



MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN TIPE MODEL PEMBELAJARAN TGT

Amir Pada

PGSD UNM

Email: amirpada@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2023

Revised;10-04-2023

Accepted;25-04-2023

Published,16-04-2023

Abstrak

This study aims to increase the interest in learning students by using the TGT learning model. The method used to obtain data is observation and documentation, the research subjects of grade XI Social Studies 1 SMAN 8 Bone students as many as 31 out of 16 male students and 15 female students, sociology subjects subject of Social Integration. This study used observation and documentation methods. Learning is usually done by providing material through lectures and then given tasks so that students are less interested in the learning process. Based on the results of research with the TGT model type by integrating TikTok's movements in learning activities, it gives students interest in participating in learning activities. In cycle I the interest in learning students has reached an indicator of 64.2%, in cycle II shows an increase in students, the observation sheet, the percentage of student activities is 89.2% which shows that it is in the very active category, as well as teacher activities in applying the TGT learning model are also included in the good category, which is 85.7%. The results obtained in cycle II, it can be concluded that the class action research conducted in class was declared successful.

Key words:

Minat Belajar, TGT,
Biologi

artikel pinisi:journal of teacher professional dengan akses terbuka dibawah
lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang semakin menuntut manusia untuk bisa bersaing dan menyesuaikan diri agar tidak tersisih persaingan zaman membuat manusia dalam berbagai bidang dalam kehidupan melakukan perbaikan salah satunya dalam aspek pendidikan. Pendidikan yang diperlukan pada saat ini yaitu pendidikan yang mampu menciptakan generasi-generasi yang mampu bersaing secara global serta mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks dengan daya saing yang semakin tinggi (Fazar, 2015). Menurut Faturrohman dan Sulistyorini (2021:118) belajar ialah suatu proses usaha yang telah dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan

(Achru, 2019).

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif ketika sistem dalam pembelajaran dirancang secara matang dan terarah. Proses pembelajaran yang baik ditandai dengan terjadinya interaksi dan interelasi antara komponen. Adapun komponen yang dimaksudkan yakni guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, model, media pembelajaran, serta asesmen. Setiap guru harusnya memiliki rancangan pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan sistematis. Pada suatu proses pembelajaran guru menjadi komponen penting karena guru sebagai fasilitator bagi peserta didik dan dapat dikatakan sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran yang berusaha untuk dapat mengoptimalkan peserta didik dalam melakukan aktivitas belajarnya sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan penerapan suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada ketepatan guru dalam menggunakan metode, teknik serta taktik dalam pembelajaran dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Sebagai seorang guru perlu mengetahui karakteristik tiap peserta didiknya agar mampu menyesuaikan pembelajaran dengan karakter yang dimiliki peserta didik. Setiap perbedaan yang dimiliki peserta didik dapat menjadi acuan dalam membuat perencanaan belajar, memilih metode, model, maupun media yang tepat bagi peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus memilih strategi yang tepat untuk menyajikan pokok bahasan yang akan dipublikasikan. Strategi pembelajaran Biologi selama ini yang banyak di gunakan adalah metode belajar konvensional dimana proses belajar terpusat kepada guru, guru memiliki aktif sebagai pemberi materi bagi peserta didik, sementara peserta didik bersifat pasif yakni hanya mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru dan mereka lebih banyak mengharapkan sajian dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri materi yang akan dibahas.

Pembelajaran Biologi yang selama ini hanya menekankan aspek kognitif semata dan kurang melibatkan peserta didik sehingga peserta didik kurang mandiri dalam belajar bahkan cenderung pasif seharusnya diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar secara aktif, berpikir kritis, mampu mengeluarkan pendapat serta mampu bekerja sama antar rekan sejawat. Salah satu upaya yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi yakni dengan menerapkan tipe model *Team Game Tournament*. Tipe model yang menjadikan peserta didik mampu berpikir kritis serta mampu untuk bekerja sama dan melatih kecekatan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Tipe model *Team Game Tournament* atau mencari pasangan menuntut peserta didik untuk bekerja sama dan berinteraksi dalam mengembangkan ide dan pemikirannya. Selain peserta didik dituntut untuk bekerja sama dan berinteraksi, siswa juga dapat merasakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan karena proses pembelajaran dengan tipe model tersebut menghendaki peserta didik dapat bebas menikmati pelajaran dengan ekspresinya masing-masing tanpa menghilangkan makna belajar itu sendiri serta peserta didik tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri tetapi bertanggung jawab terhadap kelompoknya atau pasangannya, sehingga pembelajaran ini dapat memupuk pembelajaran kelompok kerja positif yang meniadakan persaingan individu. Suasana belajar dan rasa kebersamaan akan tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota kemungkinan peserta untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pembelajaran tersebut juga dapat membantu peserta didik yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Tipe Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X.8 di SMAN 5 Bone”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang sering disebut dengan *Classroom Action Research*. Penelitian ini memiliki sebuah peran penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila di implementasikan dengan baik dan benar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode penelitian yang tergolong masih baru karena berkaitan dengan penelitian reflektif yang terjadi di dalam kelas pada saat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa (Salahuddin, 2015). Menurut Nur (2016) bahwa penelitian tentang tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan untuk memecahkan masalah spesifik yang muncul di kelas. Penelitian ini melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tentang apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan pembelajaran dan mencapai tujuan mereka.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas X.8 SMAN 5 BONE dan guru mata pelajaran Biologi dari sumber tersebut diperoleh data melalui metode observasi dan dokumentasi siswa dalam penelitian ini pengumpulan data yang di lakukan oleh peneliti dengan menggunakan cara observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas X.8 SMAN 5 BONE dan guru mata pelajaran Biologi dari sumber tersebut di peroleh data melalui metode observasi dan dokumentasi siswa dalam penelitian ini pengumpulan data yang dilakukam oleh peneliti dengan menggunakan cara observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Indikator minat belajar

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran	1-5
2.	Antusias	1-5
3.	Aktif	1-5
5.	Senang	1-5

Data minat belajar siswa berupa observasi kegiatan belajar akan dianalisis dengan menggunakan skor yang berdasarkan penilaian acuan patokan, di hitung berdasarkan skor maksimal yang di capai oleh siswa. Nilai yang di peroleh di bagi menjadi sangat baik, cukup, dan kurang. Pada kegiatan ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi kegiatan belajar siswa untuk mengetahui peningkatan pada minat belajar dengan tipe model *Team Game Tournament*. Pada aktivitas ini, untuk menilai minat belajar siswa dengan menjumlah skor yang di dapatkan siswa menjadi nilai siswa yang di hitung dengan rumus berikut.

$$\text{Presentasi (p)} = \frac{\text{jumlah skor perolehan} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Tabel 2. Kriteria skor minat belajar

Kriteria	Skor
Sangat Baik	65-80
Baik	45-60
Cukup	35-40
Kurang	20-35

Tingkat minat belajar di harapkan dalam proses pembelajaran adalah skor di peroleh pada kategori baik dan sangat baik, dengan demikian siswa di katakan memiliki minat belajar ketika mendapat skor 60%. Rangkaian siklus yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan pada SMAN 5 Bone kelas X.8 mata pelajaran Biologi bertujuan untuk memaparkan dan mengimplementasikan penerapan tipe model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mendapatkan data, peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun yang dianalisis data kuantitatif berupa hasil observasi Minat belajar peserta didik dari awal tindakan siklus I sampai kepada siklus terakhir yaitu siklus II, yang diambil dari hasil pengamatan observer (guru kelas) dan peneliti kemudian dicatat pada lembar observasi. Sebelum pemaparan hasil penelitian terlebih dahulu akan dipaparkan gambaran umum pelaksanaan penelitian.

a. Siklus 1

1. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Perencanaan tindakan siklus 1 ini dibuat oleh peneliti dengan bantuan guru mata pelajaran. Dalam penyusunan rancangan, materi yang diberikan adalah Tipe-Tipe Ekosistem. Materi ini diberikan karena selain mengikuti alur pembelajaran yang terdapat pada semester genap juga agar tidak mengganggu jalanya materi proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan mengikuti tahap yang sudah ditentukan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan meliputi (1). Menyusun materi yang akan di berikan pada saat proses pembelajaran yang di siapkan dalam sebuah power point. (2) membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (Modul Ajar) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. (3) membuat skenario pembelajaran untuk peaksanaan tindakan siklus pertama (4). Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument yang berupa lembar observasi Minat belajar peserta didik dan guru untuk pengamatan selama proses belajar mengajar pada tindakan siklus I. (5). Menyiapkan setting kelas, media, bahan dan alat-alat bantu yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan tindakan. (6). Menyediakan reward yang berupa hadiah kepada kelompok yang lebih unggul untuk lebih memotivasi peserta didik pada saat pemberian soal latihan atau kuis berupa game.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi dilaksanakan berdasarkan tahapan yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan sebelumnya. Pada kegiatan awal terlebih dahulu peneliti menyiapkan setting kelas berupa alat bantu untuk proses pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih efektif. Kemudian guru membuka pelajaran yang didahului dengan salam dan doa yang dipimpin oleh peserta

didik, setelah itu sebelum memulai pembelajaran guru memulai dengan apersepsi, yaitu mengawali pelajaran dengan mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan juga mengecek kehadiran peserta didik serta memberikan motivasi untuk pelajaran hari itu. Pada kegiatan inti guru terlebih dahulu menyampaikan materi yaitu Tipe-Tipe Ekosistem dengan menggunakan power point dilengkapi buku paket yang telah disediakan. Kemudian peneliti membagi jumlah peserta didik kedalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan empat sampai lima orang sehingga terbentuk 5 kelompok dalam kelas tersebut. Setelah kelompok terbentuk terlebih dahulu guru menjelaskan aturan main dalam menjawab soal dan merumuskan jawaban, dan memberitahukan bahwa setiap kelompok yang paling unggul akan mendapatkan reward berupa hadiah untuk menghidupkan minat semangat belajar peserta didik dalam bekerja sama dengan kelompoknya. Setelah setiap kelompok telah siap dalam menerima soal, kemudian guru membacakan satu per satu soal yang sudah guru siapkan yang terdiri dari 6 soal berdasarkan materi yang telah dipelajari yang kemudian di diskusikan dan diperebutkan untuk dijawab oleh tiap kelompok. Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan untuk menjawab soal maka wakil dari kelompok tersebut diperkenankan untuk maju di depan kelas dalam mengarsir jawaban, begitupun selanjutnya sampai kepada pemberian soal yang terakhir. Sambil kegiatan pembelajaran berlangsung observer dan peneliti juga mengamati kegiatan pembelajaran tersebut dengan mengisi lembar observasi kegiatan peserta didik dan guru yang sudah disediakan. Kegiatan akhir yang dilaksanakan oleh guru pada tindakan siklus I, adalah mengakhiri pelajaran dan menutup kelas yang didahului dengan memberikan kesimpulan pembelajaran pada materi yang telah dijelaskan hari itu serta memberikan reward, berupa hadiah kepada kelompok yang paling banyak dalam menjawab soal dan benar dalam mengarsir jawaban yang telah diberikan agar dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran selanjutnya.

3. Paparan Hasil Observasi Siklus I

Pembelajaran tindakan pada siklus 1 setiap pertemuan diamati oleh peneliti dan guru mata pelajaran Biologi, dengan mengisi lembar kegiatan observasi yang sudah di susun sebelumnya pada tahap persiapan tindakan.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Dalam tahap ini akan dianalisis apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament*, serta mengkaji hasil kegiatan observasi dan permasalahan yang sering dihadapi selama tindakan di siklus pertama. Pada hasil tindakan siklus I, diperoleh data dan fakta bahwa peserta didik sudah mulai aktif dalam mengikuti proses pembelajaran walaupun Minat belajar peserta didik belum menunjukkan indikator Minat belajar yang maksimal. Setelah berdiskusi dan melihat hasil obeservasi bersama guru Biologi maka dapat disimpulkan hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala :

- 1) Masih ada beberapa peserta didik yang belum terlalu terfokus pada pelajaran dan intruksi guru karna berinteraksi dengan teman sebangkunya.
- 2) Peserta didik laki-laki kebanyakan sibuk mengganggu teman sekelompoknya dengan bercerita sehingga perhatian terhadap pelajaran berkurang.
- 3) Karna merasa malu dan canggung sebagian peserta didik enggan untuk bertanya.
- 4) Dalam proses pembagian kelompok, peserta didik menjadi ribut karna banyak yang tidak terima dengan teman sekelompoknya.
- 5) Handphone sering digunakan sehingga perhatian dalam proses belajar mengajar terbagi.
- 6) Peneliti belum mampu menguasai kelas karna belum beradaptasi dengan lingkungan kelas. Sehingga proses pembelajaran belum maksimal.

Berdasarkan dari masih banyaknya kekurangan-kekurangan yang telah dihadapi pada siklus I maka hipotesis tindakan pada siklus I bisa dikatakan belum diterima. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan lanjutan atau dilanjutkan pada siklus ke II dengan melakukan beberapa tindakan penyempurnaan berdasarkan kendala dan kekurangan yang sudah dialami pada siklus pertama, tindakan-tindakan penyempurnaan itu antara lain sebagai berikut :

- 1) Pada siklus pertama, peneliti masih belum bisa menguasai kelas dengan baik yang mengakibatkan peserta didik banyak yang ribut oleh karna itu peneliti akan lebih mengoptimalkan interaksi dengan peserta didik berupa teguran yang bersifat membangun.
- 2) Pada saat pembagian kelompok, terjadi kegaduhan dalam kelas karna peserta didik mencari teman kelompoknya, oleh karna itu peneliti akan mengurangi jumlah kelompok yang ada dalam kelas.
- 3) Pada siklus 1, *reward* yang diberikan hanya untuk kelompok yang menang, namun untuk lebih menambah minat peserta didik untuk menang, maka jumlah *reward* akan ditambah untuk kelompok yang paling kondusif dalam bekerja sama.
- 4) Materi pada siklus II akan lebih dipersingkat agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar. Pada siklus 1, soal telah disediakan oleh guru. Untuk menambah keterampilan, pada siklus II setiap kelompok akan membuat soal sesuai pada siklus 1 dan kemudian akan diacak agar setiap kelompok akan mendapatkan soal dari kelompok lain.

b. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada perencanaan siklus II materi yang diberikan merupakan materi lanjutan dari siklus pertama yaitu Integrasi dan reintegrasi sosial sebagai upaya pemecahan masalah konflik dan kekerasan, pada tahap ini perencanaan banyak dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran Biologi, sesuai dengan hasil dari refleksi siklus pertama. Tahap yang ada pada siklus II mengalami sedikit perubahan dari siklus sebelumnya, yaitu pada tahap pemberian tindakan. Pada tahap sebelumnya pemberian soal dan jawaban yang terdapat pada gelas media yang di dalamnya terdapat pernyataan yang sudah disiapkan dan dibuat oleh peneliti untuk peserta didik. Dalam setiap kelompok dilatih untuk memiliki kecakapan dalam menyelesaikan masalah serta membuat seluruh peserta didik terlibat aktif. Dengan game dan batas waktu yang diberikan membuat peserta didik bersemangat dan lebih terlihat menikmati proses pembelajaran. Sehingga tiap kelompok akan mendapat soal dari kelompok lain, hal ini bertujuan untuk menambah tingkat kreatifitas peserta didik dan menambah wawasan mengenai model pembelajaran ini, sehingga guru lebih optimal dalam melakukan pengelolaan kelas secara baik.

Pada Tahap kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan diadakan perubahan pada pemberian game pada saat pemberian tindakan, meliputi (1). Merancang materi yang akan di berikan pada proses pembelajaran yang telah di siapkan dalam bentuk power point. (2) membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan tetap menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. (3) membuat setting pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan siklus kedua dengan melakukan perubahan pada saat pemberian soal (4). Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument yang berupa lembar observasi Minat belajar peserta didik dan guru untuk pengamatan selama proses belajar mengajar pada tindakan siklus II. (5). Menyiapkan setting kelas, media, bahan dan alat-alat bantu yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan tindakan. (6). Menyediakan dua reward yang berupa hadiah kepada kelompok yang lebih unggul dan juga kepada kelompok yang lebih kondusif. untuk lebih memotivasi peserta didik dalam berdiskusi.

2. Pelaksanaan Tindakan Sklus II

Tahap pelaksanaan siklus II diadakan pada hari kamis, 2 Agustus dan berakhir pada 9 Agustus dengan alokasi waktu 3x45 menit dengan bahan ajar atau materi lanjutan pada siklus I. Pada proses pelaksanaan siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* sama halnya pada siklus I yang menggunakan model serupa, namun pada tahap ini peneliti akan lebih teliti dalam mengelola kelas yang lebih baik agar kondisi pembelajaran lebih optimal dan tingkat Minat meningkat. Pada siklus II terjadi beberapa perubahan dari siklus I yaitu soal kuis atau game yang dulunya telah dibuat dan disiapkan berupa kotak-kotak yang di dalamnya terdapat huruf yang telah diacak sebagai jawaban diubah menjadi setiap peserta didik dalam kelompok membuat soal serupa pada siklus I dengan tahapan yang sesuai pada rancangan perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada kegiatan awal peneliti mengawali dengan mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, kemudian melakukan absensi untuk mengetahui kondisi dan jumlah peserta didik, kemudian melanjutkan melakukan apersepsi guna untuk mengetahui sampai mana pelajaran peserta didik dan menanyakan pelajaran sebelumnya. Semua rangkaian diatas dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

Pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi mengenai keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural di Indonesia dan masalah yang timbul karena keanekaragaman. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa power point dan buku paket yang sebelumnya telah disiapkan, setelah materi habis telah dijelaskan maka peneliti membagi peserta didik kedalam 5 kelompok dengan cara menyuruh peserta didik berhitung mulai 1 – 6 yang dimulai dari peserta didik paling depan bagian sudut hingga bagian belakang sehingga semua peserta didik memiliki kelompok secara teracak. Setelah semua peserta didik menemukan teman sekelompoknya peneliti langsung memberikan arahan mengenai tata cara kerja sama dalam kelompok dan pembagian tugas yang optimal tak lupa juga aturan game mengenai tata cara memecahkan persoalan yang ada dalam gelas secara tepat dan cepat. Dijelaskan pula aturan dalam membuat soal mengenai pernyataan yang akan dijadikan soal, jumlah pernyataan sama dengan jumlah gelas yang digunakan dalam bermain game gelas pimarid.

Setelah semua peserta didik dalam kelompok paham mengenai aturan dan tatacara permainan maka guru akan memberikan waktu sebanyak 15 menit untuk merangkai pernyataan dan menempatkannya pada posisi yang benar dengan cara mendiskusikan dengan teman kelompoknya, selanjutnya setelah semua soal diselesaikan oleh tiap kelompok maka perwakilan tiap kelompok diminta naik untuk menmpel pernyataan masing-masing kemudian diperiksa kembali untuk memastikan kecocokan pernyataan dengan indikator yang dibuat guru. Setelah itu peneliti mempersilahkan tiap perwakilan kelompok untuk bergabung kembali kedalam kelompoknya dan mengerjakan soal tersebut dengan waktu yang dipakati yaitu 10 menit. Untuk kelompok yang menyelesaikan secara cepat dan tepat dianggap sebagai pemenang dalam kuis atau game ini. Sehingga berhak mendapatkan reward berupa hadiah untuk lebih meningkatkan minat belajar kelompok lain dan mengapresiasi kelompok yang unggul. Pada tahap ini peneliti dan observer juga mengamati kegiatan pembelajaran tersebut dengan melihat tingkat Minat belajar peserta didik yang di catat dalam lembar observasi.

Pada kegiatan akhir disiklus II pemberian hadiah berbeda dengan siklus satu, pada siklus ini jumlah reward ditingkatkan untuk kelompok yang unggul dan kelompok yang lebih kondusif, pada kuis pemilihan kategori kondusif sebagai penerima reward dipilih untuk membuat peserta didik dalam pembelajaran bersikap tenang dan tanpa gerakan tambahan seperti halnya pada evaluasi siklus I.

3. Paparan Hasil Observasi Siklus II

Proses pelaksanaan siklus II, peneliti bersama guru mata pelajaran sebagai observer melakukan pengamatan tingkat Minat peserta didik dengan menggunakan lembar observasi kegiatan peserta didik.

4. Refleksi Tindakan Siklus II

Hasil evaluasi yang didapat pada pelaksanaan siklus II merupakan kesimpulan bahwa pada penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* di mata pelajaran Biologi menunjukkan adanya peningkatan Minat belajar peserta didik yang dapat dilihat dari tabel hasil observasi kegiatan peserta didik dan hasil observasi kegiatan skripsi, tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase Minat dari siklus II. Hasil tersebut sesuai dengan yang diharapkan dimana sebelumnya hasil observasi masuk dalam kriteria aktif dan pada siklus berikutnya masuk kedalam kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil tersebut maka indikator keberhasilan sudah dapat dikatakan tercapai atau kegiatan pelaksanaan hanya sampai pada siklus II.

Dari hasil refleksi tersebut dan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka proses pembelajaran dikatakan berhasil karena telah terjadi peningkatan Minat peserta didik dalam proses belajar mengajar, dimana hasil observasi kegiatan guru pada siklus II juga mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi kategori sangat baik. Dari fakta diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis pada siklus II sudah diterima dan kegiatan penelitian mengenai upaya peningkatan Minat peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* telah selesai.

Pembahasan

Kegiatan penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas X.8 di SMAN 5 Bone dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Kegiatan dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, berdasarkan hasil tindakan siklus I yang dilihat dari tabel hasil observasi siklus I Minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Team Game Tournament* sudah mencapai standar indikator pengamatan yaitu 64,2% dan termasuk dalam kategori aktif. Namun berdasarkan hasil pada siklus I peneliti merasa masih kurang dengan hasil yang didapat. Karena hasil yang didapat masih biasa saja dan sama halnya dengan Minat biasanya, selain itu masih banyak kekurangan pada peserta didik dan peneliti termasuk dalam pengelolaan kelas yang belum optimal. Sehingga peneliti berniat untuk melanjutkan penelitian pada siklus II dimana pada siklus II terjadi sedikit perubahan secara teknis dalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk menyempurnakan beberapa kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya. Setelah siklus II dilaksanakan dan berdasarkan hasil observasi peneliti dan observer pada lembar indikator pengamatan terjadi peningkatan pada siklus II dengan persentase 89,2% hal ini menjadikan siklus II masuk dalam kategori sangat aktif, berbeda dengan siklus sebelumnya dan telah mengalami peningkatan.

Keberhasilan dalam upaya peningkatan Minat belajar peserta didik di pengaruhi dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* selain itu peneliti juga berperan penting dalam mengoptimalkan kelas setelah mengalami beberapa perubahan yang berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, hal ini dapat menjadi acuan bahwa peran guru dalam mengelola kelas menjadi salah satu acuan dalam upaya peningkatan Minat peserta didik. Melihat hasil indikator pengamatan kegiatan peserta didik yang masuk dalam kategori sangat aktif dan pengamatan kegiatan guru yang masuk dalam kategori baik maka rangkaian penelitian ini dianggap berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat

dalam program Pendidikan Profesi Guru dan Kepala SMAN 5 Bone dan seluruh warga sekolah yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta arahan selama melakukan penelitian tindakan kelas hingga selesai.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan kaktifan peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas X.8 di SMAN 5 Bone. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah penguasaan kelas yang lebih optimal sesuai kondisi dan situasi kelas. Hal ini jelas terlihat pada hasil pengamatan lembar kegiatan peserta didik dimana hasil siklus I mengalami peningkatan pada hasil pengamatan disiklus II selain itu peningkatan juga terjadi pada hasil pengamatan guru dari siklus sebelumnya mengalami peningkatan karena penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Pada siklus I hasil pengamatan berada pada kriteria aktif atau sekitar 64,2% dan juga hasil pengamatan guru berada pada kriteria baik atau sekitar 75% . pada siklus II hasil pengamatan lembar observasi kegiatan peserta didik meningkat pada kategori sangat aktif atau sekitar 89,2% dan diikuti oleh peningkatan hasil observasi kegiatan guru yaitu berada pada kategori sangat baik atau sekitar 85,2% berkat penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament*, dengan hasil diatas maka disimpulkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai dengan demikian hipotesis tindakan pada penelitian ini telah diterima.

Saran

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan serta dikoreksi jika memiliki kekurangan dalam melaksanakan penelitian ini. Semoga tulisan ini dapat menjadikan pembelajaran dapat diminati oleh peserta didik.

Daftar Pustaka

- Achru, Andi P. 2019. *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran*. Makassar:UIN Alauddin Makassar.
- Salahuddin, Anas. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai standar Nasional*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Fazar, I.2015. *Pemanfaatan Aplikasi Geogebra dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas*. Palembang.
- Nur, M.2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gaya Media.