

## **Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keanekaragaman Hayati pada Siswa Kelas X IPA I MAN I Kuburaya Tahun 2022**

**Saumi Setyaningrum**

Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak, Indonesia

**E-mail:** [saumisetyaningrum1177@gmail.com](mailto:saumisetyaningrum1177@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan mengenai Hasil belajar materi keanekaragaman hayati pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022. Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian bertempat di MAN I Kuburaya dengan sumber data adalah peserta didik kelas X IPA I. Teknik pengumpulan data berupa observasi, pengukuran dan dokumentasi. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi, tes berupa butir soal pilihan ganda dan *mechanical device*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Hasil belajar materi keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X IPA I MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus I adalah 46,42% peserta didik yang mencapai ketuntasan Langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X IPA I MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus I terlaksana sebesar 95,83% dan pada siklus II terlaksana sebesar 100%. Hasil belajar materi ekosistem menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X IPA I MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus II adalah 75% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Peningkatan hasil belajar materi keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022 dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,58%.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament, Hasil Belajar, Keragaman Hayati, Kubu Raya*

### **Abstract**

The purpose of this study was to describe the learning outcomes of biodiversity material in cycle I using the *Team Games Tournament* learning model for students in class X MAN I Kuburaya in the 2021/2022 academic year. The steps for learning the *Team Games Tournament* learning model for class X students of MAN I Kuburaya for the 2021/2022 academic year. This research is classroom action research with a quantitative approach. The research location is located at MAN I Kuburaya with data sources being students of class X IPA I. Data collection techniques are in the form of observation, measurement and documentation. Data collection tools in the form of observation sheets, tests in the form of multiple choice questions and *mechanical devices*. The results of the study concluded that the learning outcomes for biodiversity material using the *Team Games Tournament* learning model for students in class X IPA IMAN I Kuburaya in the 2021/2022 academic year in cycle I were 46.42% of students who achieved completeness. Learning steps from the *Team learning model Games Tournament* for class X IPA I MAN I Kuburaya students for the 2021/2022 school year in cycle I was implemented by 95.83% and in cycle II it was implemented by 100%. The results of learning ecosystem material using the *Team Games Tournament* learning model for

class X IPA I MAN I Kuburaya students for the 2021/2022 academic year in cycle II is 75% of students who achieve completeness. The increase in learning outcomes in biodiversity material using the Team Games Tournament learning model for students in class X MAN I Kuburaya for the 2021/2022 academic year from cycle I to cycle II has increased by 28.58%.

**Keywords :** *Team Games Tournament, Learning Outcomes, Biodiversity, Kubu Raya*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana dalam mencerdaskan anak bangsa, bertujuan agar adanya sekolah dapat memberikan ilmu pengetahuan dengan luas. Pendidikan memiliki peranan penting dalam memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) karena setiap manusia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Apalagi pada saat ini, anak-anak Indonesia sudah wajib belajar sembilan tahun, yaitu dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas.

Menurut M. J. Langeveld (dalam Sudarwan Danim, 2013: 4) pendidikan adalah setiap pergaulan atau hubungan mendidik yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak. Menurut Brubacher (dalam Sudarwan Danim, 2013: 4) pendidikan adalah suatu proses pengembangan potensi dasar manusia yang berkaitan dengan moral, intelektual, dan jasmaninya untuk mencapai tujuan hidup dalam kerangka sistem sosial. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari orang yang mengajari dan orang yang diajari.

Menurut Sudarwan Danim (2017: 37) tujuan pendidikan ada enam, pertama, mengoptimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang

dimiliki oleh peserta didik. Kedua, mewariskan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi untuk menghindari sebisa mungkin anak-anak tercabut dari akar budaya dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Ketiga, mengembangkan daya adaptabilitas peserta didik untuk menghadapi situasi masa depan yang terus berubah, baik intensitas maupun persyaratan yang diperlukan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keempat, meningkatkan dan mengembangkan tanggung jawab moral peserta didik, berupa kemampuan untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah dengan spirit atau keyakinan untuk memilih dan menegakkannya. Kelima, mendorong dan membantu peserta didik mengembangkan sikap bertanggung jawab terhadap kehidupan pribadi dan sosialnya, serta memberikan kontribusi dalam aneka bentuk secara luas kepada masyarakat. Keenam, mendorong dan membantu peserta didik memahami hubungan yang seimbang antara hukum dan kebebasan pribadi dan sosial.

Selaras dengan firman Allah SWT surah Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

﴿إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ﴾

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri".

Ayat di atas menyimpulkan bahwa betapa pentingnya pendidikan karena dengan pendidikan kita dapat merubah kehidupan kita sendiri maupun kehidupan orang lain dalam suatu bangsa baik di masa sekarang maupun untuk masa yang akan datang. Karena pendidikan merupakan perantara kepada setiap orang agar dapat mengembangkan potensinya dan merubah kehidupannya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di dalam dunia pendidikan ada banyak mata pelajaran di sekolah salah satunya adalah IPA. Menurut Gede Astawan (2020: 1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *Sains* dalam arti sempit adalah disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisik) dan *life science* (ilmu biologi). IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang disusun melalui tahapan-tahapan metode ilmiah yang bersifat khusus.

IPA juga dapat mengungkap tabir misteri alam semesta secara ilmiah. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang memiliki sifat rasional dan objektif tentang alam semesta yang diperoleh melalui observasi dan eksperimen. Dalam hal ini peneliti tertarik mengambil judul yang didalamnya membahas tentang mata pelajaran IPA.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya diperlukan model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Trianto (dalam Shilpy, 2020: 12) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan dari pengajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu hal yang dijadikan acuan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Ada banyak model pembelajaran salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang jika diartikan ke bahasa Indonesia, artinya adalah Pertandingan Permainan Tim. Menurut Rusman (2013: 224) *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda.

Menurut Rusman (2013: 224) ada beberapa tahapan dalam model pembelajaran TGT ini yaitu tahap penyajian kelas, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang akan menimbulkan keaktifan pada peserta didik, sehingga peserta didik merasa bersemangat dan senang dalam belajar, dengan begitu maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan bersama guru biologi kelas X MAN I Kuburaya yaitu ibu Mulyatmi, S. Pd. SD pada hari Senin, 12 Juli 2021 di MAN I Kuburaya, peneliti melihat bahwa hasil belajar materi keanekaragaman hayati peserta didik kelas X IPA I kurang baik. Karena peserta didik kurang memahami materi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tidak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Hal itu disebabkan karena guru menggunakan model atau strategi pembelajaran yang tidak menarik sehingga semangat peserta didik dalam belajar terlihat sangat membosankan dan kurang aktif. Pada saat ini guru juga mengatakan bahwa beliau lebih sering menggunakan strategi pembelajaran ceramah karena menurutnya, itu merupakan strategi pembelajaran yang simpel dan mudah diterapkan sehingga tidak memerlukan banyak persiapan.

Selain pelaksanaan pembelajaran yang terkesan monoton, terlihat juga hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang belum maksimal. Berdasarkan hasil belajar mata pelajaran Biologi terutama materi keanekaragaman hayati yang diperoleh peserta didik masih tergolong rendah. Rata-rata hasil belajarnya adalah 62. Nilai ini masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Nilai yang diperoleh peserta didik yaitu nilai tertingginya 85 dan nilai terendahnya 40.

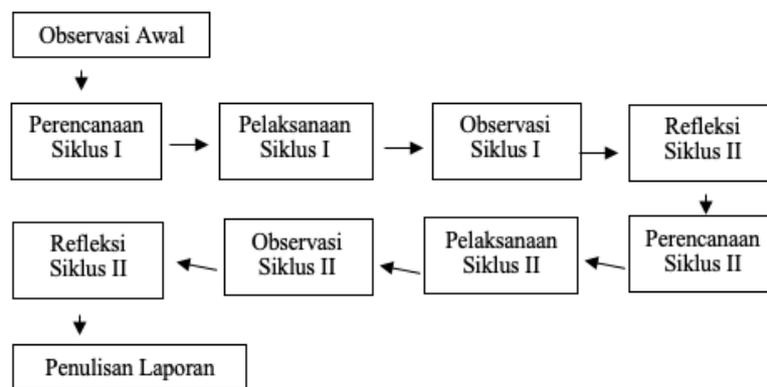
Guru seharusnya bisa mengkondisikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan sedemikian rupa seperti dengan mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai, menarik perhatian peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik untuk aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat atau sesuai dengan harapan.

Peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar materi keanekaragaman hayati pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya. Model pembelajaran yang dipilih ini melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran karena adanya diskusi kelompok. Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan mampu

mengemukakan pendapat dalam kelompoknya. Pembelajaran diharapkan dapat berpusat kepada peserta didik.

## METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian Classroom Action Research atau penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam kelas secara langsung atau di luar jaringan (luring). Menurut Djunaidi Ghony (2008: 5) penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses dimana melalui proses ini guru-dosen dan peserta didik-mahasiswa menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan empat komponen yang harus dilakukan. Menurut Zainal Aqib (2006: 22) keempat komponen tersebut meliputi perencanaan (planning), aksi/tindakan (acting), observasi (observation) dan refleksi (reflecting).



**Gambar 1. Alur Desain Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN I Kuburaya yang beralamat di Jalan Sultan Agung No. 17 Rasau Jaya satu, Kec. Rasau Jaya, Kabupaten Kuburaya, Provinsi Kalimantan Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa pedoman observasi, lembar soal pilihan ganda pretest dan posttest yang sama berjumlah 10 butir soal setiap siklusnya dan mechanical device berupa hp atau kamera. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Pada awal pertemuan proses pembelajaran siklus I dan siklus II, guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan kartu soal. Peneliti selaku observer melakukan pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung. Proses pelaksanaan pembelajaran yang diamati adalah penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan kartu soal yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi. Pengamatan kepada guru yang dilakukan oleh observer dari awal sampai akhir pelaksanaan pembelajaran. Observasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan tindakan pada akhir siklus tindakan. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan Kartu Soal Siklus I dan Siklus II di Kelas X IPA I MAN I Kuburaya Tahun Ajaran 2021/2022**

No	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
1	Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa	√	√
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik	X	√
4	Guru memberikan soal pretest	√	√
5	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari	√	√
6	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	√	√
7	Guru menjelaskan materi pelajaran	√	√
8	Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya	√	√
9	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	√	√
10	Guru membagikan lembaran soal untuk dikerjakan secara berkelompok	√	√
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengumpulkan tugas	√	√
12	Guru menyiapkan kartu soal	√	√
13	Guru menginformasikan tujuan permainan	√	√
14	Guru mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju mengambil kartu soal	√	√
15	Guru mempersilahkan peserta didik untuk menuliskan jawaban sesuai soal yang didapat	√	√
16	Guru bersama peserta didik mengecek jawaban	√	√
17	Guru memberikan skor kepada masing-masing kelompok	√	√
18	Guru mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan secara bergantian untuk melakukan hal yang sama seperti tadi	√	√
19	Guru menghitung total skor yang didapatkan masing-masing kelompok lalu menentukan juaranya	√	√
20	Guru memberikan reward kepada para juara	√	√
21	Guru mempersilahkan peserta didik untuk kembali ke tempat duduk seperti semula	√	√
22	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan	√	√
23	Guru memberikan soal posttest	√	√
24	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa	√	√
25	Guru mengucapkan salam	√	√
Jumlah		23	25
% Keterlaksanaan Per Siklus		95,83 %	100 %

Keterangan : √ = Terlaksana      X = Tidak Terlaksana

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I diketahui sebanyak 95,83% dari langkah-langkah pembelajaran terlaksana dan siklus II sebanyak 100% langkah-langkah pembelajaran terlaksana.

#### Data Pretest Peserta Didik

Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pretest dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali sesuai dengan banyaknya siklus. Satu siklus terdiri atas satu pertemuan, berikut adalah hasil pretest peserta didik dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 2 Data Hasil Pretest Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	
		Siklus I	Siklus II
1	Anis Widyahningsih	20 (TT)	30 (TT)
2	Artika Dwi Widyahningsih	40 (TT)	40 (TT)
3	Arum	30 (TT)	20 (TT)
4	Dhea Cahyaningrum	40 (TT)	30 (TT)
5	Dimas Ardiansyah	0 (TT)	0 (TT)
6	Dwi Rizki	40 (TT)	40 (TT)
7	Esania Lailia Fitri	0 (TT)	10 (TT)
8	Fahlul Khoirul Ramadan	20 (TT)	30 (TT)
9	Iis Mulyana	30 (TT)	20 (TT)
10	Imam Aji Al Fikri	40 (TT)	40 (TT)
11	Irfan Meyfandi	40 (TT)	10 (TT)
12	Isnaini Nur Nafi'ah	0 (TT)	40 (TT)
13	Luvy	20 (TT)	40 (TT)
14	Mely Pratiwi	50 (TT)	80 (T)
15	Mohammad Iqbal Alfikri	30 (TT)	50 (TT)
16	Muhammad Ihsan Nur Arifin	30 (TT)	20 (TT)
17	Qurrata A'yuni	30 (TT)	30 (TT)
18	Rahmad Daneja	0 (TT)	50 (TT)
19	Ratna Dwi Pratiwi	30 (TT)	10 (TT)
20	Relda Ananda	30 (TT)	20 (TT)
21	Robiansyah	0 (TT)	0 (TT)
22	Rohman Dwi Apriliani	30 (TT)	10 (TT)
23	Rocki Ahmad Sibli	30 (TT)	20 (TT)
24	Siti Octavia Rahmadani	30 (TT)	20 (TT)
25	Suci Susilawati	0 (TT)	30 (TT)
26	Tasya Resista Ba'sar	40 (TT)	40 (TT)
27	Yasmin Zuhran Aniyah	30 (TT)	20 (TT)
28	Zaky Faturahman	0 (TT)	40 (TT)
	Jumlah	680	790
	Rata-Rata	24,28	28,25
	Jumlah Siswa Tuntas	0	1
	% Ketuntasan	0%	3,57%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal = 75 T = Tuntas TT = Tidak Tuntas  
Sumber : Nilai pretest siklus I dan siklus II peserta didik kelas X IPA I

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pretest pada siklus I tidak ada satupun peserta didik yang tuntas sedangkan pada siklus II terdapat satu peserta didik yang mencapai ketuntasan.

### Data Posttest Peserta Didik

Tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan setelah pembelajaran pada akhir siklus tindakan. Selain itu, tes juga dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan tindakan pada akhir siklus tindakan yaitu adanya ketuntasan belajar minimal 75% peserta didik tuntas sesuai dengan indikator kinerja. Pembelajaran siklus I membahas tentang pengertian, tingkat keanekaragaman hayati dan keanekaragaman hayati di Indonesia. Materi pada siklus II tentang nilai-nilai keanekaragaman hayati khas Indonesia, pengaruh kegiatan manusia terhadap biodiversitas dan pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia. Hasil belajar peserta didik pada masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3 Data Hasil Posttest Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	
		Siklus I	Siklus II
1	Anis Widyahningsih	80 (T)	80 (T)
2	Artika Dwi Widyahningsih	80 (T)	80 (T)
3	Arum	60 (TT)	80 (T)
4	Dhea Cahyaningrum	60 (TT)	70 (TT)
5	Dimas Ardiansyah	60 (TT)	80 (T)
6	Dwi Rizki	70 (TT)	80 (T)
7	Esania Lailia Fitri	90 (T)	100 (T)
8	Fahlul Khoirul Ramadan	50 (TT)	80 (T)
9	Iis Mulyana	80 (T)	100 (T)
10	Imam Aji Al Fikri	60 (TT)	70 (TT)
11	Irfan Meyfandi	80 (T)	90 (T)
12	Isnaini Nur Nafi'ah	90 (T)	90 (T)
13	Luvy	50 (TT)	80 (T)
14	Mely Pratiwi	60 (TT)	80 (T)
15	Mohammad Iqbal Alfikri	70 (TT)	90 (T)
16	Muhammad Ihsan Nur Arifin	80 (T)	90 (T)
17	Qurrata A'yuni	60 (TT)	80 (T)
18	Rahmad Daneja	90 (T)	90 (T)
19	Ratna Dwi Pratiwi	60 (TT)	70 (TT)
20	Relda Ananda	80 (T)	80 (T)
21	Robiansyah	60 (TT)	70 (TT)
22	Rohman Dwi Apriliani	80 (T)	90 (T)
23	Rocki Ahmad Sibli	60 (TT)	70 (TT)
24	Siti Octavia Rahmadani	100 (T)	100 (T)
25	Suci Susilawati	60 (TT)	70 (TT)
26	Tasya Resista Ba'sar	80 (T)	90 (T)
27	Yasmin Zuhran Aniyah	50 (TT)	70 (TT)
28	Zaky Faturahman	80 (T)	90 (T)
	Jumlah	1.970	2.310
	Rata-Rata	70,35	82,50
	Jumlah Siswa Tuntas	13	21
	% Ketuntasan	46,42%	75%

Keterangan: Kriteria Ketuntasan Minimal = 75      T = Tuntas    TT = Tidak Tuntas  
Sumber : Nilai posttest siklus I dan siklus II peserta didik kelas X IPA I

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa pada siklus I sebanyak 46,42% dari total peserta didik memperoleh nilai posttest hasil belajar  $\geq 75$  (KKM 75) dan Siklus II sebanyak 75% dari total peserta didik memperoleh nilai posttest hasil belajar  $\geq 75$  (KKM 75). Nilai rata-rata posttest hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70,35 dan siklus II sebesar 82,50.

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MAN I Kuburaya tahun pelajaran 2021/2022 di kelas X IPA I dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang yang terdiri atas 16 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh hasil belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan di kelas X IPA I sehingga perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Team

Games Tournament (TGT) dengan kartu soal. Berikut ini adalah uraian tindakan dan pembahasan pada setiap siklus:

### **Siklus I**

Sebelum sampai di tahap perencanaan, peneliti bersama guru berdiskusi untuk mempersiapkan hal-hal apa yang harus diperhatikan peneliti di dalam kelas saat penelitian. Guru memberikan banyak masukan mengenai pengelolaan kelas, alokasi waktu saat pembelajaran dan perhatian kepada peserta didik saat pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan guru, peneliti sampai pada tahap perencanaan yaitu merancang instrumen dan perangkat pembelajaran. Instrumen pembelajaran tersebut berupa lembar observasi proses pelaksanaan pembelajaran dan soal tes sedangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan kartu soal.

Sebelum dilaksanakan tahap tindakan untuk siklus I, terlebih dahulu peneliti memberikan informasi kepada guru biologi agar mempelajari rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan. Tujuannya yaitu agar guru menguasai langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan termasuk mengenai pembagian kelompok, materi yang akan diajarkan dan kartu soal yang akan digunakan.

Tahapan selanjutnya adalah tindakan dengan menggunakan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media kartu soal. Pelaksanaan tindakan pada siklus I berlangsung sebanyak satu kali pertemuan pembelajaran. Pertemuan pembelajaran yang dilakukan berlangsung selama 2x45 menit. Pertemuan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 23 Agustus 2021 yang membahas tentang pengertian, keanekaragaman hayati dan keanekaragaman hayati di Indonesia. Peserta didik hadir semua yaitu sebanyak 28 orang. Peneliti sebagai guru biologi melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: Guru membagi peserta didik menjadi lima kelompok, guru membagikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok, guru meminta peserta didik menjawab soal tersebut dengan berdiskusi bersama masing-masing anggota kelompoknya, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan soal tersebut, guru menyiapkan kartu soal, guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan selanjutnya, guru meminta beberapa peserta didik mewakili kelompoknya untuk maju ke depan mengambil kartu soal secara acak lalu menuliskan jawaban sesuai dengan soal, guru memberikan skor dan menghitung total skor masing-masing kelompok, guru memberikan reward kepada para juara.

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar pada siklus I persentase proses pelaksanaan pembelajaran 95,83% dan hasil belajar peserta didik yang tuntas hanya sebesar 46,42%. Hasil belajar dari siklus I ini dari 28 peserta didik, hanya 13 orang yang tuntas dan 15 peserta didik yang belum tuntas. Ketidaktuntasan ini disebabkan peserta didik belum terbiasa dengan soal tes yang diberikan di akhir pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik yang tidak tuntas sibuk sendiri berbicara dengan teman-teman kelompoknya dan juga guru yang belum menguasai keterampilan dalam mengajar.

### **Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka dilakukan perencanaan tindakan pada siklus II yang disertai beberapa perbaikan pada cara mengajar. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 30 Agustus 2021 yang tetap menekankan pada hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai keanekaragaman hayati khas Indonesia, pengaruh kegiatan manusia terhadap biodiversitas dan pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia. Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan instrumen pembelajaran berupa lembar observasi, proses pelaksanaan pembelajaran dan soal tes sedangkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan kartu soal.

Pertemuan pembelajaran yang dilakukan berlangsung selama 2x45 menit, membahas tentang nilai-nilai keanekaragaman hayati khas Indonesia, pengaruh kegiatan manusia terhadap biodiversitas dan pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia. Pelaksanaan tindakan siklus II berjalan sesuai dengan rencana. Peserta didik hadir semua sebanyak 28 peserta didik. Guru di dalam kelas melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai

berikut: Guru membagi kelas dalam lima kelompok, guru membagikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok, guru meminta peserta didik menjawab soal tersebut dengan berdiskusi bersama masing-masing anggota kelompoknya, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan soal tersebut, guru menyiapkan kartu soal, guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan selanjutnya guru meminta beberapa peserta didik mewakili kelompoknya untuk maju ke depan mengambil kartu soal secara acak lalu menuliskan jawaban sesuai dengan soal, guru memberikan skor dan menghitung total skor masing-masing kelompok, guru memberikan reward kepada para juara. Dilanjutkan dengan pemberian soal posttest pada kegiatan penutup, peserta didik dipersilahkan untuk menjawab dengan semaksimal mungkin sesuai dengan materi yang sudah disampaikan.

Hasil refleksi pada siklus II, guru sudah mulai tampak stabil dalam mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penguasaan kelas sudah tampak baik karena guru memberikan teguran kepada peserta didik yang ribut sendiri dan guru mengarahkan peserta didik untuk tetap fokus berdiskusi dengan kelompoknya, peserta didik juga sudah mengerti dengan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan juga guru sudah menjelaskan materi secara lebih santun dan lebih mudah difahami peserta didik.

Hasil refleksi pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti dengan meningkatnya proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar. Pelaksanaan proses pelaksanaan pembelajaran meningkat yaitu menjadi 100% dan terdapat peningkatan pula pada hasil belajar di siklus II ini yaitu 75%, dari 28 peserta didik terdapat 21 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang belum tuntas. Ketidaktuntasan ini terjadi karena ada dua kemungkinan yaitu kemampuan guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan saat pembelajaran dalam kelas atau kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh peserta didik sendiri.

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan. Kehadiran kartu soal saat pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan semangat peserta didik. Perhatian peserta didik terhadap media ini tertuju pada proses pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang disampaikan melalui peran media tersebut. Pengalaman peserta didik dalam memilih kartu soal secara acak menyebabkan peserta didik termotivasi untuk belajar lebih aktif agar dapat menjawab soal dengan benar sesuai soal yang didapatkan pada kartu soal.

### **Peningkatan Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media kartu soal yaitu siklus I mendapatkan ketuntasan sebesar 46,42% dan siklus II mendapatkan ketuntasan sebesar 75%.

Peningkatan hasil belajar IPA setelah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media kartu soal pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya tahun ajaran 2021/2022 adalah dari siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,58%. Peningkatan ini bisa terjadi apabila peran guru sebagai perencana, pelaksana dan pengelola maupun penilai dikuasai sepenuhnya oleh seorang guru.

Menurut Gage (dalam Hariyanto, 2011: 187-188) menyatakan bahwa ada tiga fungsi utama guru dalam pembelajaran yaitu sebagai perencana (planner), pelaksana dan pengelola (organizer) dan penilai (evaluator).

Perencanaan yang dilakukan guru sebelum melakukan tindakan pembelajaran dalam kelas harus dilaksanakan sebaik mungkin karena perencanaan merupakan titik awal tercapainya suatu tujuan. Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu peran guru yang sangat penting berupa penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dirancang harus sesuai dari mulai penjabaran kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media, sumber belajar sampai penilaian. Guru harus mampu melaksanakan perencanaan yang sudah disusun tersebut dengan baik. Bukan hanya

perencanaan maupun pelaksanaan namun juga penilaian harus dapat dilakukan guru dengan benar.

Kemampuan guru dalam menyusun RPP, melaksanakan pembelajaran dan mengambil penilaian ini merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru yaitu bersikap profesional. Guru bukan hanya memiliki profesionalitas namun guru juga harus memiliki peran sebagai pendidik sekaligus pembimbing. Proses tindakan pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa guru harus mampu berperan sebagai pendidik sekaligus pembimbing bagi peserta didik.

Menurut Sardiman (2011: 140) seorang guru menjadi pendidik berarti sekaligus menjadi pembimbing. Sebagai contoh guru yang berfungsi sebagai "pendidik" dan "pengajar" seringkali akan melakukan pekerjaan bimbingan, misalnya bimbingan belajar, bimbingan tentang sesuatu keterampilan dan bimbingan lainnya. Jadi yang jelas dalam proses pendidikan kegiatan "mendidik", "mengajar" dan "bimbingan" merupakan hal tidak dapat dipisahkan.

Peningkatan hasil belajar dalam proses pelaksanaan pembelajaran tindakan kelas ini tentunya merupakan keberhasilan guru dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik. Bimbingan yang diberikan guru yaitu mengarahkan peserta didik dalam diskusi kelompok dan mengarahkan mereka maju ke depan kelas untuk mengambil soal dan menentukan jawaban yang sesuai.

Temuan dari penelitian yang dilakukan, terdapat tujuh peserta didik yang tidak mengalami ketuntasan nilai. Terhadap tujuh peserta didik ini, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan perhatian khusus, memindahkan posisi duduk mereka menjadi posisi paling depan dan sering dipantau dalam proses belajar mengajar.

## **SIMPULAN**

Setelah melakukan tindakan sebanyak dua siklus dari penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan kartu soal, dapat disimpulkan Hasil belajar materi keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya Tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus I adalah 46,42% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya Tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus I terlaksana sebesar 95,83% dan pada siklus II terlaksana sebesar 100%.

Hasil belajar materi keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya Tahun pelajaran 2021/2022 pada siklus II adalah 75% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Peningkatan hasil belajar materi keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X IPA I MAN Kuburaya Tahun pelajaran 2021/2022 adalah dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,58%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyar, Dasep. 2021. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Arikunto, S. 1990. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astawan, I.G. 2020. Panduan Implementasi Model Pembelajaran Trikaya Parisudha di Sekolah Dasar. Bali:Undiksha Press.
- Danim, Sudarwan. 2013. Pengantar Kependidikan: Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Danim, Sudarwan. 2017. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Darmodjo, A.H., dan Kaligis, R.E. 2020. Pendidikan IPA II. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 1994. Al-Qur'an dan Terjemahannya: Surah Ar-Ra'd ayat 4. Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang.
- Dimiyati., dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Fathuttohman, M. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Ghony, Djunaedi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Malang: UIN Malang Press.

- Khairawati., dan Wahidah, A.N. 2018. Menara Penelitian:Mudah Memahami & Mengaplikasikan Rancangan Penelitian. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Martono, Nanang. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Rajawali Press.
- Mushafanah, Q., dan Yanti, N,R. 2014. Modeal Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal. Malih Peddas. Vol. 4 (1).
- Octavia, A. S. 2020. Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Budi Utama.
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, A.W., Suarjana, I.M., dan Widian, I.W. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Sukasada. Mimbar PGSG Undiksha. Vol. 3 (1).
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undangang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rusman. 2013. Model-Model Pemebelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. Staretegi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A. 2010. Peningkatan Hasil Belajar Kewarganegaraan Tentang Penanaman Nilai-Nilai Budi Pekerti Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Karangrejo, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pembelejaran 2009/2010. Surakarta: Fakultas Perguruan dan Ilmu Pendidikan UMS.
- Umam, A.K. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Beantuan Media Ular Tangga Misteri Terhadap Pemahaman Materi IPA (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD N Sawangargo, Kecamatan Salaman, Kabapuaten Magelang Tahun Ajaran 2020/2021. UNIMMA Journal. Vol. 2(1).
- Wahyuni, K.M., Putra, M., dan Darsana., I.W. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014. Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 2 (1).
- Winkel, W.S. 1991. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, A.A.R. 2014. Pengaruh Penerapan Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur pada tahun ajaran 2013/2014. Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 2 (1).
- Zainal, A. 2006. Model Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya