

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI 14 PEKANBARU TAHUN AJARAN 2016/2017

Sri Wahyuni

STIE Persada Bunda

Peksosriau.sriwahyuni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitifbiologi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kelas yang di ambil untuk menerapkan kooperatif TGT adalah kelas XI IPA 2 SMANegeri 14 Pekanbaru jumlah siswa 33 orang, dimana jumlah laki-laki 14 orang dan perempuan 19 orang. Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa berupa daya serap dan ketuntasan belajar yang diperoleh dari kuis tiap kali pertemuan, tugas tiap kali pertemuan dan ulangan harian pada setiap siklus. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknis analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif hasil belajar yang dilakukan sebanyak dua kali siklus yang terdiri dari duabelas kali pertemuan, daya serap siswa mengalami penurunan sebesar 5,53% dari sebelum PTK (80,03%) setelah siklus PTK siklus I (74,50%) dan mengalami peningkatan sebesar 14,75% setelah siklus II (89,25%). Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XI IPA 2SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Kemampuan Kognitif

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggapan terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup dan segala situasi hidup yang mempengaruhi perubahan individu (Mudyahardjo, 2010: 3). Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013: 79).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka kurang aplikasi (Sanjaya, 2013: 1). Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengiriman pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Sanjaya, 2013: 162).

Secara definisi kata “Guru” bermakna sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal (Danin, 2012: 5). Ini berarti berhasil tidaknya tercapainya tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2013: 1).

Menurut Kimbel dalam Trianto (2011: 9), mengatakan bahwa belajar juga dimaksudkan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari

pengalaman. Inti dari belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi.

Salah satu metode pembelajaran yaitu kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa yang kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda (Huda, 2011: 32). Lebih lanjut menurut Rosdiana pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukannya observasi Penulis dengan guru bidang studi Biologi yang mengajar di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru maka diperoleh informasi yaitu: a) Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, b) Siswa umumnya kurang aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, c) Siswa kurang memperhatikan guru menjelaskan d) Banyaknya siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran biologi yaitu sebesar 57,57% dari KKM 78.

Dari penjelasan di atas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap pelajaran Biologi sehingga terjadi perubahan proses belajar mengajar dalam hal ini perlu adanya perbaikan, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran yakni *Team Game Tournament* (TGT) (Rosdiana, dalam Hamid 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Saodah (2014) tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Di MTs Negeri Dowora. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar biologi pada siklus I dengan daya serap 47,83%, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan daya serap 86,86%

Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas berstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif lebih sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Chotimah dan Dwitasari, 2009: 2).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224).

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan pemecahan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluasi. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi (Suprihatiningrum, 2013 : 38)

Berdasarkan gejala-gejala yang diamati di sekolah, dimana salah satunya adalah pendidikan masih melaksanakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan interaksi yang terjadi hanya satu arah serta banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran biologi, Peneliti merasa tertarik untuk mencari solusi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar biologi di SMA Negeri 14 Pekanbaru dengan mengadakan penelitian yang berjudul : “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XI IPA 2SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017”.

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 33 siswa. Terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan karakteristik siswa berkemampuan akademik heterogen yaitu terdiri dari siswa yang tinggi, sedang dan rendah. Alasan pengambilan subjek kelas XI IPA 2 dalam penelitian ini adalah karena siswa kelas XI IPA 2 memiliki tingkat kemampuan yang rendah, ini terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM 78.

Pengolahan Data Hasil Belajar Pengetahuan Pemahaman Konsep (PPK)

Nilai Pengetahuan Pemahaman Konsep (PPK) didapatkan dari nilai Pekerjaan Rumah (PR), nilai tugas (LKPD), nilai Quis Tertulis (QT) dan Ujian Blok (UB). Masing-masing nilai ini akan dirumuskan sebagai berikut:

$$PPK = 20\% \times (LKPD) + 30\% \times (\text{rata-rata nilai QT}) + 10\% \times (\text{rata-rata nilai PR}) + 40\% \times (UB).$$

Keterangan:

- LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
- QT (Kuis Tertulis)
- PR (Pekerjaan Peserta Didik)
- UB (Ujian Blok)

Sumber: Modifikasi SMA Negeri 14 Pekanbaru

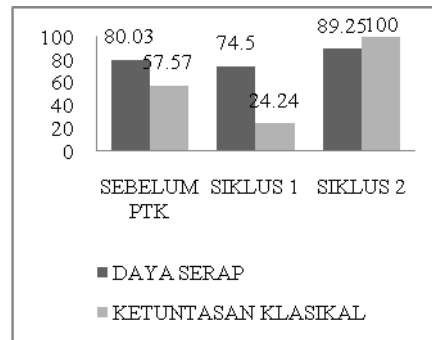
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil belajar PPK sebelum pelaksanaan PTK dan setelah penerapan pembelajaran berdasarkan masalah pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat perbandingan peningkatan hasil belajar untuk daya serap seperti pada Tabel 26 di bawah ini:

Tabel 26. Rata-rata Daya Serap Hasil Belajar PPK dan Ketuntasan Klasikal Nilai PPK sebelum dan Setelah PTK pada Siklus 1 dan PTK pada Siklus 2

| No | Analisis Hasil belajar | Sebelum PTK | PTK Siklus 1 | PTK Siklus 2 |
|----|-------------------------|----------------|----------------|----------------|
| 1 | Rata-rata Daya Serap | 80,03% (Cukup) | 74,50% (cukup) | 89,25% (cukup) |
| 2 | Ketuntasan Klasikal PPK | 57,57% | 24,24% | 100% |

Berdasarkan Tabel 26, dapat dijelaskan bahwa daya serap berdasarkan nilai PPK peserta didik sebelum PTK sebesar 80,03% kemudian mengalami penurunan sebesar 5,53% menjadi 74,50% pada siklus 1, dan pada siklus 2 meningkat sebesar 14,75% menjadi 89,25%. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yaitu ketuntasan klasikal sebelum PTK ialah 57,57% (tidak tuntas) dan pada siklus 1 mengalami penurunan pada ketuntasan klasikal 24,24% (tidak tuntas). Dari siklus 1 ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 75,78% pada siklus 2 menjadi 100% (tuntas). Peningkatan ini dapat diperjelas oleh grafik 12 di bawah ini:



Grafik 12. Perbandingan Daya Serap PPK dan Ketuntasan Klasikal Sebelum dan Setelah Penerapan PTK Siklus 1 dan Siklus 2

Selanjutnya, pada siklus I setelah PTK diadakan kuis sebanyak 3 kali, hal ini dapat dilihat dari nilai kuis yang berbeda-beda disetiap pertemuan. Rata-rata daya serap tertinggi pada kuis ke 3 dengan rata-rata 95,45% (kategori baik). Hal ini disebabkan karena pada pertemuan ini siswa lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam mengerjakan soal kuis yang diberikan guru serta siswa sudah mulai memahami model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) tersebut. Sedangkan rata-rata daya serap terendah yaitu pada kuis 1 dengan rata-rata 74,96% (kategori kurang). Hal ini disebabkan karena pada pertemuan ini siswa belum terbiasa dengan diadakannya kuis diakhir pertemuan. Sehingga siswa merasa kesulitan karena tidak terbiasa dengan kuis diakhir pertemuan. Pada setiap pertemuan rata-rata daya serap siswa ada yang mengalami peningkatan ataupun penurunan. Adanya peningkatan ataupun penurunan nilai kuis ini bukan karena tingkat daya serap peserta didik yang meningkat ataupun menurun tetapi disebabkan oleh faktor-faktor seperti kepribadian ataupun sikap dari peserta didik itu sendiri. Hal ini ditegaskan oleh Slameto (2013: 128), menyatakan bahwa tingkat pengetahuan, tingkat kemampuan intelektual atau intelegensi siswa akan membantu pengajar menentukan apakah siswa mampu mengikuti pengajaran yang diberikan, serta meramalkan keberhasilan atau gagalnya siswa yang bersangkutan bila telah mengikuti pengajaran yang telah diberikan tetapi perlu diingat bahwa prestasi peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat intelektualnya. Faktor lain juga mempengaruhi prestasi seperti faktor motivasi, sikap, kesehatan fisik, mental, kepribadian, ketekunan, dan lain-lainya perlu dipertimbangkan sebagai faktor-faktor lain yang mempengaruhi prestasi.

Selanjutnya pada siklus II dilakukan kuis sebanyak 3 kali, rata-rata daya serap kuis terendah yaitu pada kuis ke 4 dengan rata-rata 92,42% (kategori baik). Rendahnya rata-rata daya serap kuis pada ini disebabkan karena mata pelajaran Biologi pada pertemuan 6 dilaksanakan pada jam terakhir, sehingga suasana pembelajaran semangat siswa dalam melaksanakan kuis kurang efektif. Hal ini juga ditegaskan oleh Rizema (2013 : 29) menyatakan suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan lebih baik, apabila terjadi komunikasi dua arah, yaitu guru dan siswa, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Rata-rata daya serap kuis tertinggi pada siklus II ini adalah pada kuis ke 5 dengan rata-rata daya serap 96,36% (kategori sangat baik). Terjadi peningkatan daya serap ini dikarenakan kerjasama siswa ketika pada saat *game* siswa bermain sambil belajar dengan semangat dan berkonsentrasi. Selain itu, peningkatan terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mengerti mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan dengan *poster*. Menurut Sardiman (2014: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan dan mengelakan perasaan tidak suka itu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif Biologi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 pada materi siklus I Kompetensi Dasar (KD) 1.1 Mendeskripsikan komponen kimiawi sel struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan. Pada siklus II Kompetensi Dasar (KD) 1.2 Mengidentifikasi organel sel tumbuhan dan sel hewan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Elfis. 2009. *Bahan Ajar: Model-model RPP dengan Berbagai Macam Model Pembelajaran*. FKIP-Universitas Islam Riau. Tidak diterbitkan. Pekanbaru.
- Elfis. 2010b. *Pendekatan Kontektual dalam Pembelajaran Biologi*. Available.[http://elfisuir.blogspot.com/2010/01.pendekatan kontektual dalam pembelajaran biologi.html](http://elfisuir.blogspot.com/2010/01.pendekatan_kontektual_dalam_pembelajaran_biologi.html). (diakses 19 Juni 2015).
- Elfis. 2010d. *Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Available.<http://elfisuir.blogspot.com>. (diakses 16 Juni 2015).
- Hasruddin. 2009. Memaksimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*.(6), 48-60.
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Pratiwi, B. 2015. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Handout Terhadap Kemampuan Kognitif Biologi Siswa Kelas XI SMAN 4 Pekanbaru Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Studi Pendidikan Biologi-FKIP-UIR: Pekanbaru.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali: Jakarta
- Roestiyah, N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sadiman, 2011. Arief. S., Rahardjo, R., Haryono Anung. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani dan Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak: Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana; Kencana.
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Oktaviana. 2014. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Menggunakan Handout Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP AN-NUR Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi – FKIP – UIR. Pekanbaru.

Karnilawati. 2013. Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Menggunakan *Handout* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIIa SMPN 3 Siak Hulu Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi – FKIP – UIR. Pekanbaru.