich dalam buku Sardiman (2010: 101) menyatakan 177 kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
4. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
5. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model meneparasi, bermain, berkebun, bertenak.
6. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
7. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang terdeperensiasi yaitu mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Mata pelajaran ini memiliki peranan dalam pembentukan sikap. Poppy Sudjana (1990: 12) menyatakan Seni musik adalah karya cipta manusia yang dilahirkan secara sadar melalui suara atau nada dan dapat memuaskan seseorang. Jadi, musik merupakan ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan melalui suara atau bunyi, seperti vokal dan bunyi alat musik.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan model *Coopertive Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap aktivitas belajar siswa lebih baik dibandingkan menggunakan model *konvensional* dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen. Suatu eksperimen melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima sesuatu yang baru, sesuatu perlakuan dibawah penyelidikan. Sementara itu, kelompok kontrol biasanya menerima suatu perlakuan yang biasa. Kelompok kontrol diperlukan sebagai perbandingan untuk melihat

apakah perlakuan yang baru lebih efektif dari pada perlakuan yang lama. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII yang berada di SMP 1 Padang tahun pelajaran 2012/2013. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol dan kelas VII F sebagai kelas Eksperimen. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik cluster sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket. Sebelum data diolah sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas setelah itu baru dilakukan analisis secara dekriptif.

C. Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji Chi Kuadrat data yang diperoleh kelas kontrol dinyatakan normal. Sedangkan untuk kelas eksperimen dinyatakan tidak normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data kedua sampel varian atau tidak. Berdasarkan perhitungan ternyata kedua kelas mempunyai varian yang homogen.

Untuk melihat perbedaan persentase aktivitas siswa yang terjadi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan rumus yang dikemukakan oleh sudjana (2001 :131) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana, P = persentase rata-rata aktivitas siswa
 F = jumlah nilai tiap butir pertanyaan
 N = skor ideal

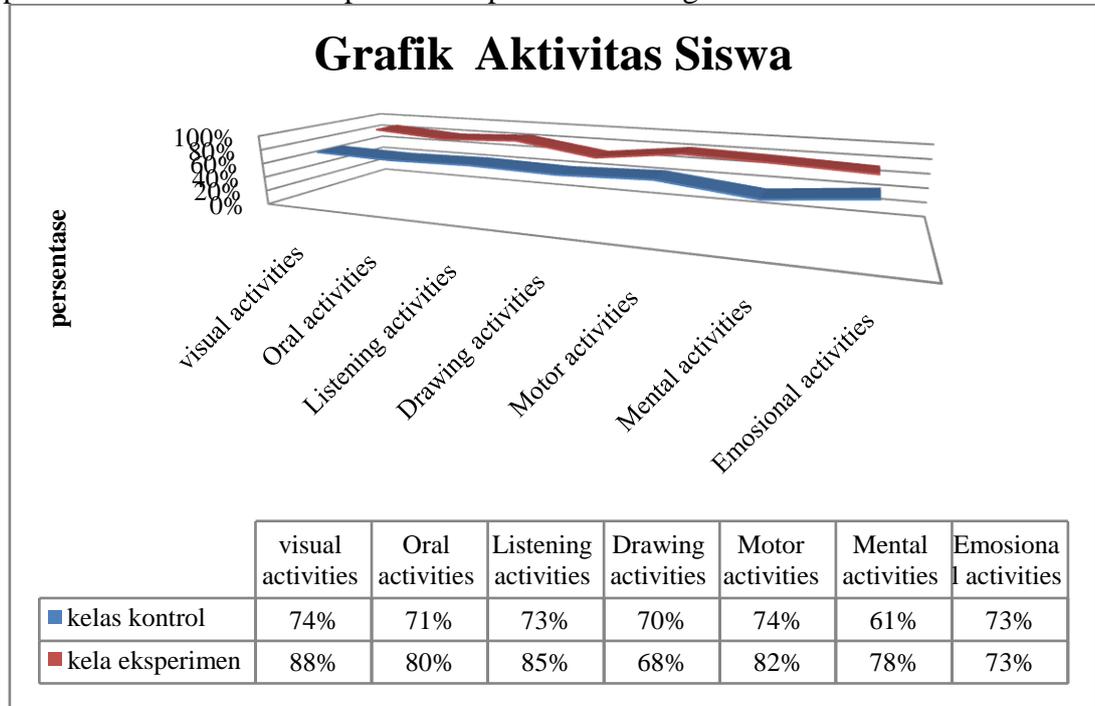
Berdasarkan perhitungan dengan rumus sudjana tersebut, ditemukan perbandingan antara kedua kelas sampel yaitu aktivitas belajar siswa yang terjadi pada kelas kontrol atau kelas yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Perbandingan itu terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 17.
Perbandingan kelas kontrol dengan kelas eksperimen

No	Indikator	x_1	x_2	Perbandingan
1	Visual activities	74%	88%	$x_1 < x_2$
2	Oral activities	71%	80%	$x_1 < x_2$
3	Listening activities	73%	85%	$x_1 < x_2$
4	Drawing activities	70%	68%	$x_1 > x_2$
5	Motor activities	74%	82%	$x_1 < x_2$
6	Mental activities	61%	78%	$x_1 < x_2$
7	Emosional activities	73%	73%	$x_1 \leq x_2$

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui, proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournamen*), aktivitas belajar siswa lebih banyak terjadi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yaitu terlihat

padavisual activities, oral activities, listening activities, motor activities,danmental activities, tetapi untuk drawing activities banyak terjadi pada kelas kontrol. Sedangkan untuk emosional activities, aktivitas pada kelas kontrol lebih sedikit atau sama dengan kealas eksperimen.Gambaran activitase pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:



Dilihat secara umum aktivitas belajar yang terjadi pada kelas yang menggunakan metode *cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) seperti pada saat guru menerangkan materi pelajaran atau teman yang lain mempersentasikan hasil diskusi banyak siswa yang memperhatikan, mendengarkan dan menyimak semua kegiatan. serta mereka berkerja sama dalam mengerjakan lembar kerja siswa dengan memanfaatkan buku pelajaran yang ada, aktivitas ini termasuk kedalam *visual activities*. Berdasarkan dari data yang diperoleh kegiatan *visual activities* dalam pelajaran seni musik 14% lebih banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *Cooprative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan pada kelas yang menggunakan metode *konvesional*. Aktivitas yang termasuk kedalam *oral activities* seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide kepada guru atau teman serta ikut dalam diskusi kelompok 8% lebih banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *Cooprative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan pada kelas yang menggunakan metode *konvesional*. Kegiatan yang dilakukan siswa seperti mencatat materi, mengerjakan tugas serta ikut diskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok termasuk kedalam *listening aktivities*. Berdasarkan data yang diperoleh 12% lebih banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *Cooprative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan pada kelas yang menggunakan metode *konvesional*.

Berdasarkan data yang diperoleh kegiatan siswa yang dapat meningkatkan motorik dan mental siswa seperti siswa ikut berpartisipasi dalam games, bersedia membantu guru, melaksanakan pembelajaran dengan melakukan percobaan langsung, menanggapi pertanyaan, memberi tanggapan terhadap pendapat teman serta ikut serta membuat kesimpulan banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu 8% lebih banyak dibandingkan pada kelas yang menggunakan metode *konvensional* untuk *motor activities* sedangkan untuk *mental activities* sebanyak 17%. Aktivitas yang lain seperti aktivitas yang berkaitan dengan gambar seperti: membuat ringkasan dalam bentuk gambar atau bagan, memahami materi dalam bentuk gambar banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *konvensional* yaitu 2% lebih banyak dibandingkan pada kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Aktivitas tersebut termasuk kedalam *drawing activities* dan untuk aktivitas yang menggambarkan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran seperti senang jika diadakan games dalam pelajaran, berani mempersentasikan hasil diskusi atau mengajukan pendapat, tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Hampir sama terjadi pada kedua kelas tetapi sedikit lebih banyak terjadi pada kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) aktivitas tersebut termasuk kedalam *emosional activities*. Jika dibandingkan secara keseluruhan, aktivitas yang terjadi pada kedua kelas sampel. Maka aktivitas pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol atau kelas yang menggunakan metode *Konvensional* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 18.
Perbandingan Kedua Variabel

Kondisi	Jumlah skor	Persentase (%)
Kelas kontrol	1924	71%
kelas eksperimen	2121	80%

Berdasarkan perhitungan yang hasilnya telah tertera diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada kelas yang menggunakan metode *konvensional* sebanyak 71% sedangkan pada kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah 80%.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan aktivitas positif siswa di dalam kelas. Terbukti siswa yang biasanya melakukan aktivitas negatif atau pun siswa yang biasanya pasif sedikit tertarik dan lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran ini karena siswa dipacu dalam persaingan antara kelompok demi mendapatkankemenangan dan penghargaan, walaupun demikian semuanya tidak meleset dari tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Didasarkan pada pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams*

Games Tournament) aktivitas belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Padang.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni musik yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*), aktivitas belajarnya banyak terjadi pada *visual activities, oral activities, listening activities, motor activities, mental activities* sedangkan pembelajaran seni musik yang menggunakan metode konvensional banyak terjadi pada *drawing activities* dan untuk *emosional activities* metode konvensional lebih kecil atau sama dengan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*), dengan demikian kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) aktivitas yang terjadi lebih banyak dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional yaitu 80% pada kelas yang menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan 71% pada kelas yang menggunakan metode konvensional.

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, peneliti memberikan saran kepada guru mata pelajaran seni musik maupun guru bidang studi yang lain untuk dapat menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang positif demi tujuan pembelajaran yang lebih baik lagi. Serta untuk para kepala sekolah maupun tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru seni musik melalui keterampilan dalam penerapan metode pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran demi peningkatan kualitas pendidikan.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Ardipal, M.Pd dan Pembimbing II Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd

Daftar Rujukan

- Alipandie.Imansjah. 1984. "*Didaktik Metodik Pendidikan Umum*". Surabaya: Usaha Nasional.
- Aris.dkk 1996. "*Kerajinan Tangan dan Kesenian (Seni Musik 2)*" Surakarta: PT. Pabelan.
- Rusman. 2011. "*Model-Model Pembelajaran (Pengembangan Profesionalisme Guru)*". Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2001. "*Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*". Bandung: Sinar Baru.
- Sardiman. 2010. "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*". Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sagala. Syaiful. 2011. "*Konsep dan Pembelajaran*". Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2011. “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*”. Bandung: CV. Alfabeta.
- Trianto. 2011.” *Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*” Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2012.” *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif* “.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.