

APPLICATION OF MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TO ENCOURAGE AND INCREASE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE CLASSROOM IPA MTs DARUL HIKMAH VIIB4 IN PEKANBARU

Rinda Maryola¹, Yuslim Fauziah², Wan Syafii³

*e-mail: rindamaryola54@gmail.com, yuslim_fauziah@yahoo.com, wansya_ws@yahoo.com
telp: +6281378512837

Biology Education Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract : *The purpose of this research is to increase the interest and learning outcomes VIIb4 grade science students MTs Darul Hikmah Pekanbaru after the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT). This study was conducted in April-May 2016. This study is a Class Action Research (CAR) conducted in two siklus. Subjek were students in grade VIIb4 by the number of students 24 orang. Parameter of this study are of interest, learning outcomes (absorption and Mastery learning), awards groups, student activities and activity guru. Hasil research found the average student interest before the implementation of cooperative learning model TGT is 1.80 (Low), increased after the first cycle that 2:03 (Medium), and increased after the second cycle ie 3:26 (High) .Rata average dayaserap students padasiklus I amounted to 78.75% (Enough), meningkat padasiklus II became 85.00% with a (Good). Ketuntasan belajar individu padasiklus I is 75.00% category, please, padasiklus II became 87.50% dengan kategori Baik. Penghargaan group of the second cycle of the four groups awarded with Great category, the second cycle groups one group was awarded the Super category and three groups received awards by category Hebat. Rata -rata activity of students in the first cycle is 66.55% (Less), padasiklus II is 76.90% with (Enough) .Rata average teacher activity padasiklus I and II cycle of 100% dengan kategori Sangat Good. Based on research that has been done, Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) in science teaching can improve learning outcomes siswakesel interest and VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru.*

Keywords : *Cooperative Learning Teams Games Tournamen (TGT), Interests, Learning Outcomes*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS VIIB4 DI MTs DARUL HIKMAH PEKABARU

Rinda Maryola¹, Yuslim Fauziah², Wan Syafii³

*e-mail: rindamaryola54@gmail.com, yuslim_fauziah@yahoo.com, wansya_ws@yahoo.com
telp: +6281378512837

Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIIB4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) . Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2016. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIB4 dengan jumlah siswa 24 orang. Parameter dari penelitian ini adalah minat, hasil belajar (Daya serap dan Ketuntasan belajar), penghargaan kelompok, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Hasil penelitian didapatkan rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu 1.80 (Rendah), meningkat setelah siklus I yaitu 2.03 (Sedang), dan meningkat setelah siklus II yaitu 3.26 (Tinggi). Rata-rata daya serap siswa pada siklus I sebesar 78.75% (Cukup), meningkat pada siklus II menjadi 85.00% dengan (Baik). Ketuntasan belajar individu pada siklus I sebesar 75.00% kategori Cukup, pada siklus II menjadi 87.50% dengan kategori Baik. Penghargaan kelompok pada siklus II keempat kelompok mendapatkan penghargaan dengan kategori Hebat, pada siklus II kelompok satu kelompok mendapatkan penghargaan dengan kategori Super dan tiga kelompok mendapatkan penghargaan dengan kategori Hebat. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yaitu 66.55% (Kurang), pada siklus II yaitu 76.90% dengan (Cukup). Rata-rata aktivitas guru pada siklus I dan siklus II yaitu 100% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIB4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Minat, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari ditingkat SMP-SMA. Biologi merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA sebagai salah satu cabang yang ada didalam dunia pendidikan yang turut memberikan peranan untuk menciptakan manusia yang berkualitas, yaitu yang memiliki keterampilan dan pola pikir praktis untuk memecahkan masalah ilmiah dalam kehidupan dan sosial. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa dan guru dan antara siswa dengan siswa. Komunikasi yang terjalin hendaknya merupakan komunikasi timbal balik, sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pembelajaran berlangsung efektif serta dapat memecahkan masalah (Slameto, 2007).

Namun kenyataannya, proses pembelajaran yang ditemukan belum sesuai dengan yang diharapkan dan pencapaian hasil belajar siswa belum maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru yakni pada tiga kelas, antara lain kelas VIIb4, VIIb5, VIIb6, diketahui bahwa dari tiga kelas tersebut proses pembelajaran biologi di kelas VIIb4 masih kurang maksimal dari dua kelas lainnya. Hal ini dilihat dari minat, keaktifan, keseriusan, keingintahuan dan hasil belajar siswa yang masih cukup rendah. Dari pengamatan yang dilakukan ditemukan proses pembelajaran biologi yang sering diterapkan guru ketika dikelas yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi, kendala yang dihadapi guru dikelas adalah banyaknya siswa yang mengantuk, banyaknya siswa yang bermain-main ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, siswa cepat bosan dan jenuh saat penyampaian materi biologi berupa teori dan konsep di kelas. Siswa menganggap bahwa pelajaran biologi masih berupa hafalan teori, sehingga minat siswa untuk belajar biologi masih rendah, terlebih lagi jika proses pembelajaran berjalan cukup lama, siswa semakin bosan dan jenuh berada dikelas sehingga siswa keluar masuk kelas. Kebosanan ini menyebabkan minat dan interaksi belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang. Siswa kurang komunikatif, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak aktif bertanya dan mengajukan pendapatnya selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya beberapa siswa yang aktif dan fokus pada saat guru menjelaskan, sedangkan siswa lainnya tampak tidak aktif dan fokus dalam waktu yang lama dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini terjadi juga tidak lepas dari peran guru sebagai kunci utama dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, dalam hal ini guru belum maksimal memberikan pengalaman belajar yang mendorong dan menantang siswa untuk terlibat aktif menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga pembelajaran cenderung membosankan bagi siswa.

Rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa terhadap materi biologi yang dipelajari. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VIIb4 dilihat dari nilai ulangan siswa pada materi sebelumnya (sifat zat) belum semuanya tuntas sesuai dengan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Namun pada kenyataannya dilihat dari nilai rata-rata siswa dalam pelajaran biologi masih dibawah KKM yaitu hanya 66,45. Dalam proses pembelajaran biologi perlu adanya minat belajar yang tinggi sehingga siswa dapat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri untuk memahami materi yang dipelajari. Salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa tersebut adalah dengan menciptakan suasana belajar menyenangkan

yang dapat menumbuhkan semangat siswa, mengajak siswa bermain sambil belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta memberikan peluang kepada siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu kooperatif tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VIIb4 di MTs Darul Hikmah Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan di Kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Waktu penelitian April - Mei 2016. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi. Pengambilan kelas berdasarkan hasil konsultasi dengan guru mengenai minat dan prestasi belajar dalam belajar IPA. Parameter penelitian adalah minat, hasil belajar (daya serap dan ketuntasan belajar), penghargaan kelompok, aktivitas siswa dan aktivitas. Instrumen pengambilan data terdiri dari lembar angket minat belajar siswa, soal post tes dan ulangan harian, penghargaan kelompok dari sumbangan skor individu dalam kelompok, lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Siklus I

Untuk melihat minat belajar IPA siswa kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I setelah dianalisis dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I

Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I						
No.	Indikator Minat	Minat Belajar Siswa				Peningkatan minat (%)
		Sebelum		Setelah siklus I		
		Skor	Kategori	Skor	Keterangan	
1	Tantangan	1.84	Rendah	2.03	Sedang	10.32
2	Keingintahuan	1.72	Rendah	2.01	Sedang	16.86
3	Keikutsertaan	1.83	Rendah	2.06	Sedang	12.56
4	Kontrol	1.81	Rendah	2.03	Sedang	12.15
Rata-rata		1.80	Rendah	2.03	Sedang	12.97

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikategorikan rendah dan setelah siklus I dikategorikan sedang, rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan. Sebelum penerapan model pembelajaran TGT rata-rata skor minat belajar siswa adalah 1.80 dengan kategori rendah, sedangkan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I meningkat, yaitu 2.03 (kategori sedang) dengan persentase peningkatan sebesar 12.97%. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu dengan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan, dimana siswa dapat bermain sambil belajar sehingga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik, dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun peningkatan minat belajar siswa setelah siklus I ini belum maksimal dan dapat dilihat bahwa peningkatan minat belajar siswa ini masih dalam kategori sedang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ahmad Tafsir (1992), yang menyatakan bahwa minat adalah kunci dalam pembelajaran, jika siswa telah berminat terhadap kegiatan belajar mengajar maka hampir dapat dipastikan proses belajar mengajar akan baik dan hasil belajar siswa juga akan baik.

Daya Serap Siswa Siklus I

Daya serap peserta didik diperoleh dari nilai post test dan nilai ulangan harian 1. Hasil analisis daya serap siswa kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I (materi ekosistem) dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Daya Serap Siswa Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I

No	Interval (%)	Kategori	Post Test Pertemuan Ke-		Ulangan Harian I (%)
			I	II	
			N (%)	N (%)	
1	95 – 100	Sangat Baik	2(8.33)	1(4.17)	3(12.50)
2	85 – 94	Baik	1(4.17)	2(8.33)	3(12.50)
3	75 – 84	Cukup	2(8.33)	11(45.83)	12(50.00)
4	65 – 74	Kurang	9(37.50)	7(29.17)	3(12.50)
5	< 65	Kurang Sekali	10(41.67)	3(12.50)	3(12.50)
Jumlah			24(100)	24(100)	24(100)
Rata-rata			66.67	73.54	78.75
Kategori			Kurang	Kurang	Cukup

Dari Tabel 2 terlihat bahwa rata – rata daya serap post test peserta didik pada setiap pertemuan terjadi peningkatan. Pada Post test 1 daya serap siswa terlihat kurang yaitu 66.67, hal ini dilihat dari 10 orang siswa (41.67%) yang memperoleh nilai post test terendah dengan kategori sangat kurang atau kurang sekali (interval nilai <65), 9 orang (37.50%) memperoleh nilai dengan kategori kurang (interval nilai 65-74), 2 orang siswa (8.33%) dengan nilai pada kategori cukup (interval 75-84), 1 orang siswa (4.17%)

dengan nilai pada kategori baik (interval 85-94), dan nilai dengan kategori sangat baik (interval nilai 95-100) hanya diperoleh oleh 2 orang siswa (8.33%). Hal ini terjadi karena siswa belum menyesuaikan diri dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena sebelumnya guru hanya menerapkan metode ceramah dan tidak pernah melakukan post test setiap akhir pertemuan. Slameto (2007) menyatakan bahwa metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi daya serap siswa yang tidak baik pula. Metodemengajar yang kurang baik itu dapat terjadi, misalnya karena gurukurang persiapan sehingga siswa kurang terhadap pelajaran atau gurunya, akibatnya siswa malas untuk belajar. Pada post test 2 rata-rata nilai siswa mulai mengalami peningkatan yaitu 73.54 kategori kurang. Mengalami peningkatan disebabkan siswa mulai memahami model pembelajaran yang berlangsung. Hasil daya serap ulangan harian siswa setelah melakukan tindakan siklus I mengalami peningkatan dari nilai ulangan sebelum tindakan yaitu 66.45% menjadi 78.76% dengan kategori Cukup. Meningkatnya daya serap siswa disebabkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa secara nyata mengalami sendiri pembelajaran sehingga dapat menambah daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan data penelitian setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada nilai ulangan harian I ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siklus I

No.	Kategori	Siklus I
		Jumlah Siswa (%)
1.	Tuntas	18(75.00)
2.	Tidak Tuntas	6(25.00)

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I yaitu 18 orang siswa yang tuntas (75.00%) dan 6 orang siswa yang tidak tuntas (25.00%). Dalam hal ini ketuntasan belajar sudah sedikit meningkat dari sebelum diterapkannya model kooperatif tipe TGT namun pada siklus 1 masih ada beberapa siswa yang belum tuntas hal ini dikarenakan keaktifan siswa dalam belajar masih kurang selain itu kurangnya persiapan diri siswa untuk melaksanakan ulangan harian sehingga siswa kurang menguasai materi pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Siswa menjadi kurang percaya diri saat mengerjakan soal ulangan dan masih ada usaha untuk melihat hasil teman yang lain yang mengakibatkan siswa tersebut gagal. Hal ini sesuai dengan Slameto (2007) yang menyatakan bila siswa aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah menyerap ilmu pengetahuan dengan baik.

Penghargaan Kelompok Siklus I

Penghargaan kelompok yang diperoleh dari sumbangan skor anggota kelompok berdasarkan nilai ulangan harian pada siklus I selama proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis penghargaan kelompok siswa kelas VIIb4 MTs darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Penghargaan Kelompok Pada Siklus I Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelompok	Siklus I	
	Perkembangan Kelompok	Penghargaan kelompok
A	23.33	HEBAT
B	23.33	HEBAT
C	20.00	HEBAT
D	21.67	HEBAT

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa nilai perkembangan kelompok yang bervariasi dan penghargaan kelompok dengan predikat yang setara. Pada siklus I ini keempat kelompok memperoleh penghargaan kelompok yang sama yaitu dengan kategori HEBAT. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung semua kelompok sama-sama mengalami pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) dengan jumlah soal *Games TGT* yang sama dan setiap kelompok sama-sama baru 2 kali memperoleh pengalaman belajar dengan model TGT ini. Namun jika dilihat dari nilai perkembangan kelompoknya keempat kelompok ini memiliki nilai perkembangan yang bervariasi. Adanya perbedaan skor perkembangan kelompok tersebut disebabkan oleh persaingan antar kelompok, sehingga setiap siswa berusaha untuk menyumbangkan skor individunya agar kelompoknya mendapat predikat kelompok yang bagus. Hal ini didukung oleh Ibrahim, dkk (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kelompok.

Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIIb4 MTs darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru Pada Siklus I

No.	Aktivitas yang diamati	Pertemuan Ke-		Rata-rata aktivitas (%)	Kategori
		1 (%)	2 (%)		
1.	Mendengarkan guru menyampaikan informasi	77.08	78.12	77.60	C
2.	Mengerjakan LKS	58.33	62.50	60.41	SK
3.	Bertanya kepada guru	62.50	64.58	63.54	SK
4.	Berpartisipasi dalam kelompok	56.25	67.70	61.97	SK
5.	Menanggapi presentasi kelompok lain	64.58	73.95	69.26	K
	Jumlah siswa	24	24		
	Rata-rata	63.74	69.37	66.55	
	Kategori (%)	SK	K	K	

Keterangan : C : Cukup SK : Sangat Kurang K : Kurang

Dari Tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata aktivitas siswa masing dalam kategori sangat kurang pada pertemuan 1 dan kategori kurang pada pertemuan 2. Pada pertemuan satu rata-rata aktivitas siswa sebesar 63.74% dengan kategori sangat kurang, dan pertemuan dua sebesar 69.37% dengan kategori kurang. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 66.55% dengan kategori kurang. Hal ini, disebabkan siswa belum aktif dalam proses pembelajaran dan siswa belum mengikuti langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Hal ini, didukung oleh Sudijono (2007), yang menyatakan bahwa tinggi rendahnya aktivitas siswa tergantung pada tujuan instruksional yang harus dicapai oleh siswa, stimulasi guru yang memberikan tugas belajar, karakteristik serta minat, perhatian, motivasi, dan kemampuan belajar siswa yang bersangkutan. Guru memberikan peranan yang sangat penting dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan cara membimbing, mengelola kelas dengan baik serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Aktivitas Guru Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Aktivitas Guru Pada Siklus I Selama Proses Belajar Mengajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Aktivitas Guru		Persentase (%)	Rata-rata	Kategori
Siklus I	Pertemuan 1	100	100	Sangat Baik
	Pertemuan 2	100		

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat dilihat rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I yaitu 100% dengan kategori sangat baik. Persentase aktivitas guru siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 yaitu 100% dengan kategori sangat baik. Pada siklus I guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT ini dengan baik. Hal ini dikarenakan guru telah memahami langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menguasai konsep tentang materi dan mempersiapkan perangkat maupun media pembelajaran yang akan di ajarkan terlebih dahulu sehingga guru dapat mengaplikasikan dengan sangat baik pula. Aktivitas guru ikut menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pendapat Slameto (2007), yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Refleksi Siklus I

Setelah dilaksanakannya siklus I, diperoleh beberapa hal yang menjadi bahan refleksi untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Adapun refleksi yang ditemukan dalam proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I yaitu : Penggunaan waktu dalam belajar tidak maksimal dan pemberian stimulus yang kurang maksimal.

Minat Belajar Siswa Setelah Siklus I dan Siklus II

Setelah pelaksanaan dan refleksi siklus I, kemudian dilanjutkan pada siklus II. Untuk melihat minat belajar IPA siswa kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II setelah dianalisis dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan Siklus II.

No	Indikator Minat	Minat Belajar Siswa				Peningkatan minat (%)
		Setelah Siklus I		Setelah siklus II		
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Tantangan	2.03	Sedang	3.30	Tinggi	62.56
2	Keingintahuan	2.01	Sedang	3.24	Tinggi	61.19
3	Keikutsertaan	2.06	Sedang	3.25	Tinggi	57.76
4	Kontrol	2.03	Sedang	3.28	Tinggi	61.57
Rata-rata		2.03	Sedang	3.26	Tinggi	60.77

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor rata-rata minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I (Sedang) dan meningkat setelah siklus II dikategorikan tinggi, rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan, setelah penerapan model pembelajaran

TGT pada siklus I rata-rata skor minat belajar siswa adalah 2.03 dengan kategori sedang, sedangkan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II meningkat, yaitu 3.26 (kategori tinggi) dengan persentase peningkatan sebesar 60.77%. Peningkatan ini terjadi karena siswa memiliki semangat minat yang tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar, dan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh Slavin dalam Endang Susilowati (2015), yang menyatakan bahwa dengan adanya permainan pertandingan TGT pada akhir proses pembelajaran dapat memacu semangat siswa dalam belajar.

Daya Serap Siswa Siklus II

Daya serap peserta didik diperoleh dari nilai post test dan nilai ulangan harian 2. Hasil analisis daya serap siswa kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I (materi pencemaran lingkungan) dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Daya Serap Siswa Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II

No	Interval (%)	Kategori	Post Test Pertemuan Ke-		Ulangan Harian II (%)
			I	II	
			N (%)	N (%)	
1	95 – 100	Sangat Baik	3(12.50)	10(41.66)	5(20.83)
2	85 – 94	Baik	3(12.50)	6(25.00)	9(37.50)
3	75 – 84	Cukup	12(50.00)	6(25.00)	7(29.17)
4	65 – 74	Kurang	5(20.83)	1(4.17)	2(8.33)
5	< 65	Kurang Sekali	1(4.17)	1(4.17)	1(4.17)
Jumlah			24(100)	24(100)	24(100)
Rata-rata			78.75	88.12	85.00
Kategori			Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan Tabel 8 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata daya serap post test siswa setiap pertemuan padadengan materi pencemaran lingkungan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada post test I daya serap siswa yaitu 78.75% dengan kategori cukup, hal ini dikarenakan siswa sudah menyesuaikan diri dengan model TGT yang melakukan test setiap akhir pembelajaran. Pada post test 2 terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu 88.12% dengan kategori baik. Hal ini disebabkan siswa sudah benar-benar memahami langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT ini. Rata-rata daya serap ulangan harian siswa setelah melakukan tindakan siklus II mengalami peningkatan menjadi 85.00% dengan kategori baik dibandingkan siklus I yaitu 78.75% dengan kategori cukup. Pada siklus II proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam melaksanakan langkah TGT sudah baik. siswa sangat antusias menerima pembelajaran akibat motivasi guru yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini didukung oleh

Mudjiman (*dalam* Nurhasanah, 2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar yang dicapai selalu memunculkan pemahaman dan pengertian atau menimbulkan reaksi atau jawaban dari siswa.

Ketuntasan Belajar Siklus II

Ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai ulangan harian materi pencemaran lingkungan pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru setelah kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus II

No	Kategori	Siklus II
		Jumlah Siswa (%)
1.	Tuntas	21(87.50%)
2.	Tidak Tuntas	3(12.50%)

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 orang (87,50%) dan yang tidak tuntas hanya 3 orang siswa (12,50%). Peningkatan ketuntasan belajar siswa ini terjadi karena siswa lebih mempersiapkan diri untuk ulangan harian dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang semakin baik dalam proses pembelajaran pada siklus II. Saat mengerjakan soal ulangan harian, keadaan dikelas tertib dan siswa lebih percaya diri dan ketelitian siswa dalam mengerjakan soal sudah terlihat. Siswa sudah mengikuti langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menjawab soal-soal yang ada pada kartu-kartu *Games TGT* serta mencari informasi tentang materi yang dibahas hingga mereka mampu menjawab semua pertanyaan-pertanyaan yang ada. Siswa mengalami sendiri proses belajarnya sehingga dapat menambah daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan Sardiman (2002) yang menyatakan, proses pembelajaran yang banyak mengikutsertakan siswa akan bersifat menantang bagi siswa dan pada akhirnya siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini merupakan penggerak bagi keberhasilan belajar siswa.

Penghargaan Kelompok Siklus II

Penghargaan kelompok yang diperoleh dari sumbangan skor anggota kelompok berdasarkan nilai ulangan harian pada siklus II selama proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIIb4 MTs darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Penghargaan Kelompok Pada Siklus II Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelompok	Siklus II	
	Perkembangan Kelompok	Penghargaan kelompok
A	20.00	HEBAT
B	21.67	HEBAT
C	25.00	SUPER
D	21.67	HEBAT

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai perkembangan kelompok dan penghargaan kelompok setiap siklus bervariasi. Pada siklus II, hanya 1 kelompok saja yang memperoleh nilai perkembangan kelompok yaitu kelompok C dengan nilai sebesar 25 dengan kategori penghargaan kelompok SUPER, sedangkan 3 kelompok lainnya memperoleh nilai perkembangan kelompok yang bervariasi yaitu 20, 21.76 dan 21.67 dengan penghargaan kelompok HEBAT. Pada siklus II ini ada 2 kategori yang diperoleh oleh tiap kelompok yaitu kategori HEBAT dan SUPER. Nilai perkembangan pada kelompok C yaitu 25, kelompok ini memperoleh penghargaan kelompok SUPER dikarenakan kelompok tersebut sudah menguasai materi pelajaran dalam berdiskusi kelompok juga sudah sangat baik dan sudah bisa menjawab soal-soal yang ada pada kartu soal TGT sehingga didalam mengerjakan ulangan harian II ini setiap siswa pada kelompok C sudah mendapatkan nilai yang baik. Sedangkan pada kelompok A, B, dan D memperoleh penghargaan kelompok HEBAT dikarenakan ketiga kelompok tersebut belum sepenuhnya menguasai materi yang diajarkan dan dalam berdiskusi kelompok maupun saat mengikuti *Games TGT* masih ada sebagian siswa yang belum aktif dan kurang serius, sehingga hal ini berdampak pada hasil ulangan harian II yang kurang memuaskan. Hal ini didukung oleh Ibrahim, dkk (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kelompok. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling bergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama. Jadi, dengan adanya penghargaan kelompok ini dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar sehingga dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa termotivasi untuk mendapatkan penghargaan, sehingga berupaya untuk aktif dalam belajar yang akan mempengaruhi nilai siswa.

Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIIb4 MTs darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil dan Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru Pada Siklus II

No.	Aktivitas yang diamati	Pertemuan Ke-		Rata-rata aktivitas (%)	Kategori
		1 (%)	2 (%)		
1.	Mendengarkan guru menyampaikan informasi	81.25	82.29	81.77	B
2.	Mengerjakan LKS	68.75	79.16	73.95	K
3.	Bertanya kepada guru	70.08	77.08	73.58	K
4.	Berpartisipasi dalam kelompok	73.95	78.12	76.03	C
5.	Menanggapi presentasi kelompok lain	78.12	80.20	79.16	C
Jumlah siswa		24	24		
Rata-rata		74.43	79.37	76.90	
Kategori (%)		K	C	C	

Keterangan : B : Baik C : Cukup K : Kurang

Dari tabel diatas, setelah dilaksanakan refleksi terlihat aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu dari 66.55% dengan kategori kurang pada siklus I menjadi 76.90% dengan kategori cukup pada siklus II. Rata-rata aktivitas siswa setiap pertemuannya juga meningkat, yaitu dari pertemuan 1 sebesar 74.43% dengan kategori kurang meningkat menjadi 79.37% dengan kategori cukup. Hal ini didukung oleh Sardiman (2001), yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar mengajar kedua kreativitas tersebut harus saling menunjang agar diperoleh hasil yang maksimal.

Aktivitas Guru Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil dan Analisis Data Aktivitas Guru Pada Siklus II Selama Proses Belajar Mengajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Aktivitas Guru		Persentase (%)	Rata-rata (%)	Kategori
Siklus II	Pertemuan 1	100	100	Sangat Baik
	Pertemuan 2	100		

Berdasarkan Tabel 4.12 diatas, dapat diketahui bahwa presentase aktivitas guru di kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru Tahun Pelajaran 2015/2016 pada siklus II dikategorikan baik sekali dengan rata-rata presentase 100%. Hal ini, dikarenakan guru telah menguasai tahapan-tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah menguasai konsep tentang materi dan mempersiapkan perangkat maupun media pembelajaran yang akan diajarkan terlebih dahulu. Pada siklus II guru sudah melaksanakan seluruh langkah-langkah dalam proses pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas guru ikut menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pendapat Slameto (2007), yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPAsiswa kelas VIIb4 MTs Darul Hikmah Pekanbaru Tahun Ajaran 2014/2015. Kepada guru IPA Biologi diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran biologi di kelas dengan tujuan menghilangkan kebosanan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tafsir. 1992. *Psikologi pendidikan*. Bandung : PT. Remaja
- Endang Susilowati. 2015. *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa*. Semarang. Jurnal Scientia Indonesia.Vol (1). No (1).
- Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., M. Nur., dan Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*, UNESA University Press, Surabaya.
- Nurhasanah. 2011. *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa kelas VII SMP N 21 Pekanbaru*. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Biologi Universitas Riau. Pekanbaru
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Metoda Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta.
- Sardiman. 2002. *Interaksi Minat & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta.
- Slameto. 2007. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineke Cipta.
- Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.