

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 BENDO

Awang Dewandaru Bima Tarto¹⁾, Nasrul Rofiah Hidayati²⁾, Muh. Waskito Ardhi³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas PGRI Madiun

¹⁾awang.dewandaru994@gmail.com, ²⁾nasrul.rofiah@unipma.ac.id, ³⁾waskito@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study uses TGT learning model (Team Game Tournament) as a learning model used to measure students' learning achievement. The purpose of this study is to determine the effect of TGT learning model on the human digestive system to improve the activity and learning achievement of students of grade VIII SMP Negeri 1 Bendo Magetan. Students at SMP Negeri 1 Bendo Magetan are still lacking in activeness and achievement because teachers only use lecture methods in conveying learning. The method used in the study using the game team tournament learning model (TGT) is a teacher with students to create a team consisting of 5 to 6 people who will follow the activities of games, and tournament to improve student activeness and learning achievement. The learning model of game tournament team (TGT) can improve students' learning achievement from cycle I from the average of learning activity reaches 46.42%, whereas in cycle II learning activity has reached ketuntasan with average reach 77,83%.

Keywords: *Human digestive system, TGT (Team Game Tournament), liveliness and learning achievement.*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang timbul pada proses belajar mengajar adalah kegiatan untuk mengaktifkan peserta didik dalam situasi yang kondusif agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, metode aktif masih belum tampak dampaknya dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Dalam peningkatan kualitas pendidikan, pembelajaran aktif perlu dilaksanakan. Beberapa guru menganggap bahwa peserta didik dikatakan aktif bila peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah, meskipun macam masalah tersebut belum jelas bagi guru. Beberapa guru yang lain menganggap anak harus berpikir sendiri, untuk itu tidak boleh ditolong atau dibimbing (Mariana dan Praginda 2009). TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan susku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan

siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan setiap akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan diusahakan agar setara.

Dari observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bendo Magetan, peneliti menemukan bahwa kondisi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh para guru mayoritas masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi di dalam kelas. Pada mata pelajaran IPA khususnya pada bab sistem pencernaan manusia para guru kebanyakan hanya menggunakan papan tulis (*white board*), dan buku penunjang seperti buku LKS dan buku paket sebagai pegangan dalam mengajar para siswa. Guru hanya memberikan materi sebagai cara mengajar dan tidak mengajak siswa melakukan aktivitas seperti praktikum atau melakukan permainan di kelas sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti menemukan adanya kejenuhan yang dialami oleh para siswa dengan kegiatan yang monoton dalam menyampaikan materi, sehingga terkadang semangat siswa dalam belajar kadang terbentur oleh rasa malas dan kondisi yang mengantuk saat berada didalam kelas.

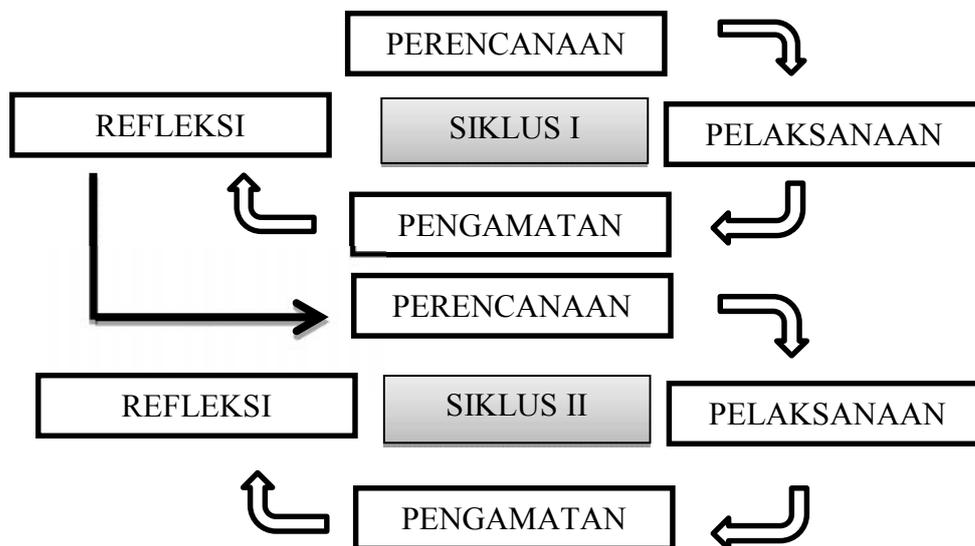
Siswa di SMP Negeri 1 Bendo Magetan terkadang mengalami kejenuhan dalam belajar sehingga menimbulkan turunnya nilai mereka dalam penyelesaian akhir seperti saat dilakukan ulangan harian, ujian tengah semester, maupun saat menghadapi ujian akhir semester. Peneliti ingin meneliti seberapa tinggi tingkat ketertarikan siswa dalam menghadapi belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) kepada siswa dalam materi belajar sistem pencernaan manusia sekaligus meningkatkan nilai siswa dalam menempuh ulangan harian, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester. Dengan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran agar prestasi siswapun dapat meningkat dengan adanya kegiatan permainan yang nantinya akan diusung untuk menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar, juga agar dapat meningkatkan daya ingat siswa dan mengurangi sifat pasif yang dimiliki siswa saat belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII K SMP Negeri 1 Bendo Magetan dengan jumlah murid 21 orang (10 perempuan dan 11 laki-laki). Kelas yang menjadi subyek penelitian ini dipilih secara acak berdasarkan kinerja dan kemampuan belajar siswa.

Model yang dikembangkan oleh kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Pengamatan atau *observing*
4. Dan refleksi atau *reflecting*



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arikunto 2014)

Syukur dkk (2014) mengemukakan sintaks pembelajaran TGT sebagai berikut: 1) Presentasi kelas; 2) Kerja kelompok; 3) *Game* (permainan); 4) Turnamen; 5) Rekognisi Tim. Turnamen merupakan sebuah struktur di mana game berlangsung. Turnamen berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para

siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap sekor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran sekurang-kurangnya 60% dari seluruh jumlah siswa. Maka pencapaian hasil yang belum sampai 60% diartikan masih perlu dilakukan tindakan lagi (ada siklus berikutnya). Meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, membuat keterkaitan unsur-unsur pendekatan konsep dan TGT, dan melakukan kegiatan untuk mencari pemecahan masalah melalui diskusi atau eksperimen, membuat laporan dan mempersentasikan hasil kegiatan setidaknya sebanyak 60%. Terpenuhinya tugas-tugas siswa yang bernuansa TGT dalam kegiatan belajar mengajar sekurang-kurangnya 60%. Indikator kinerja terdiri dari dua aspek, yaitu aspek non-test dan aspek test.

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan data kualitatif berdasarkan data yang diperoleh, karena data yang diperoleh sesuai dengan realitas objek yang diteliti. Berupa dari lembar observasi siswa, lembar penilaian kelompok, dan lembar penilaian individu. Perhitungan ini juga dilakukan untuk menghitung hasil dari nilai pretest, games, LKS, dan posttest sebagai perhitungan skor untuk menunjukkan siapa saja siswa yang menjapai nilai KKM. Hasil penelitian analisis observasi dapat dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor perolehan tertinggi}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari pengumpulan data berupa hasil keaktifan siswa dalam pembelajaran berdasarkan hasil observasi (meliputi lembar observasi, lembar penilaian individu, lembar penilaian kelompok. Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data (observasi). Hasil pengumpulan data akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Indikator kinerja dalam penelitian yaitu peningkatan keterampilan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dengan kriteria baik mencapai 60% dari jumlah siswa keseluruhan. Serta peningkatan hasil tes evaluasi mata pelajaran IPA dengan keberhasilan melalui lembar evaluasi siswa

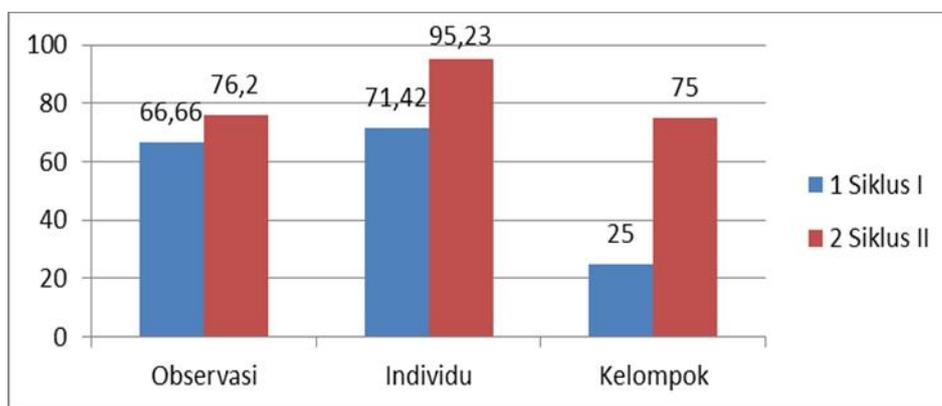
dengan KKM nilai 78 mencapai 60% dari jumlah siswa keseluruhan. Dengan penghitungan ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \text{ (Sumber: Sudjana 2011).}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam keaktifan dan prestasi belajar dalam proses pembelajaran sistem pencernaan manusia pada siklus I dan siklus II.

Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II sebagaimana tercantum pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Histogram keaktifan belajar siswa dari siklus I dan siklus II

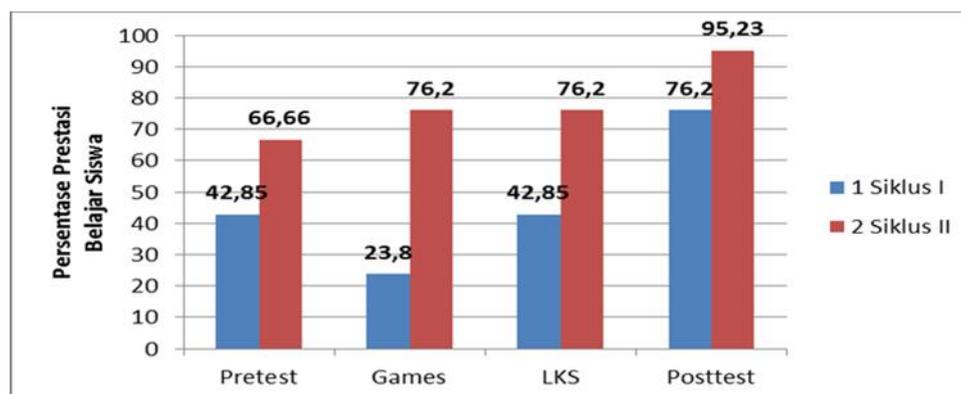
Tabel 1. Tabel perolehan tingkat keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Siklus	Observasi	Individu	Kelompok
1	Siklus I	66,66	71,42	25
2	Siklus II	76,2	95,23	75

Dari grafik dan tabel di atas keaktifan belajar siswa selama dilaksanakannya penelitian, diperoleh melalui lembar observasi, lembar penilaian diskusi (individu), dan lembar penilaian diskusi (kelompok) dapat diketahui adanya peningkatan dari keaktifan sejak dilaksanakannya pembelajaran model *team game tournament* (TGT). Pada lembar lembar observasi, dan diskusi kelompok pada siklus I, telah mencapai rata-rata nilai 60% yaitu pada lembar observasi 66.66 % dan diskusi individu 71,42% akan tetapi pada diskusi kelompok belum mencapai karena hanya memenuhi 25%

kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPA maka perlunya tindakan pada pembelajaran selanjutnya, setelah pembelajaran keaktifan belajar siswa meningkat dari lembar observasi yaitu 76,20%, diskusi individu mencapai 95,23% dan diskusi kelompok mengalami peningkatan yaitu 75% lebih baik dari sebelumnya dengan model pembelajaran *team game tournament* (TGT).

Prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Histogram prestasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II

Tabel 2. Tabel perolehan ketuntasan prestasi belajar siswa siklus I dan Siklus II.

No	Siklus	<i>Pretest</i>	<i>Games</i>	LKS	<i>Posttest</i>
1	Siklus I	42,85	23,8	42,85	76,2
2	Siklus II	66,66	76,2	76,2	95,23

Berdasarkan grafik dan tabel diatas hasil pengamatan terhadap Prestasi belajar siswa pada proses pembelajaran biologi di kelas VIII K SMP Negeri 1 Bendo Magetan, pada siklus I diketahui ketuntasan belajar belum mencapai nilai rata-rata dengan persentase pada *pretest* hanya 42.85%, ketuntasan *games* baru 23,80%, pada LKS 42.85% namun pada *posttest* telah mencapai 76.20%. Hal ini karena penguasaan konsep siswa belum optimal, siswa belum terlatih untuk menjawab pertanyaan dengan mengungkapkan kembali konsep yang sudah dipelajari dengan bahasanya sendiri, yang merupakan satu ciri dari pertanyaan aspek pemahaman, sehingga dalam menjawab pertanyaan sebagian besar siswa merasa kesulitan, banyak yang kurang benar atau kurang baik maka hal ini kurang memenuhi standart KKM yang telah ditetapkan. Pada siklus II hasil ketuntasan prestasi belajar siswa meningkat yaitu pada *pretest* mencapai 66.66%, ketuntasan *games* mencapai 73.20%,

ketuntasan LKS mencapai 76.20% dan ketuntasan *posttest* mencapai 95.23% dan dikategorikan tingkat pemahaman tinggi.

Hal ini sesuai dengan dengan penelitian Noriyana (2013) pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kegiatan ini dirancang agar siswa bekerja dalam kelompok, dan kompetisi antara kelompok. Fungsi kelompok belajar dalam hal ini adalah agar dapat memberikan dukungan bagi siswa dalam hal saling tukar menukar ide, memecahkan masalah, berpikir alternatif, serta untuk meningkatkan kecakapan berbahasa. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda melalui pembelajaran kooperatif, siswa akan belajar bersama, saling menyumbang pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian belajar secara individu maupun kelompok. Hasil dari penelitian Frianto, Dkk (2016) peningkatan persentase motivasi siswa menunjukkan keseriusan dan gairah terhadap sosial studi. Indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut: (1) kemauan dan keinginan mereka untuk sukses; (2) kekurangan motivasi dan kebutuhan belajar; (3) harapan dan cita-cita masa depan; (4) penghargaan dalam pembelajaran; (5) keinginan Tertarik untuk belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan seseorang siswa dapat Belajar dengan baik.

Pada setiap awal pertemuan siklus I dan siklus II dilakukan *pretest*, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang disajikan. Guru menyampaikan apersepsi untuk memberi gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Apersepsi ini bisa berupa keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan penugasan/resitasi sebelum memasuki sesi baru dalam setiap pembelajaran. Pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II dilaksanakan *posttest*. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penugasan siswa atas materi yang telah diajarkan.

Selain itu keefektifan pembelajaran *team game tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar ini juga disebabkan oleh adanya latihan yang sistematis untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Sesuai penelitian dari Parendrati (2009) tingginya nilai rata-rata pada metode pembelajaran *team game tournament* TGT disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa tidak lagi dijadikan sebagai objek melainkan siswa terlibat

secara aktif dalam proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kajian ilmu pengetahuan yang dipelajarinya secara optimal. Pada pembelajaran TGT, siswa dilatih, dituntut agar dapat bekerja sama, tidak malu untuk berbicara tentang materi yang belum dipahami dan dikuasai, saling meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Peserta didik yang mengalami aktivitas belajar mengenai sebuah konsep akan menuai penguasaan konsep sebagai hasil dari belajar peserta didik. Oleh sebab itu siklus II dirancang dengan merevisi dari siklus I. Pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* (TGT) mengalami peningkatan, model *team game tournament* (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi, sehingga keterampilan berpikir kritis siswa pada siklus II jauh lebih baik dari siklus I.

Dari hasil pada yang telah diperoleh maka dapat dirata-rata bahwa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari siklus I dari rata-rata kegiatan pembelajaran mencapai 46,42%, sedangkan pada siklus II kegiatan pembelajaran telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata mencapai 77,83%.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada materi Sistem pencernaan Manusia siswa kelas VIII K pada tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII K dapat dilihat dari siklus I pada lembar observasi 66,66% dan penilaian individu 71,96% akan tetapi pada penilaian diskusi kelompok belum mencapai karena hanya memenuhi 25% kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPA maka perlunya tindakan pada pembelajaran selanjutnya, setelah pembelajaran keaktifan belajar siswa meningkat dari lembar observasi yaitu 76,20%, diskusi individu mencapai 96,26% dan diskusi kelompok mengalami peningkatan yaitu 75% lebih baik dari sebelumnya dengan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siklus II.

Model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari siklus I dari rata-rata kegiatan pembelajaran mencapai 46,42%, sedangkan pada siklus II kegiatan pembelajaran telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata mencapai 77,83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014) . *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Frianto, Dkk. (2012) *The Implementation Of Cooperative Learning Model Team Game Tournament And Fan N Pinck To Enhance Motivation And Social Studies Learning Outcomes. Journal Of Humanities And Social Science*, Vol 21, Issue 5, Ver. 7
- Noriyana, Meina. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Segi Empat di Kelas VII A SMPN 3 Paringin*. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains.
- Parendrati, Restika (2009). *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 20 No 3.