

Metode *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Kelas XII MIPA SMA Negeri 1 Waled

Sri Junaeni*¹

¹SMAN 1 Waled, Indonesia
Email: srijunaeniwaled@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran sudah seharusnya guru melakukan berbagai inovasi agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran di kelas, satu diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang motivasi dalam belajar karena penyampaian materi yang hanya satu arah. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *Team Game Tournament* dalam pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa diakhir pembelajaran dengan membagi siswa menjadi kelompok kecil dengan anggota 3 sampai 5 siswa yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakangnya, kemudian siswa akan diarahkan untuk bekerja sama dalam kelompoknya. Dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar pada materi metabolisme dengan menggunakan Metode *Team Game Tournament* di SMA Negeri 1 Waled. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan menggunakan observasi dan tes secara tertulis serta permainan dalam *Team Game Tournament* sebagai metode pengumpulan data. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi di tiap siklusnya. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Waled yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 24 orang siswa perempuan. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan tingkat keberhasilan dalam penggunaan metode *Team Game Tournament* pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 75 dengan persentase ketuntasan 51,6%; dan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 84 dengan presentase ketuntasan 90%.

Kata kunci: *Game, Metabolisme, Pembelajaran.*

Team Game Tournament Method to Improve Student Learning Outcome of Metabolism Materials for Class XII MIPA SMA Negeri 1 Waled

Abstract

In learning, teachers should make various innovations so that students do not experience boredom in classroom learning, one of which is the use of learning methods. Many teachers still use the lecture method which makes students less motivated in learning because the delivery of material is only one way. In this study, the Team Game Tournament method will be used in classroom learning. The Team Game Tournament learning method is a learning method that can be used to evaluate student learning outcomes at the end of the lesson by dividing students into small groups with members of 3 to 5 students with different levels of ability, gender, and background, then students will be directed to work the same in the group. With the aim of improving skills and learning outcomes on metabolic material using the Team Game Tournament Method at SMA Negeri 1 Waled. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). By using observations and written tests as well as games in the Team Game Tournament as data collection methods. In this classroom action research, it is carried out in two cycles with stages of planning, action, observation, and reflection in each cycle. The subjects of this study were students of class XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Waled totaling 31 people, consisting of 7 male students and 24 female students. After the data is collected, it is then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the analysis show the success rate in using the Team Game Tournament method in the first cycle with an average value of 75 with a completeness percentage of 51.6%; and in the second cycle with an average value of 84 with a 90% completeness percentage.

Keywords: *Games, Learning, Metabolism.*

Pendidikan merupakan satu diantara banyaknya faktor yang membantu dalam pembangunan negara. Tujuan dari Pendidikan itu sendiri adalah untuk membantu mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, agar kelak anak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat dan menjadi anggota masyarakat yang baik. Inovasi-inovasi dalam dunia Pendidikan mampu membuat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik lagi.

Kegiatan belajar mengajar merupakan aktivitas yang saling berkaitan dan terarah. Situasi yang memungkinkan terjadinya aktivitas belajar yang optimal adalah suatu situasi di mana siswa dapat berinteraksi dengan guru. Komponen-komponen yang membentuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi hasil belajar. Komponen-komponen kegiatan belajar mengajar tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan bermula serta bermuara pada tujuan. Semakin tersusun dan terencana sistem pembelajaran yang ditetapkan guru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai serta relevan dengan materi pelajaran yang akan disajikan, maka langkah-langkah yang ditempuh dalam menerapkan sistem pembelajaran tersebut akan efektif.

Kualitas hasil belajar sebagai indikator kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas perilaku belajar siswa yang terwujud melalui proses interaksi pengajaran yang dikreasikan oleh kinerja mengajar guru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keefektifan pendidikan diawali dengan kualitas kinerja mengajar para guru. Karena itu perhatian semua pihak pada peningkatan keterampilan interaksi belajar-mengajar guru yang selanjutnya berpengaruh pada kinerja guru sangat penting dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Oleh karenanya, guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam menggunakan media dan model pembelajaran.

Kolaborasi antara inovasi dan teknologi dapat sangat membantu untuk belajar lebih banyak dan lebih baik tentang banyak hal, misalnya dalam pembelajaran. Dengan bantuan teknologi, belajar bisa jadi lebih mudah dan efektif.

Satu diantara banyaknya metode dalam pembelajaran Biologi adalah Team Game Tournament. Metode ini mengajarkan siswa untuk belajar berkelompok dan menjalankan tugas dan tanggungjawabnya sebagai partisipan yang sudah ditentukan perannya. Dalam metode ini juga memungkinkan munculnya semangat dalam belajar agar tim mereka bias memenangkan permainan. Selain itu dengan adanya reward juga mampu memacu motivasi belajar siswa agar mereka bisa memenangkan pertandingan.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku ke dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan juga merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun juga merupakan sebuah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman (2011), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua keadaan yang ada di sekitar individu[1].

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting/vital. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa.

Menurut Oemar Hamalik (2015 : 36) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman[2]. Menurut Purwanto (2014 : 66) belajar adalah usaha siswa menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran[3]. Sedangkan menurut Sardiman A.M (2016 : 21) Belajar adalah berubah dalam hal ini yang di maksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar[4].

Menurut Slameto (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012 : 35) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Batasan mengenai bermain sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian bermain secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian bermain. Menurut James Sully dalam Tedjasaputra (2001:15) menyatakan bahwa yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa[5].

Silberman (2006) agar mahasiswa mampu memahami materi dengan tuntas, salah satunya akan sangat ditentukan oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh pengajar/dosen. Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah AKM yaitu model pembelajaran turnamen-permainan-tim (Teams Games Tournament)[6]. Inikan diterapkan pada siswa SMA.

Dalam mengembangkan metode pembelajaran seorang guru harus bisa menyesuaikan antara metode yang dipilih dan kondisi siswa, materi pembelajaran, dan juga sarana prasarana yang ada. Dalam peningkatan prestasi kelulusan hasil belajar siswa guru dituntut untuk merancang media pembelajaran yang lebih tepat sehingga terjadi pembelajaran yang variatif.

Guru adalah bagian dari komponen dalam pendidikan yang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, karena suasana kelas ada di tangan mereka. Tugas guru yang utama adalah mengajar, yaitu menyampaikan atau mentransfer ilmu kepada anak didiknya. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkan. Namun hasil perolehan nilai beberapa mata pelajaran dalam kenyataannya masih ada yang belum memenuhi standar, tidak terkecuali untuk mata pelajaran Biologi. Biologi merupakan suatu pelajaran pokok yang dapat menentukan tuntas tidaknya siswa tersebut. Jika dalam pelajaran ini siswa tidak tuntas, maka kemungkinan siswa akan tinggal kelas. Banyak sekali metode pembelajaran yang berkembang belakangan ini, tinggal bagaimana kita selaku guru mencocokkan dengan pelajaran yang akan dibawakan.

Ada beberapa tujuan dari model TGT ini, diantaranya: TGT memiliki kecenderungan kegembiraan yang akan diperoleh pada saat penggunaan permainan. TGT merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk dapat membantu peserta didik dalam me-review dan menguasai materi pembelajaran. TGT juga dapat meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

Dalam setiap model pembelajaran ada kelebihan dan kelemahannya, seperti dalam model pembelajaran ini juga terdapat kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai berikut: Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional; Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan; TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka; TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit); Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak; TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Kelemahan dari Pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) sebagai berikut: Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan beragam dalam bidang akademis; Menghabiskan waktu diskusi cukup banyak; Masih ada siswa yang sulit untuk memberikan penjelasan terhadap satu sama lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pendidikan merupakan penelitian interdisipliner dan banyak menggunakan metode yang berasal dari berbagai disiplin ilmu. Penelitian pendidikan berfungsi dalam menyelesaikan berbagai masalah-masalah konseptual pendidikan yang menyangkut penguasaan bahan ajar, proses pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, asesmen, sistem administrasi sekolah, program layanan bimbingan dan penyuluhan, pelaksanaan pendidikan di luar sekolah, dan motivasi warga masyarakat untuk belajar. Dengan fungsinya tersebut, maka penelitian pendidikan bermanfaat untuk pengembangan sistem pendidikan dan kegiatan praktis dalam penyelenggaraan pendidikan. Ciri-ciri utama penelitian pendidikan yaitu obyektif, tepat/persis, verifikasi, empiris, eksplanatif, logis, dan probabilitas. Meskipun merupakan cara yang paling handal untuk memperoleh pengetahuan, penelitian pendidikan mempunyai keterbatasan, diantaranya masalah etika, kelembagaan, kompleksitas masalah, dan metodologi[7].

Penelitian tindakan kelas (classroom action research), yaitu satu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. Penelitian dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja (mutu praktik) pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan (planning), (b) tindakan (acting), (c) pengamatan (observing), dan (d) refleksi (reflecting)[8].

PTK ini dilaksanakan melalui dua tahap siklus untuk melihat bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi Metabolisme pada mata pelajaran Biologi melalui metode pembelajaran Team Game Tournament pada siswa SMA Negeri 1 Waled dalam mengikuti pembelajaran Biologi ini.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, keimpulannya akan dapat di berlakukan untuk populasi. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul betul representatif (mewakili)[9].

Siswa SMA Negeri 1 Waled, jumlah satu kelas terdiri dari 31 murid, dengan jumlah murid perempuan sebanyak 24 orang dan laki-laki sebanyak 7 orang. Peneliti memilih kelas ini karena selama proses

pembelajaran, siswa di kelas tersebut dapat dikatakan masih belum menguasai materi Biologi mengenai Metabolisme dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari observasi masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai Biologi di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Biologi yang ditetapkan di SMAN 1 Waled, Selanjutnya peneliti melakukan pengkoreksian terhadap jawaban peserta didik untuk mengetahui nilai *pre test*. Adapun hasil *pre test* Bilogi, dapat dilihat dari Tabel 1.1 Perbandingan Hasil *Pre Test*, *Post Test* Siklus I dan Siklus II berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre Test*, *Post Test* Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	L/P	Hasil Pre Test	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1	Alviola Eka Yuliana	P	80	80	90
2	Anday Yani	P	80	80	100
3	Aniqotul Lulu'ah	P	70	80	80
4	Ciska Saputri	P	40	90	80
5	Dea Nur Indah Sari	P	60	80	90
6	Dewi Sulastri	P	60	80	80
7	Dian Arumsari	P	80	80	80
8	Dini Paniya Carlam	P	40	60	100
9	Euis Ratna Sari	P	60	70	80
10	Fitri Hasanah	P	70	80	80
11	Ilham Nadir	L	70	70	90
12	Indah Arasyanti Adawiyah	P	50	60	80
13	Indah Pramesti	P	50	90	70
14	Kharisma Puji Hastuti	P	50	80	80
15	Kurniyawati	P	80	70	90
16	Maulana Adi Saputra	L	60	70	80
17	Muhammad Rafi Hasbi Santoso	L	40	60	90
18	Muhammad Teguh Bagus Permana	L	30	60	80
19	Nabila	P	60	70	80
20	Noviyana	P	70	80	100
21	Rahayu Agustina	P	80	80	70
22	Rifky Hardiansyah	L	70	90	80
23	Rika Febriyanti	L	50	70	80
24	Rizky Ramadhan	L	70	70	80
25	Serli Dianti	P	50	80	70
26	Sifatun Sinta	P	40	70	80
27	Silvi Aulia	P	60	70	90
28	Siti Nurul Aliyah	P	50	80	100
29	Siva Patimatul Jahara	P	60	70	80
30	Vera Adelia	P	70	90	90
31	Yiyin Suminah	P	50	70	80
Jumlah Peserta Didik Seluruhnya			31	31	31
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas			5	16	28
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas			26	15	3
Jumlah Skor yang Diperoleh			1860	2330	2610
Nilai Rata-Rata Kelas			60	75	84
Persentase Ketuntasan			16%	51,6%	90%
Persentase Ketidaktuntasan			84%	48,4%	10%

Sedangkan aspek yang dinilai selain *PreTest*, *Post Test* adalah berupa sikap keraktifan dan kerjasama siswa selama pengamatan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Keterampilan Siswa

No.	Nama	Siklus 1			Sikulis 2		
		Keaktifan	Kerjasama	Skor	Keaktifan	Kerjasama	Skor
1	Alviola Eka Yuliana	4	4	8	4	4	8

2	Anday Yani	4	3	7	4	3	7
3	Aniqotul Lulu'ah	3	3	6	4	4	8
4	Ciska Saputri	4	4	8	4	4	8
5	Dea Nur Indah Sari	3	3	6	4	3	7
6	Dewi Sulastri	3	3	6	4	4	8
7	Dian Arumsari	3	4	7	5	4	9
8	Dini Paniya Carlam	3	3	6	3	5	8
9	Euis Ratna Sari	4	4	8	4	4	8
10	Fitri Hasanah	4	3	7	4	3	7
11	Ilham Nadir	3	3	6	5	3	8
12	Indah Arasyanti Adawiyah	4	3	7	4	3	7
13	Indah Pramesti	4	4	8	4	4	8
14	Kharisma Puji Hastuti	3	4	7	3	4	7
15	Kurniyawati	3	4	7	3	4	7
16	Maulana Adi Saputra	3	3	6	4	4	8
17	Muhammad Rafi Hasbi Santoso	4	4	8	4	4	8
18	Muhammad Teguh Bagus Permana	5	3	8	5	3	8
19	Nabila	4	3	7	4	3	7
20	Noviyana	3	5	8	3	5	8
21	Rahayu Agustina	3	3	6	4	5	9
22	Rifky Hardiansyah	3	4	7	3	4	7
23	Rika Febriyanti	4	3	7	4	3	7
24	Rizky Ramadhan	4	4	8	4	4	8
25	Serli Dianti	3	4	7	3	4	7
26	Sifatun Sinta	4	3	7	4	4	8
27	Silvi Aulia	3	4	7	5	4	9
28	Siti Nurul Aliyah	4	4	8	4	4	8
29	Siva Patimatul Jahara	3	4	7	5	3	8
30	Vera Adelia	4	4	8	3	5	8
31	Yiyin Suminah	4	4	8	5	4	9
	Jumlah			221			241
	Rata-Rata			7,1			7,7

Tabel 3. Taraf Keberhasilan Tindakan Penelitian

Persentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
75% - 100%	A	4	Sangat Baik
50% - 75%	B	3	Baik
25% - 50%	C	2	Cukup
0% - 25%	D	1	Kurang

3.1. Siklus 1

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa dari 31 peserta didik yang mengikuti pre test, hanya 5 peserta didik yang tuntas, dan 26 peserta didik lainnya tidak mencapai ketuntasan minimal.

Berdasarkan tabel 2 dan grafik 1 dapat kita lihat, nilai rata-rata peserta didik kelas XII MIPA di SMAN 1 Waled pada *pre test* ini adalah 60 dengan presentasi ketuntasan 16% ini berarti hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti yaitu 80%. Hasil tes ini nantinya akan digunakan untuk acuan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan hal di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Biologi di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Waled. Harapannya dengan melaksanakan metode ini hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan, sehingga ketuntasan kelas dapat dicapai 80% dari jumlah keseluruhan peserta didik dengan nilai ≥ 80 .

Untuk siklus 1 berdasarkan tabel 1 di atas, dapat kita lihat bahwa terdapat 16 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Namun, masih ada juga 15 peserta didik yang mendapat nilai ≤ 80 .

Berdasarkan tabel 3 jumlah persentase siswa yang tuntas adalah 51,6% dan yang belum tuntas adalah 48,4% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75.

Berdasarkan pada taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan tindakan pada siklus I termasuk dalam kategori baik. Dengan catatan lapangan berdasarkan hal-hal yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hasil catatan lapangan pada siklus I sebagai berikut: 1) Peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan saat proses belajar mengajar. 2) Suasana kelas masih belum terkondisikan dengan baik. 3) Ada peserta didik yang kurang aktif, masih ada yang diam, bercanda, bahkan melamun. 4) Pada saat *post test* siklus I masih ada saja peserta didik yang melakukan kecurangan, diskusi dengan temannya.

Refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Refleksi juga merupakan acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada hasil pengamatan kekurangan-kekurangan pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* pada siklus I, hasil observasi, catatan lapangan, maupun hasil *post test* siklus I diperoleh hasil sebagai berikut: Peserta didik belum mampu menerima materi secara maksimal, terlihat dari hasil *post test* siklus I; Peneliti belum terbiasa menggunakan pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai metode pembelajaran Biologi; Beberapa peserta didik terlihat kurang aktif; Masih ada peserta didik yang melakukan kecurangan saat *post test*.

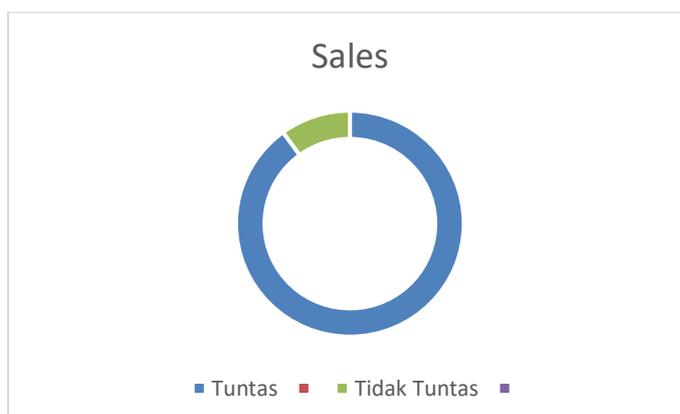
Secara umum bisa dikatakan bahwa belum adanya peningkatan yang maksimal pada siklus I ini. Berdasarkan hasil refleksi, maka perlu untuk dilakukannya tindakan siklus II untuk lebih meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran Biologi di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Waled ini.



Gambar 1. Hasil Ketuntasan Siklus I

3.2. Siklus 2

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki tindakan dari siklus I. Tahapan pada siklus II sama dengan pada siklus I. Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat kita lihat bahwa terdapat 28 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Namun, masih ada juga 3 peserta didik yang mendapat nilai ≤ 80 .



Gambar 2. Hasil Ketuntasan Siklus II

Berdasarkan tabel 1 jumlah persentase siswa yang tuntas adalah 90% dan yang belum tuntas adalah 10% dan dengan nilai rata-rata 84.

Setelah mengamati dan menilai, hasil keterampilan peserta didik pada siklus II sebesar 7,7 sedangkan nilai maksimalnya adalah 10. Sesuai taraf keberhasilan tindakan yang diterapkan pada table 1.3.

Berdasarkan pada taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan tindakan pada siklus II termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Catatan ini dibuat berdasarkan sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama proses belajar mengajar. Hasil catatan lapangan pada siklus II sebagai berikut: Peserta didik sudah bisa fokus memperhatikan saat proses belajar mengajar; Suasana kelas sudah terkondisikan; Penurunan peserta didik yang tidak aktif; Sudah tidak ada peserta didik yang melakukan kecurangan saat *post test*.

Refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Refleksi juga merupakan acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan pada hasil pengamatan pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* pada siklus II, hasil observasi, catatan lapangan siklus II, maupun hasil *post test* siklus II dalam siklus II ini diperoleh peningkatan hasil sebagai berikut: 1) Peneliti mampu menyampaikan materi secara maksimal, terlihat dari hasil *post test* siklus II yang mengalami peningkatan. 2) Peneliti sudah mulai terbiasa menggunakan pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai metode pembelajaran Biologi di kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Waled. 4) Peserta didik mengalami peningkatan keaktifan dan keterampilan dari siklus sebelumnya. 5) Sudah tidak ada peserta didik yang melakukan kecurangan saat *post test*.

Secara umum bisa dikatakan bahwa sudah ada peningkatan yang signifikan pada siklus II ini. Berdasarkan hasil refleksi, maka tidak perlu untuk dilakukan tindakan siklus selanjutnya.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas ini, pembelajaran Biologi di SMAN 1 Waled masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah yang dilakukan satu arah oleh pengajar kepada peserta didik. Hal ini mengakibatkan menurunnya motivasi pada pembelajaran Biologi karena peserta didik merasa seperti diberi dongeng saja.

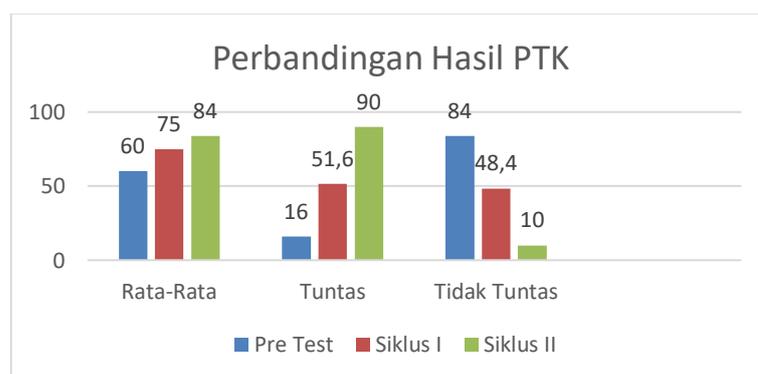
Setelah menilai dan menimbang akhirnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Team game Tournament*. Selain untuk dapat meningkatkan hasil belajar, ternyata dalam penerapan metode ini juga mampu membuat nilai kerjasama, kekompakan, dan juga motivasi belajar semakin meningkat.

Sebelum melakukan *post test*, peneliti lebih dulu melakukan *pre test* untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi pembelajaran. Dalam *Pre Test* tentu saja sebelumnya masih menggunakan cara mengajar yang lama yaitu dengan cara ceramah dan tanya jawab biasa. Dan dapat dilihat hasilnya masih jauh dibawah rata-rata ketuntasan dengan nilai 60 pada rata-rata kelas dan 16% untuk persentase ketuntasan.

Pada tahap selanjutnya yaitu dilakukannya Siklus I pada penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*. Akan tetapi karena metode ini baru diterapkan, maka masih ada peserta didik yang belum mengerti. Dalam siklus I ini sudah muncul peningkatan pada hasil belajar yaitu dengan nilai 75 pada rata-rata kelas dan persentase ketuntasan sebesar 51,6%.

Dikarenakan masih belum memenuhi indikator ketuntasan meski sudah ada peningkatan pada Siklus 1, maka peneliti melanjutkan pada Siklus II untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Dalam Siklus II kembali mengalami peningkatan dengan jumlah nilai rata-rata kelas 84 dengan presentase ketuntasan 90%.

Dikarenakan nilai dan presentase ketuntasan pada siklus II sudah melampaui indikator, maka penelitian dicukupkan hingga Siklus II dengan keberhasilan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 5 SMAN 1 Waled pada pelajaran Biologi.



Gambar 3. Perbandingan Hasil *Pre Test*, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan perbandingan dalam tabel dan diagram di atas, terjadi peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik, peningkatan ini dilakukan dalam tiga fase. Fase pertama pada tahap *pre test* total peserta didik yang tidak tuntas ada 84% dengan nilai rata-rata kelas 60, ini menunjukkan masih banyak siswa yang belum paham dan mengenal materi yang diajarkan. Pada fase kedua yaitu *post test* siklus I persentase ketidaktuntasan mengalami penurunan menjadi 48,4% dengan nilai rata-rata kelas menjadi 75, hal ini menunjukkan sudah adanya peningkatan tapi masih belum mencapai kriteria yang telah ditentukan. Sehingga, dilakukan fase tiga yaitu *post test* pada siklus II dengan persentase ketidaktuntasan kembali menurun menjadi 10% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 84, yang artinya kriteria ketuntasan sudah terpenuhi.

Selain dari peningkatan prestasi, aspek keterampilan juga ikut meningkat dari yang tadinya **baik** menjadi **sangat baik**. Dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Keterampilan Siklus I dan II

Keterampilan	Siklus I	Siklus II
Jumlah	227	250
Rata-rata	7	7,8
Persentase	70%	78%
Predikat	Baik	Sangat Baik

4. KESIMPULAN

Dalam mengembangkan metode pembelajaran seorang guru harus bisa menyesuaikan antara metode yang dipilih dan kondisi siswa, materi pembelajaran, dan juga sarana prasarana yang ada. Dalam peningkatan prestasi kelulusan hasil belajar siswa guru dituntut untuk merancang media dan metode pembelajaran yang lebih tepat sehingga terjadi pembelajaran yang variatif.

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan di zaman sekarang ini, tentu saja dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi kelas, siswa, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Hal ini agar saat menggunakan metode yang akan memudahkan dalam belajar mengajar.

Penerapan metode pembelajaran Team Game Tournament dalam pembelajaran Biologi dapat meningkatkan keterampilan, kerja sama, motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi Metabolisme di kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Waled Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon yang terbukti dalam pembahasan dengan adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan pada pra siklus dengan rata-rata kelas 60 dan persentase ketuntasan 16% menjadi 75 rata-rata kelas dan persentasenya menjadi 51,6% pada siklus I dan pada siklus II rata-rata kelas menjadi 84 dengan persentase 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- [2] P. S. Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*. Pt. Scopindo Media Pustaka, 2019.
- [3] M. A. Setiawan, *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- [4] M. Z. Rosyid, M. Mansyur, S. IP, and A. R. Abdullah, *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara, 2019.
- [5] M. Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan.: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Deepublish, 2015.
- [6] R. Widhiastuti and F. Fachrurrozie, "Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar," *Din. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, 2014.
- [7] N. Hasnunidah, "Metodologi Penelitian Pendidikan," *Yogyakarta media Akad.*, 2017.
- [8] D. Arikunto, Suharsimi, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta PT. Bumi Aksara*, 2008.
- [9] Mu'alimin and R. A. H. Cahyadi, "Penelitian Tindakan Kelas Tori dan Praktik," pp. 1–87, 2014.