

# Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament*

Gustina<sup>\*1</sup>, Syamsiara Nur<sup>2</sup>, Sainab<sup>3</sup>, Mufti Hatur Rahmah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Sulawesi Barat

e-mail : <sup>\*1</sup>[gustina@yahoo.com](mailto:gustina@yahoo.com), <sup>2</sup>[syamsiara\\_nur@unsulbar.ac.id](mailto:syamsiara_nur@unsulbar.ac.id),  
<sup>3</sup>[sainab.ruddin@gmail.com](mailto:sainab.ruddin@gmail.com), <sup>4</sup>[muftihaturrehman@unsulbar.ac.id](mailto:muftihaturrehman@unsulbar.ac.id)

## Abstrak

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar kognitif peserta didik pada konsep struktur dan fungsi jaringan tumbuhan melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang, Majene. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang pada tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Tes dan Observasi. Hasil penelitian di siklus I, persentase aktivitas belajar adalah 46,67%, dan di siklus II adalah 76,06%. Sementara, rata-rata hasil belajar peserta didik di siklus I adalah 76,67 dan di siklus II adalah 86,67. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai indikator kesuksesan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar kognitif peserta didik pada konsep struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang pada tahun ajaran 2014/2015.

**Kata kunci :** Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar Kognitif Biologi.

## Abstract

The design of this research used classroom action research. The research was done in two cycles, each cycle consist of some steps; Planning, Implementing, Observing and Reflecting. The objective of this research was to improve students' learning activity and cognitive achievement on structure concept and function of tissue plant through Cooperative learning model of Teams Games Tournaments type at Class VIII A of SMPN 2 Pamboang, Majene. The research was conducted at VIII A students of SMPN 2 Pamboang in academic year 2014/2015 and the subjects of this research were 30 students. The research instruments were test and observation. Based on the result of research in first cycle, the number of percentage of learning activity was 46,67% and the second cycle was 76,06% while the mean score of students' cognitive achievement result in first cycle was 76,67 and the second cycle was 86,67. It indicates that students have gained the criteria of success in this research. By understanding the result of this research, it can be concluded that the use of cooperative learning model of Teams Games Tournaments type can improve students' learning activity and cognitive achievement on structure concept and function of tissue plant at Class VIII A of SMPN 2 Pamboang in academic year 2014/2015.

**Keywords:** Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Cognitive Achievement of Biology.

## 1. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran yakni kualitas interaksi murid dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta pada semua bidang pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Nurhayati, 2008). Tenaga pengajar sebagai pengelola pembelajaran hendaknya mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman, interaktif, menyenangkan dan mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2009). Namun, pada kenyataannya, terdapat berbagai masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran, salah satunya adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pengajar.

Menurut Bundu (2006) hasil belajar adalah: 1) Tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif; 2) Tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan; 3) Perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan menunjuk pada informasi yang tersimpan dalam pikiran, sedangkan keterampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan; dan (4) Memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam pembelajaran IPA terdapat kosep-konsep IPA yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, juga memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Abdurrahman, 2003), sehingga diperlukan suatu model pembelajaran IPA yang sesuai agar mudah dipelajari.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 pasal 1 ayat 1 tentang standar isi pembelajaran IPA terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang diharapkan dapat diaplikasikan di SMP/MTs. Secara umum pembelajaran IPA meliputi tiga aspek ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Aspek ilmu dasar IPA tersebut dikemas menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat dilakukan dengan cara tematik, yaitu menentukan sebuah tema yang kemudian dilihat dari gejala fisika, kimia, dan biologi (Arikunto, 2008).

Biologi sebagai bagian dari IPA merupakan ilmu yang memadukan eksplorasi, observasi, dan eksperimen. Di dalam pembelajaran Biologi, tidak cukup hanya dengan menghafalkan fakta dan konsep yang didapatkan pada teori, tetapi juga dituntut menemukan fakta-fakta dan konsep-konsep tersebut melalui kegiatan eksplorasi, observasi, dan eksperimen (Rustaman, 2003).

Menurut Sanjaya (2008), dalam mengembangkan Biologi, guru harus menyadari bahwa pelajaran Biologi lebih dari kumpulan fakta dan konsep, tetapi juga merupakan kumpulan proses dan nilai yang dapat dikembangkan dalam kehidupan nyata. Banyak

siswa yang tidak dapat mengembangkan pemahamannya terhadap konsep-konsep pelajaran ini karena perolehan pengetahuan dan prosesnya tidak terintegrasi dengan baik, sehingga para siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPA, khususnya Biologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi biologi diperoleh informasi bahwa hasil belajar biologi peserta didik di kelas VIII A tergolong rendah. Dari data yang diberikan oleh pihak sekolah dari materi yang sebelumnya menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik kelas VIII A sebanyak 18 peserta didik dengan persentase 60% dinyatakan tuntas dan 18 peserta didik dengan persentase 40% dinyatakan tidak tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 67$  hanya sebesar 60% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 75%. Hal ini terjadi karena adanya kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa-siswanya baik karena faktor internal maupun faktor eksternal siswa, misalnya : kesulitan dalam memahami konsep-konsep biologi, kesulitan dalam membaca kalimat dan istilah asing serta kesulitan dalam menggunakan alat. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik yang akan sangat ditentukan oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh guru pengajar, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif IPA Biologi.

Implementasi pembelajaran TGT, secara runut terdiri dari 4 komponen utama, antara lain : (1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok. (a) guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa dan alat/bahan; (b) siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang); (c) guru mengarahkan aturan permainannya (Trianto, 2009).

Menurut Trianto (2009), Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Langkah-langkah (sintaks) pembelajaran kooperatif TGT (Alitalya, 2010) :

Tabel 1 Langkah-langkah (sintaks) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Fase-fase (1)	Tingkah laku guru (2)
<b>Fase 1</b> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
<b>Fase 2</b> Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian informasi ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor <i>game</i> akan menentukan skor kelompok.

<b>Fase 3</b> Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik dan jenis kelamin. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat <i>game</i> .
<b>Fase 4</b> Membimbing kelompok untuk melakukan <i>game</i> /turnamen.	(1) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan <i>game</i> terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dilakukan pada meja turnamen. (2) Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.
<b>Fase 5</b> <b>Evaluasi</b>	Guru mengevaluasi hasil <i>game</i> /turnamen yang telah dilakukan oleh siswa dengan menjelaskan jawaban yang benar dalam pertanyaan pada kartu bernomor.
<b>Fase 6</b> <b>Memberikan penghargaan (recognize)</b>	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar Biologi siswa Kelas VIII A melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar IPA Terpadu (Biologi) peserta didik melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang.

Tempat penelitian adalah SMP Negeri 2 Pamboang, mengambil kelas VIII A. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2015/2016. Dalam penelitian subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 30 yang terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki. Penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Apabila pada siklus II permasalahan belum selesai maka dilanjutkan ke siklus berikutnya. Di mana setiap siklus tersebut terdiri 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah : (1) Lembar observasi untuk mengukur aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar seperti Siswa yang menyimak penjelasan guru, Siswa yang aktif dalam kegiatan diskusi, Siswa yang sportif saat turnamen, Siswa yang menjawab cepat saat turnamen, Siswa yang mengajukan tanggapan. (2) Tes hasil belajar secara tertulis yang diberikan tiap akhir siklus terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Cara penilaian adalah jika peserta didik menjawab dengan benar diberi skor 1 dan peserta didik yang menjawab salah diberi skor 0.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah (1) Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik. (2) Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar di kelas.

Sebagai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah melalui penerapan model pembelajaran koperatif tipe *TEAMS GAMES TOURNAMENT* terjadi peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan data yang akan diperoleh, minimal 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan. Peserta didik tuntas secara individual jika nilai yang diperoleh minimal 67 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 2 Pamboang.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.

Data hasil pengamatan kegiatan peserta didik pada siklus I diambil dari lembar observasi kegiatan peserta didik berdasar pada pedoman pengisian lembar observasi. Adapun analisis observasi kegiatan peserta didik siklus I yang dikelompokkan kedalam lima kategori yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Aktivitas Belajar Biologi

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	81% – 100%	3	10	Sangat aktif
2.	61% – 80%	8	26,66	Aktif
3.	41% – 60%	7	23,33	Cukup aktif
4.	21% – 40%	3	10	Kurang aktif
5.	0% – 20%	9	30	Tidak aktif

Data hasil pengamatan kognitif peserta didik diambil dari hasil tes evaluasi siklus I. Adapun hasil yang diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Nilai Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase ( % )
1	80 – 100	Baik Sekali	4	13,33
2	67 – 79	Baik	15	50
3	56 – 66	Cukup	3	10
4	40 – 55	Kurang	6	20
5	30 -39	Gagal	2	6,66
Jumlah			30	100

Dari tabel diatas, maka persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase ( % )
1	67 – 100	Tuntas	19	63,33
2	0 – 66	Tidak Tuntas	21	70
Jumlah			30	100

Dari hasil evaluasi siklus I dapat dilihat bahwa ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 63,33% atau sebanyak 19 siswa yang tuntas, hal ini menunjukkan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang ditentukan yakni 75%, sehingga perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus II.

Analisis observasi kegiatan peserta didik siklus I bila dikelompokkan kedalam lima aspek yang diamati dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5 Kategori Aktivitas Belajar Biologi

No.	Interval	Frekuensi	Persentase ( % )	Kategori
1.	81% – 100%	13	43,33	Sangat aktif
2.	61% – 80%	10	33,33	Aktif
3.	41% – 60%	2	6,66	Cukup aktif
4.	21% – 40%	5	16,66	Kurang aktif
5.	0% – 20%	0	0	Tidak aktif

Data hasil pengamatan kognitif peserta didik diambil dari hasil tes evaluasi siklus II. Adapun hasil yang diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 6 Distribusi Nilai Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase ( % )
1	80 – 100	Baik Sekali	6	20
2	67 – 79	Baik	20	66,67
3	56 – 66	Cukup	3	10
4	40 – 55	Kurang	1	3,33
5	30 -39	Gagal	0	0
Jumlah			30	100

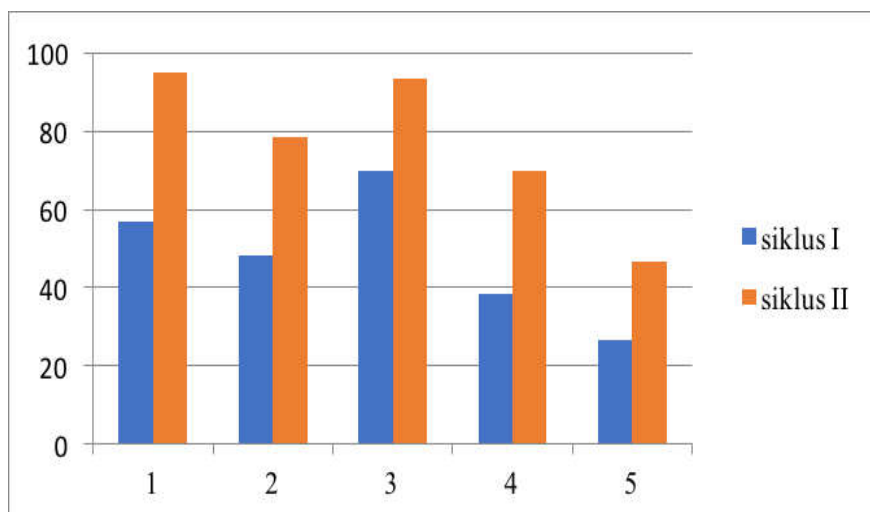
Dari tabel diatas, maka persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase ( % )
1	67 – 100	Tuntas	26	86,66
2	0 – 66	Tidak Tuntas	4	13,33
Jumlah			30	100

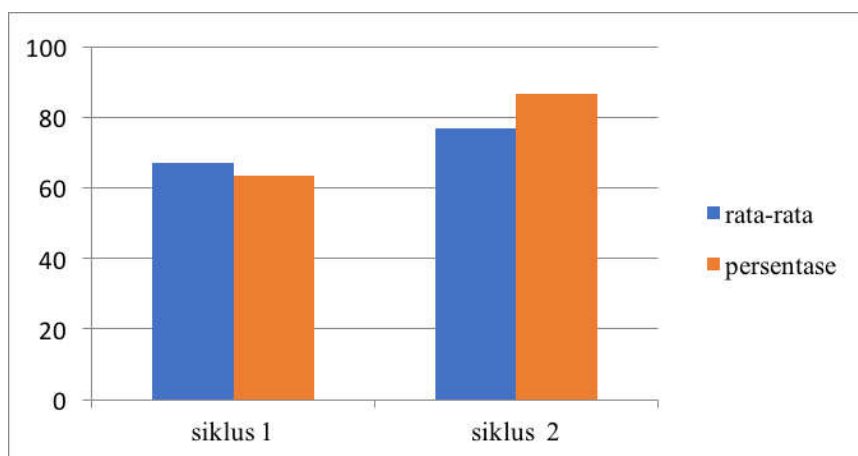
Dari data diatas menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu mencapai ketuntasan klasikal dengan nilai 85,71%.

Perbandingan aktivitas belajar peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :



Gambar 1 perbandingan aktivitas belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Perbandingan hasil evaluasi belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 2 perbandingan aktivitas belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Hasil penelitian aktifitas belajar siswa kelas VIII A SMPNegeri 2 Pamboang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal ini ditandai dengan meningkatnya peran aktif siswa selama proses pembelajaran khususnya dalam *game*/turnamen berlangsung.

Terjadinya peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar biologi, khususnya dalam pembelajaran biologi yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Hamalik (2004), pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup bermasyarakat.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran biologi di sekolah dapat memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan cerminan dari keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat diperlukan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan keberanian siswa untuk mengeluarkan pendapat sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Semakin besar motivasi dan keinginan siswa untuk berhasil dalam belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Pamboang kelas VIII A maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Pamboang menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata 46,67% menjadi 76,33%. Peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas SMP Negeri 2 Pamboang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat ditunjukkan pada peningkatan persentase ketuntasannya yaitu dari 66,67% menjadi 86,67%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rustaman, N.Y ; S. Dirdjosoemarto, S Yudianto; Y. Achmad; Y. Subekti; D. Saptono S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, FMIPA UNNES Press, Semarang.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Alitalya, I.R., Dewi. 2010. Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams, Games, Tournament), : <http://www.ingevalitalya.co.cc/2010/12/pembelajaran-kooperatif-model-tgt-teams.html>.
- Arikunto. Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Bundu, Patta dan Ratna, K. 2011. *Konsep Dasar IPA I*, Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*, PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Nurhayati. 2008. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan Ke-2, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Pustaka Belajar, Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.