

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS XI IPA 5 SMA NEGERI 5 PALEMBANG**

Waluyo^{1)a)}, Suyud Abadi^{2)b)}

¹⁾SMA Negeri 5 Palembang Jl. Gotong Royong, Sei Buah,
Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang

²⁾Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Palembang
Jl. Jenderal Ahmad Yani 13 Ulu Palembang

^{a)}willy.abduh@gmail.com, ^{b)}suyudabadi123@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of biology subjects through the application of cooperative game team tournament types in SMA Negeri 5 Palembang. This class action research was conducted in two cycles where each cycle consisted of three times the action process meeting and one evaluation. Each cycle includes planning, implementing actions and observing, evaluating and reflecting. The instruments used in the study were non-test instruments in the form of observation sheets, daily notes, questionnaires before and after the cycle, a written test in the form of daily tests at the end of the cycle. The results showed that the application of team game tournament cooperative learning can improve student learning outcomes and learning activities. This is evidenced by the increase in the average learning outcomes of students from cycle I to cycle II, where the average results of the pre-cycle end of the cycle is 67, with a percentage of completeness of 62% while the average value of the end result of the first cycle is 73 or with the percentage of completeness is 76% or an increase of 14% and in the second cycle it reaches 91%, with the number of students completing 32 students out of 35 students or experiencing an increase of 15%, which means that the application of cooperative game type team game can improve learning outcomes and student learning activities.

Keywords: *Learning outcomes, Biology, Team game tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran biologi melalui penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *team game tournament* di SMA Negeri 5 Palembang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan proses tindakan dan satu kali evaluasi. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, evaluasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa instrumen non tes berupa lembar observasi, catatan harian, angket sebelum dan sesudah siklus, tes tulis berupa ulangan harian akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, di mana rata-rata hasil ulangan akhir pra siklus adalah 67 yaitu dengan persentase ketuntasan 62% sementara rata-rata nilai hasil akhir siklus I adalah 73 atau dengan persentase ketuntasan yaitu 76% atau mengalami peningkatan 14% dan pada siklus II mencapai 91 % yaitu dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 32 siswa dari 35 siswa atau mengalami peningkatan 15%, yang berarti menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Kata kunci : Hasil belajar, Biologi, *Team game tournament*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tentunya dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Pendidik yang dikatakan berhasil ialah mereka yang mampu mengatasi masalah dan menyelesaikan tantangan dengan baik, tidak hanya menyerah dan tunduk dengan masalah dan tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, untuk melewati setiap permasalahan tenaga pendidik memerlukan evaluasi dan inovasi dalam pembelajaran.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar.

Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.

Dalam praktik pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajarpun yang cocok untuk segala situasi. Karena masing-masing mempunyai landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu (Hamzah, 2011).

Salah satu kegiatan atau cara yang harus dilakukan oleh peneliti lakukan adalah melakukan kegiatan praobservasi yaitu melihat situasi dan kondisi siswa. Dilihat dari segi lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan yang lainnya. Lalu peneliti menemukan suatu masalah yang ada, salah satunya adalah pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung terkesan membosankan, dan terpusat pada guru yang mengajar, yang membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang diharapkan akan menjawab permasalahan tersebut (Kunandar, 2011).

Metode pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Trianto, 2012). Sehingga siswa akan berlomba mendapat skor yang paling tinggi, selain belajar tentang materi, secara tidak langsung mereka belajar tentang menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, mempererat pertemanan dll.

Team Game Tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata

pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Ini memperkuat alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini (Tabrani, 2011).

Sumber data berasal dari hasil tes dan non tes sementara jenis data terdiri dari data kualitatif yang merupakan deskripsi dari hasil penelitian observasi dan kondisi pembelajaran, catatan aktivitas guru dan peserta didik, serta absensi dan data kuantitatif yang berupa hasil belajar peserta didik yang diambil dari nilai hasil ulangan di akhir setiap siklus. Instrumen penelitian terdiri dari lembar angket peserta didik, lembar pengamatan proses pembelajaran, lembar tugas peserta didik, dan lembar ulangan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan open kelas atau melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran Biologi khususnya di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 5 Palembang yang dilakukan dalam kelas tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* Sehingga dari hasil pengamatan atau open kelas dilakukan kolaborasi dengan teman-teman tim peneliti, maka proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru akan diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data kondisi awal ini yang menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Kemudian peneliti membuat rencana pembelajaran dengan merancang tindakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional dan menyusun lembar observasi pengamatan. Selanjutnya peneliti akan melakukan proses perencanaan yaitu dengan menyiapkan skenario dan perangkat-perangkat pembelajar, kemudian data diperoleh dianalisis dan dibandingkan antara pra siklus, siklus I dan siklus II.

Berikut data yang diperoleh pada prasiklus, dapat dilihat pada gambar 1 yaitu tabel rekapitulasi hasil tes formatif.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes formatif	67,69
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3.	Persentase ketuntasan belajar	62,07%

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Pra Siklus

Berdasarkan Gambar 1 dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 67,69 dan ketuntasan belajar mencapai 62,07% atau ada 18 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada prasiklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 67 hanya sebesar 62,07% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85% dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus I dan diperoleh yang dapat dilihat pada Gambar 2 bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 73,31 dan ketuntasan belajar mencapai 76% atau ada 22 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 67 hanya sebesar 76% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

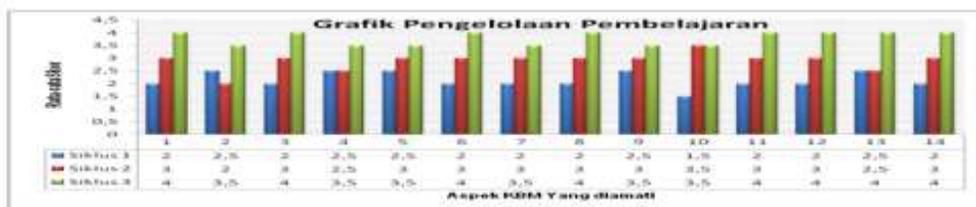
Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament*.

Berikut Gambar 2 tabel hasil pengamatan pada siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes formatif	73,31
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
3.	Persentase ketuntasan belajar	76%

Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus I

Selanjutnya hasil pengamatan pada siklus II dapat dilihat hasil berdasarkan Gambar 3 dibawah diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 85,29 dan ketuntasan belajar mencapai 91 % atau ada 32 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar.



Keberagaman

Aspek KBM yang Diamati:

- 1= Memotivasi siswa
- 2= Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3= Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya
- 4= Mengajar siswa dalam kelompok-kelompok belajar
- 5= Mempresentasikan langkah-langkah model pembelajaran kelompok
- 6= Membimbing siswa melakukan kegiatan
- 7= Melatih keterampilan belajar kelompok
- 8= Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran
- 9= Memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan
- 10= Membimbing siswa membuat rangkuman
- 11= Memberikan evaluasi
- 12= Pengelolaan Waktu
- 13= Siswa antusias
- 14= Guru antusias

Gambar 4. Grafik Pengelolaan Pembelajaran

Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament*.

Pemilihan model pembelajaran ini dirasa cocok untuk digunakan pada materi sel, karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament*, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok dan kemudian menyelesaikan masalah dalam games pada turnamen secara individu yang mana hasil turnamen akan mempengaruhi nilai kelompok (Putra, 2015). Pendapat Wyk (2011) pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran langsung.

Berikut Gambar 3 tabel rekapitulasi hasil tes formatif pada siklus II.

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes formatif	85,29
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	32
3.	Persentase ketuntasan belajar	91%

Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus II

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada gambar 4.

Muldayanti (2013) menyatakan, pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar (Biologi) siswa karena di dalam TGT terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Kemudian Handayani (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu prasiklus (62%), siklus I (76%), siklus II (91%).

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. Uno, (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, F. (2010). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal penelitian kependidikan*, 20(2): 167-176.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT.Rajagrafindo Pereda.
- Muldayanti, N. D. (2013). Pembelajaran biologi model STAD dan TGT ditinjau dari keingintahuan dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1): 12-17.
- Putra, Fredi Ganda. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Software Cabri 3d di Tinjau dari Kemampuan Koneksi

Matematis Siswa . *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2): 143 – 153.

- Tabrani Rusyan, dkk. (2011). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : PrestasiPustaka.
- Wyk, M. M. V. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Social Science*,26(3):183-193.