

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS)

Wiwik Ivanna Sinaga
SMP St. Paulus Sidikalang
E-mail: wiwikivanna@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi Klasifikasi Makhluk Hidup siswa kelas VII SMP St. Paulus melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Data penilaian harian di tempat penelitian yang menunjukkan bahwa 42,50% memiliki nilai dibawah KKM, dengan rata-rata nilai 66,15. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 12,50% dari 42,50% menjadi 55,0%. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 30% dari 55% menjadi 85%. Hal tersebut telah memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 85% siswa dalam kelas tersebut mencapai $KKM \geq 70$. Rata-rata nilai pada siklus I meningkat dari 66,15 menjadi 69,58. Dan rata-rata nilai pada siklus II meningkat dari 69,58 menjadi 76,03. Artinya bahwa dengan pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas VII SMP St. Paulus dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas; *Teams Games Tournaments*

ABSTRACT

This research is a Class Action Research (PTK) which aims to know the improvement of the learning material of the Classification of Living Beings students of the Seventh Grade of St. Paul's High School through Cooperative Learning Type TGT (Teams Games Tournaments). The data collection techniques in this study are testing, observation, and documentation. The daily evaluation data at the study site showed that 42.50% had a score below KKM, with an average score of 66.15. The results of the study indicated that in cycle I there was an increase in the accuracy of learning outcomes by 12.50% from 42.50% to 55,0%. In cycle II there was a 30% increase in accurate learning outcome from 55% to 85%. This has fulfilled the achievement of the indicator of action success that at least 85% of students in the class reached $KKM \geq 70$. The average of scores in Cycle I increased from 66.15 to 69.58. And the average of the scores at cycles II increases from 69.58 to 76.03. It means that with cooperative learning of the TGT (Teams Games Tournaments) type in the Seventh Grade of St. Paul's High School, you can improve your learning outcomes.

Keywords: *Class Action Research ; Teams Games Tournaments*

PENDAHULUAN

Pembelajaran beberapa tahun belakangan ini mengalami pergeseran terutama dampak dari pembelajaran online yang tidak maksimal. Sesungguhnya guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Selama ini kegiatan pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada aspek kognitif belum mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan interaksi antar siswa kurang. Hal ini membuat banyak siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena model yang diterapkan oleh guru belum mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengalaman Peneliti selama menjadi guru di SMP St. Paulus Sidikalang ternyata hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP St. Paulus Sidikalang masih rendah yaitu nilai rata-rata untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Rendahnya hasil belajar IPA di SMP St. Paulus Sidikalang di bawah standar ketuntasan minimal yaitu dibawah 70 tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep IPA. Hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat ke guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi penguatan bagi siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep, sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil pengamatan Peneliti tentang permasalahan dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup, antara lain: (1) Kesulitan siswa karena harus mengidentifikasi banyak spesies beserta tata namanya dalam bahasa latin yang susah dihapal; (2) Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman keanekaragaman makhluk hidup yang ada di sekitarnya, Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan; (3) Siswa tidak termotivasi untuk belajar klasifikasi makhluk hidup karena menganggap itu hanya sebagai hapalan saja; (4) Kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami atau di lingkungan sekitar

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terobosan dalam pembelajaran IPA sehingga tidak menyajikan materi yang bersifat abstrak tetapi juga harus melibatkan siswa secara langsung di dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup adalah pembelajaran aktif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dimana siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar IPA sehingga hasil belajarnya akan meningkat, karena siswa diajak langsung untuk mencari informasi, melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep tentang materi pelajaran.

Pembelajaran Aktif Tipe *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa ada perbedaaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.. Pada akhir kegiatan, siswa menyimpulkan konsep materi yang dibahas. Dengan kegiatan ini diharapkan pemahaman siswa akan meningkat yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Siswa Kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang“.

Memperhatikan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup siswa Kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang?”

LANDASAN TEORI

Apa itu konsep belajar? Konsep belajar dalam dunia pendidikan adalah hal yang penting untuk dipelajari. Setiap tahunnya, banyak penelitian yang berfokus pada konsep dan proses belajar manusia. Belajar adalah proses yang panjang dan tidak memandang waktu. Mulai dari

proses belajar yang formal hingga nonformal, manusia akan selalu mempelajari hal-hal baru di setiap harinya.

Pengertian dari hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri

Klasifikasi adalah suatu cara pengelompokan dan pengkategorian yang didasarkan pada ciri-ciri tertentu. Semua ahli biologi menggunakan suatu sistem klasifikasi untuk mengelompokkan tumbuhan ataupun hewan yang memiliki persamaan struktur. Kemudian, setiap kelompok tumbuhan ataupun hewan tersebut dipasang-pasangkan dengan kelompok tumbuhan atau hewan lainnya yang memiliki persamaan dalam kategori lain. Hal itu pertama kali diusulkan oleh John Ray yang berasal dari Inggris. Namun ide itu disempurnakan oleh Carl Von Linne (1707-1778), seorang ahli botani berkebangsaan Swedia yang dikenal pada masa sekarang dengan Carolus Linnaeus. Tata nama biologi adalah kegiatan pemberian nama pada makhluk hidup di dalam taksonomi. Metode penamaan menggunakan Binomial Nomenklatur atau pemberian nama dengan dua nama yang diciptakan oleh Carolus Linnaeus. Klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom yang sering digunakan merupakan cara pengelompokan yang dikemukakan oleh Robert H. Whittaker pada tahun 1969. Dia membagi klasifikasi makhluk hidup menjadi 5 kelompok besar yaitu Monera, Protista, Jamur, Plantae, dan Animalia

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk saling membantu dalam proses belajar. Menurut Muhammad Nur (2005: 1), model pembelajaran kooperatif memiliki potensi untuk memotivasi semua siswa, menggerakkan energi sosial siswa secara penuh, serta mendorong tanggung jawab bersama. Model ini mendukung pembelajaran siswa di berbagai mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar hingga pemecahan masalah yang lebih kompleks. Pandangan ini juga sejalan dengan pandangan Abdurrahman dan Bintoro, yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang sengaja dan sistematis dalam mengembangkan interaksi positif di antara siswa, termasuk aspek kolaborasi, empati, dan saling menghormati, yang merupakan latihan berharga untuk kehidupan di masyarakat sehari-hari. Guru dalam model ini dapat merancang aktivitas kelas yang mendorong diskusi, pertukaran ide, pemahaman konsep, dan penguasaan keterampilan siswa. Mereka dapat memanfaatkan dinamika sosial dalam kelas untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif dan membantu siswa belajar berinteraksi, bertanggung jawab, dan menghargai satu sama lain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang yang berjumlah 40 orang. Terdiri dari 19 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki

Teknik Pengambilan Sampel

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam PTK ini yaitu:

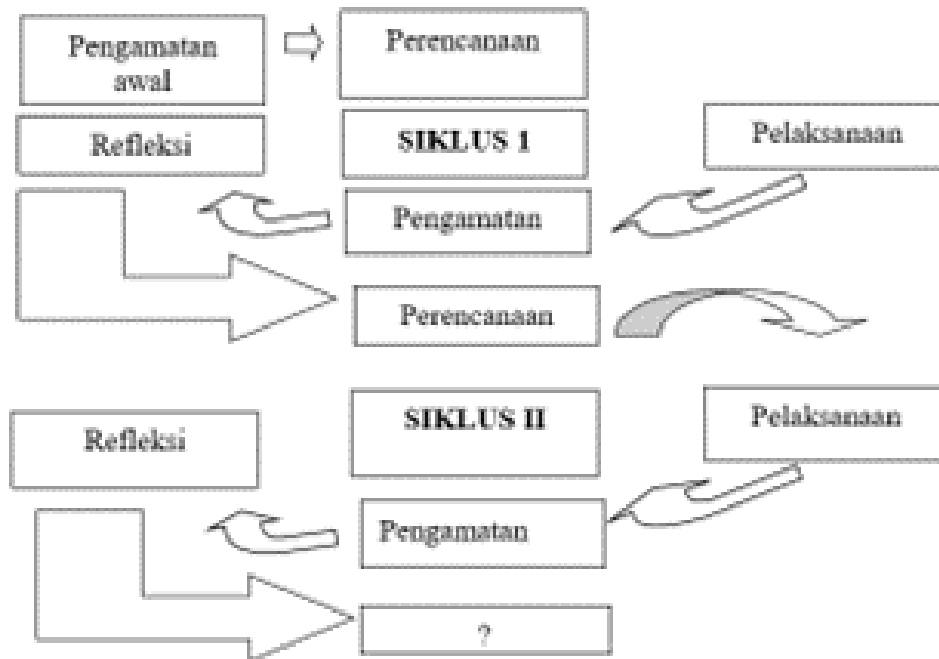
- Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborator untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.
- Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

1. Lembar tes hasil belajar klasifikasi makhluk hidup
2. Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa.
3. Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

Rancangan atau Desain Penelitian



Gambar 1. Desain Rancangan Penelitian

Analisis Data

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif, seperti berikut

1. Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Pembelajaran Aktif Tipe *TGT*. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70. Menentukan nilai rata-rata hasil belajar siswa , yaitu

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = Nilai rerata yang diperoleh siswa

$\sum f_i$ = jumlah nilai yang diperoleh setiap siswa

n = jumlah siswa secara keseluruhan

2. Menentukan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu:

$$P = \frac{\sum f_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase ketuntasan belajar

$\sum f_i$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

n = Jumlah siswa secara keseluruhan

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang direncanakan sebanyak 2 (dua) siklus dimana jika pada siklus 1 hasilnya belum maksimal atau mencapai KKM maka akan dilanjutkan lagi ke siklus 2. Setiap siklus terdiri dari tahapan kegiatan: 1. perencanaan; 2. pelaksanaan tindakan; 3. observasi dan evaluasi, dan 4. refleksi

1. Siklus I

Pada siklus ini membahas Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan :

- 1) Guru menjelaskan materi materi klasifikasi makhluk hidup secara klasikal.
- 2) Pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing– masing kelompok terdiri dari 6-8 orang siswa, kemudian guru membagikan soal dan siswa diminta untuk mempelajari LKPD
- 3) Dalam kegiatan pembelajaran secara umum siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah–langkah kegiatan yang tertera dalam LKPD, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal – soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

c. Tahap Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan upaya meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan menjadi pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya. Pertimbangan yang dilakukan bila dijumpai satu komponen dibawah ini belum terpenuhi, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mencapai ketuntasan individual ≥ 70 .
2. Ketuntasan klasikal jika $\geq 85\%$ dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual yang diambil dari tes hasil belajar siswa.
- 3.

2. Siklus II

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

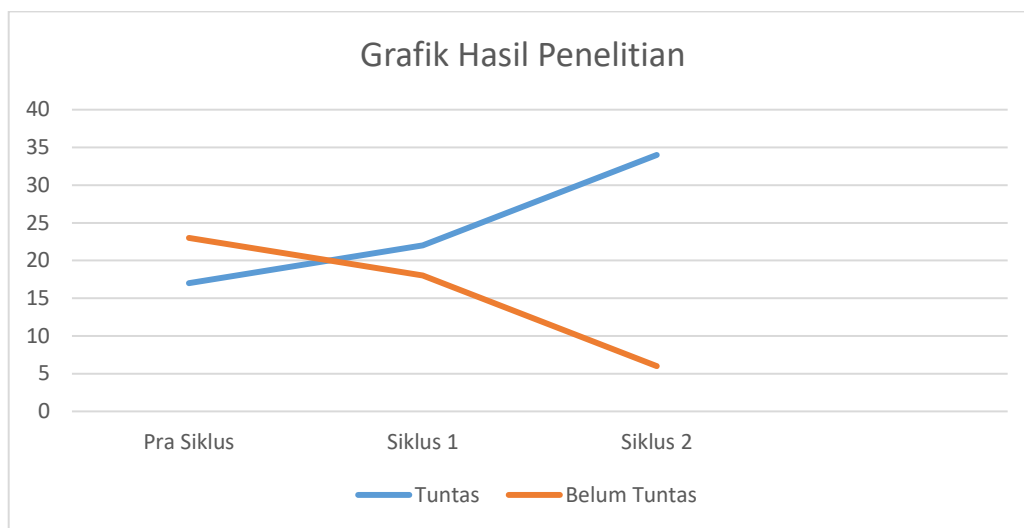
HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal 70, yaitu ada 34 siswa, itu artinya pembelajaran kooperatif dengan Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII-4 SMP St.Paulus Sidikalang

Pada kegiatan penelitian yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan II sehingga diperoleh data hasil nilai tes siswa. Berikut ini data hasil penelitian pada pra siklus, siklus I dan siklus II beserta grafiknya.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Ketuntasan Siswa

Ketuntasan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	17 (42,5%)	22 (55%)	34 (85%)
Tidak Tuntas	23 (57,5%)	18 (45%)	6 (15%)



Gambar 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Dari grafik di atas dapat kita lihat bagaimana peningkatan persentase nilai siswa mulai dari pra siklus sampai pada siklus 2.

Uji Analisis Data

1. Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Pembelajaran Aktif Tipe TGT. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70. Menentukan nilai rata-rata hasil belajar siswa , yaitu

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = Nilai rerata yang diperoleh siswa

$\sum f_i$ = jumlah nilai yang diperoleh setiap siswa

n = jumlah siswa secara keseluruhan

2. Menentukan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu:

$$P = \frac{\sum f_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase ketuntasan belajar

$\sum f_i$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

n = Jumlah siswa secara keseluruhan

Uji Hipotesis

Hipotesis Penelitian ini adalah : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang

PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran model TGT (*Teams, Games, Tournaments*) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-4 pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang mencapai 34 orang dari 40 siswa kelas VII-4 dan juga dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dimana siswa yang lulus sudah diatas 80% seperti yang ada dalam data

Maka berdasarkan pengamatan peneliti metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dan setelah dilakukan analisis data diatas, terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams, Games, Tournaments*) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup siswa kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang. Hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa memberikan hasil dan dampak positif terhadap siswa kelas VII-4. Secara menyeluruh hasil belajar siswa kelas VII-4 mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Pada tahap siklus I terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 12,5% dari 42,5% menjadi 55%. Namun hal tersebut belum memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 85% siswa dalam kelas tersebut mencapai $KKM \geq 70$. Sedangkan pada tahap siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 30% dari 55% menjadi 85%. Maka hal tersebut telah memenuhi ketercapaian indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 85% siswa dalam kelas tersebut mencapai $KKM \geq 75$. Dilihat dari rata-rata nilai pada siklus I meningkat dari 66,15 menjadi 69,58 dan rata-rata nilai pada siklus II meningkat dari 69,58 menjadi 76,03.

DAFTAR PUSTAKA

- Ascarya Academia, "Penelitian Tindakan Kelas" <https://ascarya.or.id/penelitian-tindakan-kelas/>, diakses 3 November 2022
- Edu Channel " Model Pembelajaran Teams Games Tournament <https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html> , diakses 10 November 2022
- Dwi Hardani, Budiyanti. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://www.kangjo.net/berita/detail/ptk-upaya-meningkatkan-hasil-belajar--melalui-model-tgt-siswa-kelas-ii-sdn-pulau-patai>, diakses 12 November 2022
- Inabuy, Victoriani, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemdiknas.2011.Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:Kemdiknas

Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers

Sahabat Sains “Klasifikasi Makhluk Hidup”

<https://www.sahabatsains.com/2021/08/klasifikasi-makhluk-hidup-kelas-vii.html> ,

diakses 12 November 2022

Sudjana, Nana. 2012. Tujuan Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono.2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Tim Abdi Guru.2022. Ilmu Pengetahuan ALam. Jakarta. Penerbit Erlangga

Widodo, wahono,dkk. 2017. Ilmu Pengetahuan Alam SMP kelas VII. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

<https://guru.kemdikbud.go.id/perangkatajar/toolkits/M5WqPMAZRp/meetings/1>