

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA SMAN 2 LABUAPI**

Suhartiningsih

SMAN 2 Labuapi, Lombok Barat

E-mail: ningwira@yahoo.co.id (*correspondence author*)

ABSTRAK

Telah dilakukan penelitian penerapan pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) yang berbasis pada kompetisi dalam permainan. Penelitian bertujuan mengamati dan mengukur sejauh mana efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa SMAN 2 Labuapi Tahun Pelajaran 2016-2017 untuk pelajaran Biologi khususnya materi sistem regulasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA1 yang berjumlah 22 orang dengan teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi tingkat kepuasan siswa dan tes evaluasi (pre-test dan post-test). Hasil analisis data menunjukkan tingginya tingkat kepuasan siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT yaitu sebesar 89,36%. Hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan untuk setiap siklus dimana nilai rata-rata post tes untuk siklus I mencapai 77,37 dengan tingkat ketuntasan mencapai 68,18% dan untuk siklus II mencapai nilai rata-rata 95,53 dengan ketuntasan 81,82%. Dari hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : efektivitas, pembelajaran, TGT, tindakan kelas

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA khususnya biologi didasarkan pada pengamatan karakteristik makhluk hidup baik itu struktur, fungsi dan lingkungan sekitar makhluk hidup itu berada. Mata pelajaran biologi dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peristiwa alam sekitar. Sementara itu, dalam beberapa tahun terakhir objek kajian biologi telah beralih menjadi kajian yang lebih mendalam, yaitu mencari tahu bagaimana struktur tersebut bekerja, fungsi, dan keterkaitannya dengan berbagai disiplin ilmu lainnya. Kemajuan ilmu biologi

saat ini telah memasuki tatanan wacana baru yang lebih kompleks (Septianing, 2014).

Dalam pembelajaran biologi di sekolah, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kendala yang sering dihadapi guru dalam mengembangkan pembelajaran. Kenyataan yang sering dijumpai, proses pembelajaran biologi umumnya masih menggunakan metode konvensional seperti halnya metode ceramah dan kognitif. Metode ini umumnya menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan para peserta didik memiliki pengalaman minim dalam mendapatkan informasi tentang apa yang sedang

dipelajarinya. Dalam proses pembelajaran guru sering kali terlalu asyik menyampaikan seluruh materi, siswa kurang diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan maupun kesempatan untuk bertanya tentang konsep yang sedang dipelajarinya.

Keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar tidak terlepas dari efektivitas pembelajaran itu sendiri. Efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan atau suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata *efektivitas* dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Rijal, 2016). Menurut Yudianto (2011) dalam tulisan Christiani (2012), menerangkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Identifikasi awal aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi di kelas XI IPA SMA Negeri 2 Labuapi untuk semester genap tahun pelajaran 2016-2017 menunjukkan penguasaan konsep yang masih sangat rendah khususnya pada konsep sistem Regulasi/ Koordinasi. Hasil evaluasi harian siswa untuk nilai rata-rata menunjukkan nilai dibawah *kriteria ketuntasan minimal* (KKM) sebesar 35 dengan tingkat ketuntasan belajarnya cukup rendah, yaitu sebesar 30%. Sementara itu, nilai KKM yang diharapkan untuk kelas XI sebesar 72 dengan tingkat ketuntasan minimal 70%. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut mengindikasikan adanya permasalahan yang memerlukan penanganan yang serius dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah merubah

metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif dan menarik serta dapat meningkatkan minat dan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Biologi. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif berbasis permainan berkelompok atau *Team Game Tournament (TGT)*. Model ini mengembangkan dua faktor utama yaitu kolaborasi dan kompetisi yang berpengaruh terhadap motivasi dan kognitif siswa, dan berpotensi mengoptimalkan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Gagasan utama dibalik model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk memotivasi siswa agar saling membantu satu dengan lainnya dalam menguasai keterampilan-keterampilan yang disyaratkan dalam suatu materi pembelajaran (Slavin, 2005).

Model ini sangat cocok diaplikasikan pada materi pembelajaran Biologi "Sistem Regulasi". Hal ini dikarenakan karakteristik materi pembelajaran "Sistem Regulasi" yang tidak banyak melibatkan operasi matematika, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dalam mengerjakan soal saat dilakukan game atau turnamen. Disamping itu keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia disekolah menjadi salah satu faktor pendorong penerapan model pembelajaran tersebut.

Dalam tulisan ini dipaparkan tentang hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada siswa kelas XI IPA SMAN 2 Labuapi Tahun Pelajaran 2016-2017. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dengan karakteristik penerapan permainan dan kompetisi akademik yang melibatkan kelompok-kelompok kecil. Kelompok kecil tersebut merupakan kolaborasi 3-5 siswa yang heterogen, baik dari sisi akademik,

jenis kelamin, ras, maupun etnis (Kumiasari, 2006 dalam Aeni, 2012). Model pembelajaran berbasis permainan ini telah diterapkan pada pembelajaran matematika (Vrugte et al., 2015).

Dewanti & Susanah (2014) mengemukakan bahwa TGT mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan memiliki keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Dari sisi penggunaan waktu, kegiatan pembelajaran lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal karena dalam TGT proses pembelajarannya bervariasi, yaitu ada tahap presentasi kelas, diskusi tim, permainan (*games*), turnamen dan penghargaan tim.

TGT memiliki 5 tahapan, yaitu 1) Tahap Penyajian Kelas (*class presentation*), prosedur pelaksanaan TGT diawali dengan aktivitas guru menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas atau pengajaran langsung yang dipimpin oleh guru. Dalam tahapan ini siswa akan menyadari bahwa mereka harus berperan aktif selama presentasi kelas, mengerjakan kuis-kuis dan bekerja bersama dalam kelompok untuk meraih skor sebanyak mungkin, 2) Belajar dalam kelompok (*teams*) yang terdiri dari 4 sampai 5 orang yang mewakili seluruh bagian dari kelas yang heterogen misalnya berdasarkan kemampuan akademis dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras, atau kelas sosial. Fungsi utama dari tim tersebut adalah untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar dan saling memberikan dukungan bagi kinerja akademik untuk tujuan antara lain hubungan intra dan antar kelompok, meningkatkan rasa percaya diri, dan penerimaan antar siswa (*mainsteam*), 3) Permainan (*games*), terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bermomor dan memiliki skor yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi dan

pelaksanaan kerja tim, 4) Pertandingan (*tournament*), yang biasanya dilaksanakan pada akhir pekan atau unit atau bab dari materi yang disampaikan, 5) Penghargaan Kelompok (*teams recognition*), pemberian penghargaan didasarkan atas poin rata-rata yang diperoleh oleh masing-masing kelompok (Slavin, 2005).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas secara profesional (Muslich, 2009). Penelitian yang dilakukan menitik beratkan pada efektivitas penerapan pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 2 Labuapi Tahun Pelajaran 2016-2017.

Kegiatan penelitian dilakukan pada pekan ke-3 bulan April sampai dengan pekan ke-1 bulan Mei 2017 (6 kali pertemuan). Populasi penelitian berjumlah 22 orang siswa kelas XI IPA1 SMAN 2 Labuapi tahun pelajaran 2016-2017 dengan pertimbangan tingkat keberagamannya cukup tinggi baik kemampuan akademik, jenis kelamin, ras dan status sosialnya serta prestasi hasil belajarnya yang relatif rendah jauh dibawah nilai KKM.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar kuesioner (Tabel 1) untuk mengetahui tingkat kepuasan dan aktivitas siswa, tes evaluasi (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui daya serap atau pemahaman konsep siswa terhadap materi yang telah dipelajari, serta tes ketrampilan dimana siswa diminta untuk membuat miniatur alat panca indera yang dikerjakan secara berkelompok/team.

Tabel 1. Teknik pengumpul data dan instrumen penelitian

No.	Jenis data	Teknik Pengumpul Data	Instrumen
1.	Motivasi Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka
2.	Aspek Afektif/ Sikap Siswa	Observasi	Lembar Observasi Skala Sikap
3.	Respon Siswa	Kuesioner	Angket Terbuka
4.	Hasil Belajar Siswa		
	a. Aspek Pengetahuan dan Pemahaman Konsep	Tes Tertulis	Lembar Tes Pengetahuan dan Pemahaman Konsep (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)
	b. Aspek Keterampilan	Unjuk Kerja	Unjuk Kerja Keterampilan (tugas Terstruktur)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh penerapan model pembelajaran tipe TGT pada materi Sistem Regulasi dapat diamati dari hasil setiap siklus. Hasil analisa pada kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian Siklus I

Prestasi belajar siswa pada siklus I cenderung mengalami peningkatan yang relatif besar. Hal ini

dapat terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yaitu 77,37 dengan ketuntasan klasikal mencapai 68,18%, sedangkan sebelum penerapan TGT nilai rata-rata hanya sebesar 35 dengan ketuntasan klasikal sebesar 30%. Pada siklus I terdapat 7 orang siswa (31,82%) dalam kriteria Tidak Tuntas, sedangkan 15 (68,18%) siswa kategori Tuntas. (Tabel 2).

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa

No.	Kualifikasi	Rentangan Nilai	Perlakuan/ <i>post-test</i>				Selisih Persentase
			Siklus 1		Siklus 2		
			Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	
1.	Sangat baik	86 - 100	0	0	7	31,81	31,81
2.	Baik	62 - 85	16	72,73	12	54,55	18,18
3.	Cukup baik	38 - 61	4	18,18	3	13,64	4,54
4.	Kurang	0 - 37	2	9,09	0	0	9,09
	Rata-rata Kelas		77,37		95,53		
	Ketuntasan Klasikal		68,18 %		81,82 %		

Penerapan TGT pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan terjadinya pembentukan pengetahuan siswa, penerapan pengetahuan, memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat tentang pemahaman konsep yang diperolehnya, belajar memecahkan masalah, dan berdiskusi memecahkan masalah pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Dewanti dan Susannah, (2014) bahwa TGT mampu

mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan memiliki keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran.

Hasil analisa dan evaluasi menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal yang belum mencapai 70% seperti yang direncanakan oleh guru dan sekolah, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang relatif besar (Tabel 3). Adapun rata-rata pencapaian pemahaman konsep sebesar 95,53 dengan ketuntasan klasikal mencapai 81,82%.

Tabel 3. Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa

No.	Kriteria Ketuntasan	Rentang Nilai (KKM)	Perlakuan			
			Siklus I		Siklus II	
			Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
1.	Tuntas	≥ 70	15	68,18	19	86,36
2.	Tidak Tuntas	< 70	7	31,82	3	13,64

Peningkatan prestasi hasil belajar siswa berbanding lurus dengan tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan angket yang disebar kepada siswa pada akhir pembelajaran, sebanyak 19 orang siswa (86,38%) memberikan respon positif dan menyatakan sangat senang dengan model pembelajaran tersebut, karena belajar sambil bermain dan adanya kompetisi antar teman sekelas dengan bantuan teman kelompok. Selain itu siswa juga merasa sangat mudah dalam memahi materi pelajaran dalam suasana bermain tetapi cukup serius dan resmi. Sedangkan 3 orang siswa (13,64%) belum dapat mengikuti pembelajaran secara optimal, dikarenakan dalam kondisi pemulihan pasca sakit dan dengan kemampuan memahami rendah namun telah terjadi peningkatan nilai hasil belajar walaupun masih dibawah KKM. Hasil yang sama ditemukan oleh Nurhayati (2012) untuk mata pelajaran TIK dimana model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seperti diketahui bahwa TGT mendorong siswa untuk aktif membangun pemahaman konsep, menerapkan, memiliki keberanian untuk menyampaikan gagasan, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah yang

Pada Tabel 4. dipaparkan jumlah siswa yang dalam kategori Tidak Tuntas mengalami penurunan yang cukup signifikan, yaitu 3 orang (13,64%) dari 7 orang (31,82%) pada siklus I.

dihadapinya. Lima tahapan dalam TGT sangat memudahkan proses belajar mengajar yang melibatkan peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep selama proses belajar berlangsung, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajarinya.

Selain itu, dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (*motivation is an essential condition of learning*). Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi, tepatnya dengan motivasi akan terjadi peningkatan dalam pembelajaran. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Sardiman, 2007). Adanya peningkatan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif dalam proses belajar mengajar, terutama untuk mata pelajaran yang tidak banyak melibatkan operasi matematika.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat mempertahankan nilai karakter bangsa yaitu bekerja bersama dan menghargai pendapat orang lain, serta menerima kekalahan dan kemenangan dalam sebuah kompetisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa Kelas XI IPA1 SMAN 2 Labuapi Tahun Pelajaran 2016-2017, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari 30% menjadi 68,18% pada siklus I dan 81,82% pada siklus II, serta peningkatan nilai rata-rata yang semula hanya 35 menjadi 77,36 pada siklus I dan 95,53 pada siklus II tentunya ini jauh melebihi nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yakni 72. Respon positif siswa terkait dengan tingkat kepuasan dalam melaksanakan pembelajaran juga mencapai 86,36% menyatakan sangat senang dengan penerapan TGT dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni R. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. (Online). Diakses dari <http://rizardian.blogspot.co.id/2012/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament.html>
- Christiani. (2012). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Berwisata pada Materi Persegi Panjang di Kelas VII*, (Online). Diakses dari <http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/article/2831/30/article.pdf>
- Dewanti, R. W., & Susannah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Monopoli Pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3).
- Muslich, M., (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati. (2012). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). Pendidikan teknik informatika (karmapati)
- Rijal. (2016). *Cara Mengukur dan Mengetahui Efektivitas Pembelajaran*. (Online). Diakses dari <http://www.rijal09.com/2016/12/cara-mengukur-dan-mengetahui-efektivitas-pembelajaran.html>
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septianing. (2014). *Panduan Belajar Biologi SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudistira.
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Ujung Berung Bandung: Nusa Media.
- Vrugte. (2015). How Competition and Heterogeneous Collaboration Interact in Prevocational Game-Based Mathematics Education. *Computers & Education*, 89, 42-52.