

Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022

Nehru^{1*}, Olahairullah²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Bima. Jalan Piere Tendean Kel. Mande Tel. Fax (0374) 42801, Bima 84191, Indonesia.
Email: nehrubio@stkipbima.ac.id^{1*}

Abstract: Penelitian bertujuan mengetahui apakah Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Desain yang digunakan adalah model PTK Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi serta refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa: Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes belajar siswa dari siklus ke siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan 46,67% dengan nilai rata-rata 61,67. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan 76,67%, nilai rata-rata 67,85.

Keywords: *Teams Games tournament, Pembelajaran, Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Dengan adanya proses belajar mengajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa Dimiyati dalam Kinanti (2014). Untuk mencapai tujuan belajar tersebut diperlukan adanya ketepatan guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi cara belajar siswa. Siswa cenderung kurang bersemangat dan cepat bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut timbul akibat kurangnya kemampuan guru dalam menguasai pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Salah satu lingkungan belajar siswa yang dominan yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas belajar mengajar, sehingga untuk mencapai keberhasilan kualitas belajar mengajar yang diharapkan perlu adanya suatu pendekatan yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang terus berubah. Apapun pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran biologi sudah seharusnya siswa diposisikan sebagai pusat perhatian utama. Pola pembelajaran di kelas tidak hanya dilakukan dengan diktat, Model apa

yang digunakan, melainkan juga bagaimana peran guru biologi memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar bisa diperoleh melalui serangkaian penjelajahan lingkungan secara aktif.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diketahui bahwa siswa SMAN 2 Wohe masih kurang aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung dan nilai ketuntasan belajarnya rendah, rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan Model mengajar guru yang cenderung tidak menggunakan Model pembelajaran aktif sehingga peserta didik kurang antusias dalam proses belajar mengajar.

Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan standar yang ditetapkan kurikulum merupakan salah satu kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran biologi adalah model-model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe atau variasi model yang dapat diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Slavin, 2008).

Model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* merupakan salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas karena dengan pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi biologi yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan mampu menyusun pengetahuannya sendiri. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament*. Dalam penelitian ini peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* dalam proses penyampaian materi pembelajaran (Rosady, 2017).

Pelaksanaan strategi bermain aktif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dapat dikemas melalui kegiatan-kegiatan yang melibatkan aktivitas tubuh memungkinkan guru untuk menggunakan strategi bermain aktif dalam mengadakan pembelajaran biologi. Strategi bermain aktif diterapkan dengan

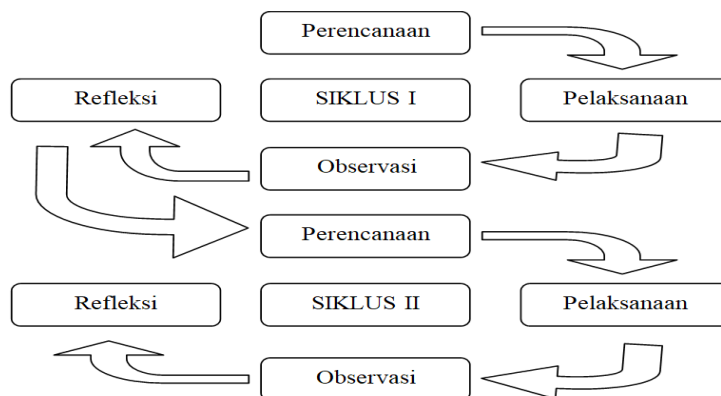
merencanakan, menyusun, menyiapkan aktivitas bermain yang bervariasi yang melibatkan banyak aktivitas tubuh, dan kemudian melaksanakan kegiatan bermain yang dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan pada diri peserta didik melalui aktivitas fisiknya.

Strategi bermain aktif dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih menitikberatkan pada kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal.

Dari uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul: Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas (Arikunto, 2012). Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan sesuai dengan model PTK Kemmis dan McTaggart dalam Rosdiani (2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Woha, pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 30 orang. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas (Aqib, 2007) . Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan sesuai dengan model PTK Kemmis dan McTaggart dalam Azmin (2019). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Woha, pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 30 orang

Hasil Siklus I

Siklus I merupakan langkah awal yang sangat menentukan siklus berikutnya, karena dalam siklus ini terdapat usaha pembenahan dalam proses interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran. Pada siklus ini pembelajaran dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil pengamatan siklus I dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus I diperoleh hasil sebagai berikut: Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I baik guru maupun siswa masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Adapun yang menjadi kendalanya sebagai berikut: Hasil evaluasi pembelajaran pembelajaran pada siklus I dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai mencapai 46,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%

Hasil Siklus II

Melihat hasil siklus I yang kurang maksimal dalam pembelajaran biologi, maka guna memaksimalkan hasil yang diinginkan dicapai maka dilakukan siklus lanjutan. Siklus lanjutan ini juga terdiri dari tindakan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II baik guru maupun siswa sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil persentasenya sebagai berikut: Hasil evaluasi pembelajaran pembelajaran pada siklus II dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai mencapai 76,67% dengan nilai rata-rata 67,83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini secara klasikal siswa sudah tuntas dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa sudah mulai akrab dan menemukan keasyikan dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Disamping itu kemampuan guru dalam mengelola

proses belajar mengajar dalam Model ini juga semakin meningkat sehingga proses belalar-mengajar semakin efektif

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilakukan tiap pembelajaran atau persiklusnya diketahui bahwa siswa semakin aktif pada pertemuan berikutnya meskipun pada pertemuan pertama hasilnya kurang dari harapan. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya jumlah ketuntasan. Pada siklus I persentase ketuntasan 46,67% dengan nilai rata-rata 61,67. Pada siklus II persentase ketuntasan 76,67% dengan nilai rata-rata 67,85. Pada tahap ini siswa sudah aktif dalam proses belajar mengajar dan siswa sudah memahami materi yang diajarkan pada materi sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, aktivitas guru pada siklus I tergolong cukup aktif dengan persentase 55% dikarenakan kurangnya introduksi antara guru dengan siswa dan kurangnya motivasi pada siswa. Sedangkan pada siklus II tergolong aktif dengan persentase 80% disebabkan guru sudah mampu memotivasi siswa agar tidak malu mengungkapkan pendapat dan pertanyaan kepada guru mengenai hal-hal yang belum dimengerti. Jadi pada siklus II terjadi peningkatan, karena guru sudah memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Peningkatan hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Jika dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa persiklus mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dikarenakan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan II, artinya proses pembelajaran dengan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mengalami perbaikan. Dengan kata lain bahwa proses pembelajaran dengan Model Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasil refleksi siklus I mengisyaratkan perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya, adapun tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan siklus I antara lain guru harus lebih mengaktifkan siswa terutama dalam bertanya dan diskusi serta guru juga harus benar-benar membimbing kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal secara merata tanpa memandang yang pintar dan yang bodoh. Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris tersebut tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes belajar siswa dari siklus ke siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan 46,67% dengan nilai rata-rata 61,67. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan 76,67%, nilai rata-rata 67,85.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kepala SMAN 2 Woha Kabupaten Bima yang telah memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Renika Cipta.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Kusrini. (2015). *Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA pada pokok Bahasan Sel*. Skripsi tidak diterbitkan. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Kinanti, P. W., Waluyo, J., & Hariyadi, S. (2014). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan Teka Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi (pokok bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013). *Pancaran Pendidikan*, 3(1), 27-36.
- Rosady, F., Lisa, Y., & Supiandi, M. I. (2017). Pengaruh model pembelajaran teams game tournament (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas VIII sekolah menengah pertama negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2(1), 9-17.
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.
- Santyasa, I W. (2009). *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG); Modelmodel Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).

Slavin, Robert E. 2009. Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik.
Bandung: Nusa Media