

**MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN
MEDIA BOX INSTRUMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI ALAT MUSIK
TRADISIONAL DI SMP PLUS TARUNA ANDALAN
PANGKALAN KERINCI**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**HAPPY SIREGAR
NIM. 22161034**

**KOSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Happy Siregar**
NIM. : 22161034

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Jagar Lumbantoruan, M.Hum.
Pembimbing



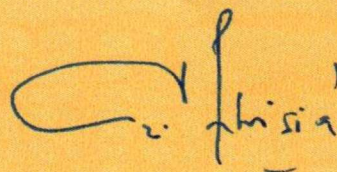
11/12-23

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,



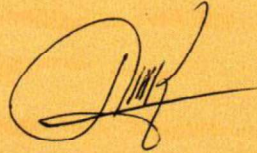

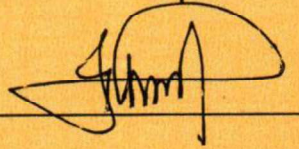
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



Azmi Fitrissia, M.Hum., Ph.D.
NIP. 19710308 199702 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Jagar Lumbantoruan, M.Hum.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Prof. Dr. Ardipal, M.Pd.</u> (Sekretaris)	 _____
3.	<u>Dr. Syeilendra, M.Hum.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa :

Nama : **Happy Siregar**
NIM. : 22161034
Tanggal Ujian : 11 Desember 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

**MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN
MEDIA BOX INSTRUMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI ALAT MUSIK
TRADISIONAL DI SMP PLUS TARUNA ANDALAN
PANGKALAN KERINCI**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada tulisan aslinya. Apabila dikemudian saya terbukti melakukan tindakan penyalinan atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar yang telah diberikan universitas batal saya terima.

Padang, 24 November 2023



Happy Siregar
NIM. 22161034

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mengaruniakan kasih, kebaikan, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul " Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Box Instrumen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci." Tesis ini merupakan bagian dari upaya peneliti dalam menyelesaikan studi di Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Tesis ini juga merupakan upaya untuk mengeksplorasi inovasi dalam pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti sangat menghargai bimbingan dan dukungan yang diterima dari berbagai pihak, yang telah berkontribusi besar dalam menyelesaikan tesis ini sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Jagar Lumbantoruan, M.Hum sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga selama proses penelitian. Beliau telah dengan sabar membimbing peneliti dari awal hingga akhir penelitian ini, dan memberikan ilmu serta wejangan yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

2. Prof.Dr. Ardipal, M.Pd sebagai tim kontributor, yang telah memberikan banyak tanggapan, saran, dan masukan yang sangat berharga dalam memperbaiki dan menyempurnakan tesis ini.
3. Dr. Syeilendra, S.Kar, M.Hum sebagai tim kontributor, yang telah banyak memberikan banyak masukan, saran, tanggapan terhadap isi penulisan tesis ini, sehingga tesis ini dapat selesai sesuai waktu yang sudah ditentukan.
4. Azmi Fitrisia, SS, M.Hum, Ph.D sebagai kepala Program Studi Pendidikan Pengetahuan Sosial di Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang, telah memberikan dukungan administrasi yang memudahkan peneliti dalam menyelesaikan tesis ini dengan baik.
5. Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian ini dan seluruh guru di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci atas kerjasama dalam pelaksanaan penelitian. Dukungan dan kolaborasi dari sekolah sangat penting dalam menjalankan penelitian ini.
6. Seluruh murid kelas VIII-B di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Tanpa partisipasi kalian semua, tesis ini tidak akan memiliki relevansi.
7. Kepada suami tercinta Oloan Harianja, pendamping hidup yang tak ternilai. Terima kasih atas kesabaran, pemahaman, motivasi dan dukungan tanpa syarat yang diberikan selama ini, selalu mendukung setiap langkah yang peneliti ambil dan memberikan semangat yang dibutuhkan.
8. Kepada putri-putri tersayang, Grace Amanda Harianja dan Helena Suci Margaret Harianja, terima kasih atas pengertian dan kesabarannya ketika ibu

sibuk dengan tesis ini. Kalian adalah cahaya dalam hidup dan setiap senyum dan pelukan memberikan kekuatan tambahan untuk menyelesaikan tesis ini.

9. Teman-teman perkuliahan S2 PIPS UNP tahun 2022 yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas peran yang sangat penting dalam perjalanan penulisan tesis ini. Semangat dan persahabatan yang terjalin telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi. Diskusi, pertukaran ide, dan dukungan moral yang dibagikan telah membantu penulis untuk melangkah maju dalam penelitian ini. Terima kasih kepada teman-teman sekelas atas kerja sama dan dukungan yang tulus.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan tangan terbuka kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam dunia pendidikan.

Padang, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR	ii
PERSETUJUAN KOMISI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Fokus Penelitian	12
D. Perumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
 BAB II KAJIAN TEORI	 14
A. Landasan Teori	14
1. Model Pembelajaran	14
2. Teams Games Tournaments	15
3. Media Pembelajaran	18
4. Box Instrumen dan Kartu	20
5. Hasil Belajar	21
6. Klasifikasi Alat Musik	23
7. Alat Musik Tradisional	24

B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian	34
C. Subjek Penelitian	38
D. Lokasi Penelitian	39
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Penelitian	43
G. Teknik Analisis Data	47
H. Jadwal Penelitian	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	56
1. Keadaan Murid Kelas VIII-B	56
2. Pra Siklus	59
3. Siklus I	63
4. Siklus II	80
C. Pembahasan	88
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Implikasi	94
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR GAMBAR

1. Box Instrumen	20
2. Kartu Bergambar Alat Musik Tradisional.....	21
3. Kerangka Konseptual.....	32
4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	34
5. Alur PTK model Kemmis dan Taggart	38
6. SMP Plus Taruna Andalan	39
7. Visi Sekolah SMP Plus Taruna Andalan.....	52
8. Misi Sekolah SMP Plus Taruna Andalan.....	53
9. Tujuan Sekolah SMP Plus Taruna Andalan	53
10. Grafik Hasil Turnamen Box Instrumen Siklus I.....	68
11. Grafik Hasil Turnamen Siklus II	81
12. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	91

DAFTAR TABEL

1. Hasil Belajar Pengamatan Awal	6
2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %.....	6
3. Skor Permainan Box Instrumen.....	40
4. Rubrik Penilaian Soal Esai.....	41
5. Pedoman Ketentuan Ketuntasan Klasikal	48
6. KKM Klasikal.....	49
7. Data Guru Untuk TP 2023-2024.....	54
8. Jumlah Murid SMP Plus Taruna Andalan.....	55
9. Sarana Prasarana	55
10. Data Murid Kelas VIII-B SMP Plus Taruna Andalan	56
11. Hasil Evaluasi Pra Siklus	60
12. Instruksi Turnamen Siklus I	67
13. Hasil Turnamen Box Instrumen Siklus I.....	68
14. Hasil Evaluasi Siklus I	76
15. Hasil Turnamen Box Instrumen Siklus II	81
16. Hasil Evaluasi Siklus II.....	85
17. Peningkatan Hasil Nilai dari Pra Siklus ke Siklus I.....	88
18. Peningkatan Hasil Nilai dari Siklus I ke Siklus II	89

DAFTAR LAMPIRAN

1. Gambar
2. Soal
3. Rubrik Penilaian
4. RPP
5. LKPD
6. Refleksi Pembelajaran
7. Daftar Pertanyaan Wawancara
8. Surat Izin Penelitian

ABSTRAK

Happy Siregar. 2024. Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Box Instrumen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan media box instrumen dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII-B SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci pada materi klasifikasi alat musik tradisional. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kurt Lewin yang menyajikan empat tahap yang harus diikuti yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pengumpulan data diperoleh dari 2 siklus menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, mulai pra siklus, siklus I, sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar murid. Pada rata-rata nilai awal pra siklus, tercatat sekitar 61,68. Namun pada siklus I hasil belajar murid mencapai rata-rata sekitar 74,68 menunjukkan peningkatan sebesar 13 poin dari pra siklus. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II, di mana rata-rata hasil belajar murid meningkat menjadi 93,37. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Box Instrumen sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi. Murid mampu mencapai hasil belajar yang jauh lebih baik pada akhir siklus II, yaitu sekitar 31 poin lebih tinggi dari nilai pra siklus.

ABSTRACT

Happy Siregar. 2024. Team Games Tournament Learning Model With Media Box Instruments to Increase Results Student Learning on Traditional Musical Instrument Classification Material At SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

The aim of this research is to find out whether the application of the Team Games Tournament Learning Model with instrument box media can improve the learning outcomes of class VIII-B students at SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci on the classification of traditional musical instruments. This type of research is Classroom Action Research (PTK) by Kurt Lewin which presents four stages that must be followed, namely planning, acting, observing and reflecting. Data collection was obtained from 2 cycles using quantitative and qualitative data analysis techniques. Based on the results of tests carried out, starting from pre-cycle, cycle I, to cycle II, it shows an increase in the average value of student learning outcomes. The average initial pre-cycle value was recorded at around 61.68. However, in the first cycle, student learning outcomes reached an average of around 74.68, showing an increase of 13 points from the pre-cycle. A more significant improvement was seen in cycle II, where the average student learning outcome increased to 93.37. This indicates that the Team Games Tournament learning model using the Instrument Box media is very effective in improving understanding and mastery of the material. Students were able to achieve much better learning outcomes at the end of cycle II, which was around 31 points higher than the pre-cycle score.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang paling mendasar dalam proses pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi murid dalam proses pembelajaran sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, ada banyak hal yang berdampak pada pelaksanaan yang berkembang di sekolah, antara lain rencana pendidikan, pendidik, model pembelajaran, aset pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan (Siti K, dkk, 2013).

Pembelajaran di kelas merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan. Ketika praktik pembelajaran kelas berkualitas tinggi maka akan menghasilkan lulusan berkualitas tinggi. Dalam mengelola kelas yang didalamnya ada murid dan mengatur pelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting. Tentu saja, persiapan pembelajaran yang matang merupakan langkah awal kemampuan seorang guru untuk membuat rancangan pembelajaran yang berkualitas.

Hasil belajar, yang merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran di sekolah, dapat dicapai melalui peningkatan konsentrasi dan antusiasme. Dampak terhadap prestasi belajar murid biasanya berasal dari dua faktor, yaitu faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Faktor internal berkaitan dengan karakteristik individu murid, sedangkan faktor eksternal mencakup unsur-unsur di luar diri murid, antara lain dinamika keluarga, suasana sekolah,

dan konteks lingkungan setempat. Senada dengan penjelasan Susanto (2015:55), hasil belajar mencerminkan kapasitas yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Selain itu, Kunandar (2013:62) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup keterampilan ilmiah, intelektual, dan psikomotorik yang telah dicapai atau dikuasai siswa secara efektif setelah terlibat dalam proses pembelajaran dan kegiatan terkait. Konsisten dengan perspektif Sanjaya (2010: 229), hasil belajar merupakan proses siklus yang mengubah perilaku individu seiring dengan perluasan pengetahuan, sehingga mendorong penyesuaian perilaku yang mencakup informasi, perspektif, dan keterampilan psikomotorik.

Memperhatikan penilaian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan adaptasi perilaku yang diamati pada diri murid, meliputi aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh sistem pembelajaran. Lebih lanjut, hasil belajar tersebut menandakan prestasi yang dicapai siswa, bertujuan untuk menguasai proses pembelajaran, dan dapat diketahui melalui penerapan model evaluasi tertentu.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Kurikulum 2013 adalah seni budaya (seni musik). Pembelajaran seni budaya adalah pembelajaran yang menumbuhkan kecerdasan majemuk dan menciptakan kepribadian yang harmonis. Gagasan mendasar pendidikan seni dapat dipisahkan menjadi dua kategori yaitu: seni dalam pendidikan dan pendidikan dalam seni. Bandi dan kawan-kawan (2009) menyatakan bahwa mata pelajaran seni budaya pada hakekatnya adalah pembelajaran seni yang berbasis budaya. Seni Budaya,

sebagai seperangkat tema estetika, dirancang untuk meningkatkan kepekaan, kemampuan mengekspresikan diri, dan apresiasi terhadap keindahan dan keharmonisan.

Pendidikan Seni Budaya diajarkan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kegunaannya bagi kebutuhan murid, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis berupa kegiatan ekspresi, kreativitas, dan apresiasi melalui “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan "belajar tentang seni".

Pendidikan seni memiliki tiga sifat yaitu : (1) Sifat multidimensi tataran berpikir, dimana mata pelajaran seni budaya berperan dalam mengembangkan kompetensi seperti persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi kanan dan kiri otak dengan menggabungkan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetik, etika, dan estetika. (2) Pengembangan kemampuan mengkomunikasikan diri melalui berbagai media atau cara, seperti bahasa visual, musik, gerak, serta peran dan kombinasinya, merupakan inti dari multilingualisme. (3) Sifat multikultural memerlukan peningkatan pengetahuan dan kemampuan untuk menghargai keragaman budaya nusantara dan mancanegara sebagai bentuk penghormatan, toleransi terhadap demokrasi, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan untuk hidup rukun dalam masyarakat multikultural. (Bandi, dkk : 2009)

Memahami tujuan dan fungsi pendidikan seni budaya, serta berbagai kompetensi yang harus dikembangkan murid agar menjadi generasi muda yang cerdas, terampil, kreatif, dan bermoral. Tentu saja pendidikan seni budaya

harus ditawarkan secara utuh dalam kaitannya dengan banyak unsur pembelajaran, tidak hanya sebagian saja.

Kemampuan setiap murid untuk menemukan pemenuhan pribadi menjadi manusia seutuhnya dikembangkan sebagai hasil belajar tentang seni dan budaya secara umum. Pentingnya budaya dalam pembelajaran ekspresi sosial menunjukkan upaya untuk mengkomunikasikan (melindungi dan menciptakan) warisan sosial atau imajinatif yang telah disebarkan ke berbagai kelompok etnis di Indonesia.

Kegiatan pembelajaran seni budaya bagi murid dapat digunakan sebagai cara untuk belajar lebih banyak dan memperluas kesadaran sosial. Karena pembelajaran tentang seni budaya mempunyai tujuan yang sama dengan pembelajaran tentang pendidikan pada umumnya. Pada mata Pelajaran seni budaya ini terdapat 3 aspek hasil belajar yang harus dicapai selama proses pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Sukirman (2012 : 55) aspek kognitif (pengetahuan) dapat diidentifikasi dengan kemampuan berpikir (intelektualitas) yang meliputi keterampilan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Aspek afektif (sikap) mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan mentalitas dan karakter. Mengikuti pemikiran Bloom yang disampaikan oleh Thobroni (2016 : 21), ranah afektif meliputi moral, penerimaan, pemberian tanggapan atau bereaksi, apresiasi atau evaluasi, pengorganisasian, dan penokohan.

Aspek psikomotor (ketrampilan) dikaitkan dengan pencapaian hasil belajar melalui pengembangan keterampilan. Menurut Bloom sebagaimana dikutip dalam Sudjana (2012 : 31-32), hasil belajar psikomotorik diwakili oleh kemampuan dan kapasitas individu dalam melakukan tindakan. Dari ketiga aspek yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini dipusatkan hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) saja yaitu hasil belajar murid.

Dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMP Plus Taruna Andalan pada dua kelas secara terpisah yaitu VIII-A dan VIII-B, guru menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan merujuk pada silabus seni budaya (seni musik) kelas VIII Kurikulum 2013 yaitu Musik Ansambel. Kompetensi Dasar aspek pengetahuan KD 3.3 Memahami teknik dan gaya bermain musik tradisional sederhana secara perorangan dan kelompok. Kompetensi Dasar aspek ketrampilan 4.3 Memainkan instrumen musik sederhana secara perorangan dan kelompok. Adapun Tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah mempelajari materi ini terdiri dari : (1) Murid dapat memahami klasifikasi alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi; (2) Murid dapat membedakan cara (teknik) memainkan alat musik tradisional; (3) Murid dapat membedakan gaya bermain alat musik tradisional; (4) Murid dapat mengenal alat-alat musik tradisional. Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya adalah 76. Durasi waktu pertemuan 3 jam Pelajaran (120 menit). Dengan perlakuan yang sama oleh guru pada kedua kelas tersebut, hasil evaluasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Pengamatan Awal

Kelas	Jumlah Murid Yang Sudah Mencapai KKM	Jumlah Murid yang Belum Mencapai KKM	Persentase Murid Yang Sudah Mencapai KKM	Persentase Murid yang Belum Mencapai KKM
VIII-A	20 murid	12 murid	71%	29%
VIII-B	8 murid	24 murid	25%	75%

Kelas VIII-A total murid 32. Dari jumlah tersebut, sebanyak 20 murid (71%) telah mencapai KKM, sementara 12 murid (29%) masih berada di bawah standar. tetapi sejumlah kecil masih memerlukan perhatian lebih untuk mencapai standar yang ditetapkan. Perlu dilakukan langkah-langkah pendukung dan perbaikan guna membantu murid yang belum mencapai KKM agar dapat meningkatkan prestasi mereka. Tingkat pencapaian KKM di kelas ini tergolong tinggi, artinya mayoritas murid telah memenuhi ketuntasan klasikal. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang ditetapkan oleh Zainal Aqib dkk (2010 : 41) yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80%	Sangat Tinggi
60 – 79%	Tinggi
40 – 59%	Sedang
20 – 39%	Rendah

<20%	Sangat Rendah
------	---------------

Kelas VIII-B dari total 32 murid, hanya 8 siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara 24 siswa lainnya belum memenuhi standar kelulusan. Persentase keberhasilan mencapai KKM sebesar 25%, sementara 75% siswa masih perlu upaya tambahan untuk mencapai target ketuntasan. Tingkat keberhasilan KKM secara klasikal pada kelas ini tergolong rendah.

Berdasarkan hasil belajar kedua kelas, peneliti melihat ada masalah pada metode pembelajaran yang dilakukan, guru masih menggunakan ceramah sebagai model pembelajaran. Artinya pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada guru. Murid tidak diberikan ruang dan kesempatan untuk menggali wawasannya sendiri terkait materi yang dipelajari. Murid hanya mengandalkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga murid terlihat tidak antusias dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, pembelajaran sangat monoton, interaksi antara guru dengan murid maupun sebaliknya sangat kurang, sementara murid tetap pasif, guru terus menjelaskan materi di depan kelas. Partisipasi murid rendah, kegiatan belajar mengajar tidak efektif, dan pada akhirnya dilakukan evaluasi. Hasil belajar murid menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar murid pada standar KKM yang sudah ditetapkan tidak terpenuhi. Dari 32 murid yang ada di kelas tersebut.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar murid di kelas VIII-B tersebut, peneliti mengusulkan solusi melalui metode pembelajaran Team Game Tournament yang didukung oleh media box instrumen. Solusi ini dapat meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran seni budaya (musik) khususnya materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional.

TGT tergolong pada pembelajaran model kooperatif learning. Karena melakukan kerjasama dan dialog dalam suatu kelompok. Murid berkumpul, berdiskusi, dan mengambil kesimpulan dalam permainan/turnamen. Di TGT, murid dipisahkan menjadi kelompok terdiri dari 5 hingga 6 orang dengan bakat, kemampuan akademik, jenis kelamin, etnis, dan latar belakang sosial yang heterogen. Pada pembelajaran TGT ini murid akan melakukan pembelajaran yang dinamis dan kreatif sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab mereka.

Menurut Saco dalam Suhadinet (2010:1), dalam pendekatan pembelajaran TGT ini, murid bermain game dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan poin bagi timnya sendiri. Guru dapat menyusun permainan ala kuis dengan pertanyaan tentang materi pelajaran. Terkadang dicampur dengan pertanyaan tentang grup "(identitas grup mereka)". Selanjutnya Slavin dalam Doantarayasa (2008:2) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima tahapan yaitu (class Presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Dilihat dari apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran yang menyenangkan tipe TGT memiliki sifat-sifat yang menyertainya, yaitu :

a) Murid bekerja dalam kelompok kecil. Murid dipusatkan pada kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, orientasi, dan identitas atau ras yang berbeda. Dengan heterogenitas berkumpulnya individu, diyakini dapat menggugah murid untuk saling membantu antar murid yang memiliki kemampuan lebih dan murid yang kurang mampu untuk menguasai topik. Hal ini akan mendorong tumbuhnya kesadaran identitas pada murid bahwa belajar yang bermanfaat itu memang menyenangkan.

b) Persaingan permainan. Dalam permainan ini setiap murid bersaing sebagai utusan kelompoknya. Murid yang membahas pertemuan mereka diatur dalam tabel kompetisi. Setiap meja pertandingan diikuti oleh 5 sampai 6 anggota, dan diusahakan agar tidak ada anggota yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja kompetisi, setiap anggota diusahakan untuk homogen.

Adapun sintaks yang dilakukan dalam model pembelajaran TGT ini adalah sebagai berikut :

1. Presentasi kelas

Dengan direct teaching atau ceramah, guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan penjelasan singkat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Murid harus benar-benar memahami bagian ini untuk berpartisipasi dalam proyek kelompok.

2. Belajar kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 6 sampai 7 orang. Pengelompokan dapat dilakukan berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, suku, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Pada kegiatan ini, murid mendiskusikan kesulitan, membandingkan jawaban, mengecek dan mengoreksi jawaban temannya jika salah satu teman kelompok melakukan kesalahan.

3. Game

Dimainkan pada meja turnamen oleh seluruh anggota kelompoknya. Murid memilih kartu-kartu bergambar alat musik tradisional, dan kemudian dimasukkan ke dalam box instrument. Kartu yang dimasukkan harus sesuai dengan jenis klasifikasi yang diinstruksikan oleh guru. Satu jenis klasifikasi dibatasi waktu 1 menit.

4. Rekognisi tim.

Kelompok pemenang diumumkan oleh guru. Kelompok yang paling banyak memasukkan kartu yang benar sesuai dengan jenis klasifikasi alat musik, maka kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang.

Box Instrumen adalah media yang menggunakan kotak yang selanjutnya akan disebut box instrument, memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Pada bagian 4 sisi luar box instrument akan diberi label klasifikasi alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi dan cara memainkannya. Karena jumlah seluruh murid pada kelas VIII-B ada 32 murid, maka murid tersebut dikelompokkan menjadi 5 kelompok, dengan jumlah masing-masing anggota 6-7 orang per kelompok. Namun jumlah pemain ini dapat disesuaikan dengan

jumlah murid yang ada di kelas. Pada permainan Box Instrumen ini harus disepakati durasi waktunya dengan semua kelompok, sehingga pada saat dilakukan permainan sudah ada patokan waktu yang membatasi. Dalam Penelitian ini waktu yang disepakati per klasifikasi alat musi adalah 2 menit. Box Instrument merupakan permainan yang menggunakan kartu -kartu bergambar alat musik yg nantinya akan dimasukkan kedalam box sesuai dengan klasifikasinya. Dibagian akhir permainan, akan dihitung berapa jumlah kartu yang benar yang telah dimasukkan sesuai dengan jenisnya. kelompok yang paling banyak memasukkan kartu yang benar akan menjadi pemenang.

Berpijak dari latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Box Instrumen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Hasil belajar murid di kelas VIII-B pada materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya adalah metode pembelajaran konvensional.
3. Pembelajaran yang dilakukan selalu berpusat pada guru sehingga murid hanya mengandalkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga murid

terlihat tidak pro aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, pembelajaran sangat monoton, interaksi antara guru dengan murid maupun sebaliknya sangat kurang, sementara murid tetap pasif, guru terus menjelaskan materi di depan kelas. Partisipasi murid rendah, kegiatan belajar mengajar tidak efektif,

4. Kurangnya pemahaman murid terhadap klasifikasi alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyi.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada :

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Box Instrumen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIII-B Pada Materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci.
2. Hasil belajar murid kelas VIII-B pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Media Box Instrumen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Alat Musik Tradisional Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci.

D. Perumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan media box instrumen pada materi klasifikasi alat musik

tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa Di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament dengan media box instrumen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi alat musik tradisional di SMP Plus Taruna Andalan Pangkalan Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu kependidikan, terutama yang menyangkut pemilihan metode pembelajaran dalam kaitannya dengan klasifikasi alat musik.

2. Manfaat Praktis

1. Sebagai alternatif bagi guru dalam memilih metode pembelajaran berbasis permainan.
2. Sebagai masukan bagi guru seni budaya dalam memilih metode pembelajaran dengan materi klasifikasi alat musik.