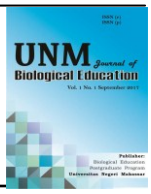
UNM Journal of Biological Education
Volume 1 Nomor 2 Maret 2018
e-ISSN: 2581-1967 dan p-ISSN: 2581-1959
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Biologi melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Qurniasty[1*], Firdaus Daud[1], Halifah Pagarra[1]
Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar
Email: Qurniasty1995@gmail.com

ABSTRACT

This research is a classroom action research aimed to increase the activity and learning achievements of learners through the implementation of cooperative model of team games tournament type. The subjects of the study were class VIII F students in the junior high school 1 Barombong Gowa district. Data collection was conducted in the even semester of the academic year 2017/2018. The collected data in this research consists of students' activities and learning achievement. Student learning activities are collected during the learning process which is observed by two observers by using observation sheet, then the learning result data is obtained through the evaluation test which is done at the third meeting at the end of the cycle, the final test of the given cycle is a matter of multiple choice as much as 20 (twenty) items. All data obtained were analyzed in two ways, namely qualitative analysis for the learning activities and quantitative analysis for the learning outcomes. The results of data analysis on students' learning activities showed that the average on the first cycle of 65.55%, while in the second cycle of 84.43%. Through quantitative analysis, it is known to the students' completeness category where the total percentage of learners who completed in the first cycle is 60%, while in the second cycle reaches 80%. Thus, it can be concluded that the application of cooperative model of team tournament type of team can improve the activity and learning outcomes of learners.

Keywords: *Cooperative model, Learning achievement, Learning activity, Team Games Tournament.*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom action research) yang dilaksanakan selama dua siklus. Tujuan penelitian ini meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model kooperatif tipe team games tournament. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII F di SMP 1 Barombong Kabupaten Gowa. Pengumpulan data dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Data penelitian yang dikumpulkan ada dua yaitu aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung yang diamati oleh duaorang observer dengan menggunakan lembar observasi, selanjutnya data hasil belajar diperoleh melalui pemberian tes evaluasi yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga setiap akhir siklus, tes akhir siklus yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 (dua puluh) item. Semua data yang diperoleh dianalisis melalui dua cara yaitu analisis kualitatif untuk aktivitas belajar peserta didik dan kuantitatif untuk hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian mengenai aktivitas belajar peserta didik menunjukkan rata-rata pada siklus I sebesar 65.55%, sedangkan pada siklus II sebesar 84.43%. Melalui analisis kuantitatif, maka diketahui kategori ketuntasan peserta didik dimana jumlah persentase peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 60%, sedangkan pada siklus II mencapai 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe team games tournamentdapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci*: Aktivitas belajar, Hasil belajar, Model Kooperatif, Team Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Januari 2018 terhadap proses pembelajaran IPA pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Barombong, diketahui bahwa proses belajar mengajar masih bersifat *teacher centred* (berpusat pada guru) yakni guru masih menggunakan model pembalajaran langsung, sehingga interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungannya kurang aktif. Ketidakaktifan tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang dibawakan guru, sehingga peserta didik tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik yang akhirnya berdampak pada peserta didik yang kemampuannya kurang. Selain itu, fasilitas dan media pembelajaran juga belum memadai. Suasana seperti membuat pembelajaran aktif dan mandiri tidak dapat dilakukan secara optimal, sehingga membuat nilai ujian akhir rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata ujian harian peserta didik yang hanya mencapai nilai 45, dimana sekitar 91% siswa memiliki nilai dibawah KKM 75 yang telah ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) yang merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan. Menurut Slavin (2005), TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran ini memiliki beberapa krakteristik, diataranya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran TGT juga memberikan solusi terhadap materi pelajaran yang sulit dipahami yang terkesan membosankan bagi siswa. Selain itu, TGT juga mampu mengemas materi pelajaran dalam bentuk games yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya mempunyai perasaan sedang belajar tetapi sedang bermain dalam sebuah kompetisi. Sistem penilaian yang digunakan mengacu pada kinerja kelompok dan juga kinerja individu karena adanya keterlibatan siswa dalam kegiatan *games tournament.*

Efektivitas penerapan TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dibuktikan melalui hasil penelitian Wiwin (2011) yang mencapai hasil belajar 78.38% yang sebelumnya hanya mencapai 48.65% dan aktivitas belajarnya mencapai 73.42% yang sebelumnya hanya 41.44% di SMA Negeri 12 Makassar kelas XI IPA_6.Berdasarkan penelitian Meylisa (2014), penerapan *Team Games Tournament* dapat pula meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Nilai aktivitas belajar yang dicapai siswa pada siklus I adalah 67.45 dan meningkat pada siklus II menjadi 76.44. Penerapan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada aspek kognitif pada siklus I adalah sebesar 57.14% dan pada siklus II sebesar 82.14%. Sedangkan, untuk aspek afektif pada persentase yang dicapai pada siklus I adalah 66.71% dan pada siklus II adalah 78.20%. Demikian pula hasil belajar aspek psikomotor peserta didik persentase ketuntasan pada siklus I adalah 68.07% dan pada siklus II 76.87%.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar IPA Biologi melalui penerapan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII F di

Smp Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa." Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar IPA Biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas VIII F di SMP Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa? dan (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPA Biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas VIII F di SMP Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Clasroom Action Research*) yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa pada kelas VIII F pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII F yang berjumlah 30 orang. Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar IPA Biologi peserta didik pada materi sistem pernapasan pada manusia. Adapun defenisi setiap faktor yang diselidiki yakni: 1) aktivitas belajar merupakan kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang observer berdasarkan komponen aktivitas yang dikembangkan oleh peneliti dan diobservasi setiap siklus pembelajaran, 2) hasil belajar adalah hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik disetiap akhir siklus, dilihat dari aspek kognitif yang diperoleh dari pengalaman belajar IPA Biologi melalui penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu sikus I yang dimulai dari observasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, sampai pada refleksi, kemudian berlanjut ke siklus II. Setiap siklus terdiri atas 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk pemaparan materi dan 1 kali peretemuan untuk tes evaluasi.

Teknik pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu.

1. Data mengenai aktivitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar di kelas berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi.
2. data mengenai hasil belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan secara tertulis pada setiap akhir siklus. Data tentang hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil tes pada akhir siklus I dan siklus II.

Teknik Analisis Data

1. Aktivitas belajar peserta didik

Untuk menghitung aktivitas belajar peserta didik perindikator atau per item aktivitas maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase aktivitas belajar peserta didik per komponen} = \frac{\textbf{skor aktivitas peserta didik}}{\textbf{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk keperluan analisis data akhir aktivitas belajar peserta didik, maka frekuensi siklus pertama dicari persentase rerata setiap aktivitas belajar peserta didik, kemudian aktivitas belajar peserta didik digeneralisasikan agar mempermudah peneliti dalam membahas aktivitas belajar peserta didikdengan rumus:

$$\text{Rata-rata aktivitas belajar peserta didik} = \frac{\textbf{jumlah \% seluruh aktivitas peserta didik}}{\textbf{jumlah komponen aktivitas diamati}} \times 100$$

Keterangan:
Jika 85%-100% masuk kategori sangat aktif, 65%-84% masuk kategori aktif, 55%-64% masuk kategori cukup aktif, 35%-54% masuk kategori krang aktif, dan 0-34% masuk ke kategori tidak aktif (Santyasa, 2007).

2. Hasil Belajar

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari tes setiap akhir siklus, kemudian dianalisis untuk melihat ketuntasan belajar biologi peserta didik secara individu dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2008) sebagai berikut:

$$\text{KetuntasanIndividual} = \frac{\sum Skor}{\sum Skor\ Maksimal} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum Peserta\ Didik\ yang\ Tuntas}{\sum Seluruh\ Peserta\ Didik} \times 100$$

Keterangan:
Ketuntasan Individual: Jika peserta didik mencapai ketuntasan skor ≥75
Ketuntasan Klasikal: Jika, ≥75% dari seluruh jumlah peserta didik mencapai ketuntasan skor ≥75
Jika 85-100 masuk dalam kategori sangat baik, 75-84 masuk dalam kategori baik, 65-74 masuk kedalam kategori cukup, 60-64 masuk dalam kategori kurang dan ≤ 49 masuk dalam kategori sangat kurang (Saenab, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan siklus II

Data aktivitas belajar peserta didik (Tabel 1) menujukkan bahwa rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I yang termasuk dalam kategori aktif. Peserta didik yang termasuk dalam kategori aktif merupakan peserta didik yang mendapatkan skor 2 selama observasi aktivitas belajar. Hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 1. Pengkategorian capaian hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II (Tabel 2) pada penelitian ini merujuk pada pengkategorian Santyasa (2007).

Tabel 1. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Indikator Aktivitas Belajar	Siklus I		Rata-Rata	Siklus II		Rata-Rata
		Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)		Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	
1.	Menyimak Penjelasan Guru	60	65	62.5	75	83.33	79.16
2.	Mengerjakan LKPD	63.33	70	66.66	85	91.66	88.33
3.	Melakukan presentasi	65	65	65	81.66	86.66	84.16
4.	Melakukan kegiatan TGT	60	70	65	88.33	91.66	89.99
5.	Menjawab pertanyaan	60	65	62.5	80	83.33	81.66
6.	Memberi tanggapan/ komentar	68.33	75	71.66	83.33	83.33	83.33
	Total Rata-rata			65.55			84.43

Tabel 2. Pengkategorian aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II

Interval Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		∑Peserta Didik Pert. I	∑Peserta Didik Pert. II	∑Peserta Didik Pert. I	∑Peserta Didik Pert. II
85% - 100%	Sangat aktif	2	2	18	18
65% - 84%	Aktif	16	17	7	10
55% - 64%	Cukup aktif	2	5	1	2
35% - 64%	Kurang aktif	6	6	2	0
0% - 34%	Tidak aktif	4	0	2	0
	Total	30	30	30	30

Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II (Tabel 3) menunjukkan peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi standar nilai ketuntasan minimum, yakni 18 orang pada siklus I yang meningkat menjadi 24 orang pada siklus II. Adapun pengkategori ancapaian hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II (Tabel 4) dilakukan dengan modifikasi pengkategorian Saenab (2012). Hasil pengkategorian nilai hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dengan sangat baik, yakni 9 orang pada siklus I dan meningkat menjadi 16 orang pada siklus II.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I dan II

Kategori	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	≥75	18	60%	24	80%
Tidak tuntas	<75	12	40%	6	20%

Tabel 4. Pengkategorian hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II

Interval Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		∑Peserta Didik	%	∑Peserta Didik	%
85 - 100	Sangat baik	9	30%	16	53.3%
75 - 84	Baik	9	30%	8	26.6%
65 - 74	Cukup	3	10%	5	16.6%
50 - 64	Kurang	8	26.6%	1	3.3%

≤49	Sangat kurang	1	3.3%	0	0%

Pembahasan

Aktivitas Peserta Didik

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam bentuk permainan. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran dikelas dan kegiatan-kegiatan kelompok (Ibrahim, 2000). Salah satu tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk dapat meningkatkan aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Beberapa indikator aktivitas peserta didik yang disusun pada lembar observasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I dan siklus II. Data aktivitas peserta didik yang didapatkan merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh 2 orang observer setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II.

Kegiatan pembelajaran pada kelas VIII F yang berjumlah 30 orang dilakukan sebanyak 6 pertemuan dimana masing-masing 2 pertemuan untuk materi dan 1 pertemuan untuk pemberian tes evaluasi pada akhir siklus I dan siklus II. Peserta didik yang berjumlah 30 orang dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing beranggotakan 7-8 orang untuk memudahkan observer melakukan kegiatan pengamatan aktivitas peserta didik. Setiap kelompok diberikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang mendukung kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dalam pembelajaran. Selain itu, LKPD yang diberikan menunjang sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student center)*.

Aktivitas peserta didik yang terdapat pada lembar observasi terdiri atas 6 jenis aktivitas, yakni: 1) Menyimak penjelasan guru, 2) Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah dibagikan, 3) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan antusias, 4) Peserta didik melakukan kegiatan tournament dengan sportif (jujur), 5) Peserta didik menjawab seluruh pertanyaan dengan baik dan benar, 6) Mengajukan tanggapan/ komentar. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada tabel 4.1 diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi rata-rata aktivitas peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II untuk semua indikator aktivitas yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dian (2013) bahwa pelaksanaan model koopertif tipe TGT akan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, serta meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

Pada proses pembelajaran, peserta didik diberikan materi mengenai sistem pernapasan pada manusia. Pada siklus I, persentase rata-rata komponen aktivitas menyimak penjelasan guru sebesar 62.5%, menglami peningkatan pada siklus II sebesar 79.16 %. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan mengajukan pertanyaanuntuk membangkitkan minat belajar dan memberi motivasi serta merangsang pengetahuan peserta didik dengan menampilkan video mekanisme pernapasan manusia, sehingga peserta didik lebih memperhatikan penjelasan yang diberikan.

Persentase rata-rata komponen aktivitas mengerjakan LKPD pada proses pembelajaran siklus I sebesar 66.66%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88.33%. Peningkatan ini terjadi karena diberikan desain yang lebih menarik pada LKPD. Selain itu,

guru juga membimbing dan berusaha membantu peserta didik mengerjakan LKPD.

Persentase rata-rata komponen aktivitas melakukan presentasi pada proses pembelajaran siklus I sebesar 65%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84.16%. Peningkatan ini terjadi karena guru memberi motivasi serta berusaha untuk meyakinkan peserta didik bahwa mereka memiliki kemampuan dan potensi dalam dirinya masing-masing, serta menanamkan rasa percaya diri kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan memaparkan hasil diskusi kelompok di depan peserta didik yang lain.

Persentase rata-rata komponen aktivitas melakukan kegiatan TGT dengan sportif pada siklus I sebesar 65%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89.99%. Peningkatan ini terjadi karena guru memberikan peraturan yang lebih tegas dan hukuman yang bermanfaat, misalnya mengerjakan soal-soal latihan apabilah ada peserta didik yang tidak mematuhi peraturan. Selain itu, guru juga memberikan reward yang lebih banyak sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik. Seperti yang dikemukakan oleh Thelma Reiss dalam Slavin (2009), "penting bahwa penghargaan kelompok atau tim diberikan melalui cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Siswa sangat apresiatif terhadap hal ini, sehingga banyak siswa yang mendapatkan penghargaan dan memberikan umpan balik yang positif sehingga dari sini dimungkinkan prestasi siswa dapat meningkat."

Persentase rata-rata komponen aktivitas menjawab pertanyaan pada saat tournament siklis I sebesar 62.5%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81.66%. Pada siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran model kooperatif tipe TGT karena langkah-langkah yang dilakukan masih sama, sehingga peserta didik sudah memahami tugas dan tanggung jawabnya dalam kelompok. Oleh karena itu, peserta didik menjadi lebih antusias dalam menjawab pertanyaan soal-soal tournament.

Persentase rata-rata komponen aktivitas mengajukan tanggapan atau komentar pada saat tournament siklus I sebesar 71.66%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83.33%. Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peserta didik semakin percaya diri dan berani dalam memberikan tanggapan pada saat kegiatan tournament. Hal ini membuktikan bahwa melalui kegiatan game tournament, guru telah berhasil membangun kepercayaan diri peserta didik dalam mengemukakan tanggapan atau gagasannya sendiri.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus. Selain itu, aktivitas peserta didik juga tidak lepas dari cara mengajar guru di kelas. Proses belajar mengajar memerlukan aktivitas, baik antara guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Sardiman (2010) mengatakan, aktivitas merupakan asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar, peserta didik harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Sanjaya (2006) menambahkan, aktivitas peserta didik tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah umumnya. Aktivitas belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII FSMP Negeri 1 Barombong Kabupaten Gowa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pemberian tes evaluasi pada akhir siklus I dianalisis secara kuantitatif. Data yang diperoleh(Tabel 4.3) menunjukkan bahwa hasil

belajar peserta didik pada siklus I yang mendapatkan nilai ≥75 sebanyak 60% dari jumlah peserta didik, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai <75 sebanyak 40%. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori tuntas pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 70%. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik masih dalam tahap penyesuaian dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama proses pembelajaran.Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang diikuti peserta didik selama ini masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, sehingga peserta didik harus mulai membiasakan diri dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil belajar peserta didik yang didapatkan setelah diberikan tes evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan dibanding hasil belajar yang didapatkan pada tes evaluasi siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase jumlah peserta didik pada siklus II yang memenuhi kriteria tuntas ≥75, yakni sebanyak 24 orang dari total jumlah peserta didik (30 orang) dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni sebanyak 70% dari jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas ≥75.

Peningkatan hasil belajar peserta didikditandai dengan meningkatnya jumlah persentase kategori tuntas. Peserta didik yang tergolong kategori tidak tuntas disebabkan beberapa dari mereka kurang melakukan interaksi dengan anggota kelompoknya pada saat proses pembelajaran. Pada saat tes evaluasi, mereka pada umumnya terburu-buru mengumpulkan lembar jawaban tanpa memperhatikan ketelitian dan kebenaran jawaban yang dipilih. Sedangkan,peserta didik yang tergolong tuntas umumnya melakukan komponen aktivitas pada lembar observasi dengan baik.

Warsita (2008) memandang pembelajaran sebagai proses aktif yang terjadi di dalam diri peserta didik dan berpusat pada cara peserta didik mengingat, memperoleh kembali, serta menyimpan informasi dalam ingatannya. Hasil pembelajaran tidak hanya tergantung pada informasi yang disampaikan guru, tetapi juga pada cara peserta didik memproses informasi tersebut.

Penelitian ini berakhir pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu persentase rata-rata aktivitas peserta didik 84.4%, yang berarti telah melampaui persentase rata-rata aktivitas peserta didik yang telah di tetapkan yaitu ≥70%. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada siklus II juga telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu persentase rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai80%,yang berarti telah melampaui persentase rata-rata hasil belajar yang telah ditetapkan, yaitu ≥75% peserta didik mendapatkan nilai tuntas ≥75 pada materi sistem pernapasan pada manusia.

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktifitas peserta didik di dalam kelas dan dengan meningkatnya aktivitas peserta didik tersebut maka hasil belajar IPA biologi peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Barombong khususnya materi sistem pernapasan mengalami peningkatan secara signifikan. Hal tersebut dapat disebabkan karena dalam penerapan model kooperatif tipe TGT yang melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan mampu membuat peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama dan persaingan sehat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusiamengalami peningkatan melalui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*

(TGT) di kelas SMP Negeri 1 Barombong Kab. Gowa dari siklus I ke siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.

Dian R.S, Abdul R. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggolek.* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan; Vol. 01, Tahun 2013.

Firdaus. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya Dalam Mata Pelajaran Sains Kelas V Sdn 100/I Pematang Gadung Kec. Mersam.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Koperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Kunandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Meylisa Efriliyanti. 2014. " *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar"*. Skripsi. Universitas Bandar Lampung.

Nurhayati dan Wellang. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta :Rajawali Pers.

Santyasa, I Wayan.2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana prenada media group.

Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Saenab, S dan Puspita, I. 2012. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Think Pair Share (TPS) pada Siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Mangkutana*. Jurnal Bionature, Vol.13 No.2. Hal. 127-135.Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Adi Mahasatya.

Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wiwin P. 2011. "*Penerapan Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI Ipa$_6$ Di SMA Negeri 12 Makassar"*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.