

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS III SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENTS*

Ermayanti
ermayanti@unsri.ac.id

Abstrak. Telah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*), di kelas III SMA Srijaya Negara Palembang yang berjumlah 44 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournaments*. Adapun indikator keberhasilan adalah ketuntasan hasil belajar siswa. Penelitian ini dianggap berhasil meningkatkan hasil belajar siswa jika 85% siswa mendapatkan nilai di atas 65. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan. Pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 65,91%. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 97,73%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas III SMA Srijaya Negara Palembang.

Kata kunci: PTK, *Action Research*, *Team Games Tournaments*, Hasil belajar.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Biologi merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang cenderung kurang diminati oleh siswa. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa pelajaran biologi merupakan pelajaran yang menantang siswa untuk mengingat banyak hal karena terkait dengan kemampuan menghafal siswa. Selain itu cara pembelajaran yang ada juga sangat berpengaruh pada minat siswa dalam mengikuti pelajaran biologi, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Selama ini pembelajaran Biologi di SMA Srijaya Negara Palembang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan konvensional dan pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah secara klasikal, sehingga pembelajaran terkesan abstrak dan monoton. Pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas III SMA Srijaya Negara, ternyata tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran biologi sangat rendah. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga guru menjadi penentu dalam arah pembelajaran. Hampir tidak pernah terjadi interaksi antara guru dengan siswa ataupun antar siswa itu sendiri.

Siswa tidak suka bertanya tentang konsep yang sedang dibelajarkan walaupun mereka kelihatan tidak memahami konsep tersebut. Siswa juga tidak suka berdiskusi dan dalam memecahkan permasalahan, mereka cenderung belajar secara individual. Siswa juga terlihat tidak semangat belajar, dan tegang ketika diberi pertanyaan oleh guru karena mereka tidak siap. Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa, ternyata dengan pendekatan pembelajaran seperti itu hasil belajar siswa dirasakan belum maksimal. Hal ini nampak pada pencapaian nilai akhir siswa. Dalam satu semester terakhir siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar lebih rendah dari 50%. Rendahnya hasil belajar siswa ini, menjadi indikasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif.

Untuk memperbaiki hal-hal tersebut di atas, perlu diterapkan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif, yang menuntut siswa lebih aktif dalam belajar. Guru diharapkan

mampu menggunakan suatu metode pembelajaran yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan suasana yang lebih rileks. Salah satu model pembelajaran yang penulis anggap memenuhi tuntutan tersebut adalah *Team Games Tournaments*. Teknik ini akan memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam belajar, disamping itu juga ada persaingan individu dalam kelompok maupun antar kelompok itu sendiri. Adanya penghargaan terhadap kelompok yang berprestasi, dapat memotivasi kelompok tersebut untuk mempertahankan prestasinya, sedangkan yang tidak mendapatkan penghargaan akan termotivasi untuk mendapat penghargaan pada pembelajaran berikutnya.

Diharapkan dengan menerapkan model *Team Games Tournaments*, dapat mendorong siswa lebih aktif dalam belajar, berinteraksi dengan yang lain, berminat terhadap pelajaran biologi, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran biologi itu sendiri, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian adalah siswa kelas III IPA.3 SMA Srijaya Negara Palembang dengan jumlah siswa 44 orang, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Dalam pelaksanaan PTK, peneliti berkolaborasi dengan guru biologi SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian disusun dalam satuan siklus yang setiap siklusnya meliputi: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan (3) observasi, dan refleksi hasil analisis.

Dalam tahap perencanaan tindakan, dilakukan diskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Biologi selama ini. Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan siswa, tukar pikiran dengan kolaborator maka faktor utama yang dirasakan sebagai penyebab kurangnya minat atau aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa adalah guru kurang menerapkan pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Purwantoro (1977) minat merupakan faktor yang sangat penting dalam melakukan kegiatan untuk tujuan yang diharapkan, karena minat merupakan ungkapan rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Beberapa pendapat tentang kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran biologi adalah guru kurang melaksanakan variasi dalam proses pembelajaran, sikap guru tidak bersahabat, keterbatasan sarana pembelajaran, kemampuan siswa rendah, sebagian besar siswa beranggapan biologi sebagai pelajaran hafalan, siswa tidak dilibatkan secara aktif. Karena itu perlu suatu usaha peningkatan minat dan aktivitas siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, dengan melakukan penelitian tindakan kelas (*Action research*).

Sebelum pelaksanaan proses pembelajaran pada TGT siswa di bagi dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Selanjutnya guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan Lembar Kerja Siswa pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan

dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa kartu dengan mencantumkan predikat tertentu. Secara garis besar Slavin (1995), mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dalam setiap pelaksanaan tindakan dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, baik tentang kemampuan guru dalam mengajar ataupun partisipasi aktif siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar, dilakukan penilaian terhadap siswa seperti menilai kerjasama dalam kelompok, interaksi, lembar kerja, dan tes tertulis. Tes tertulis diadakan 2 (dua) kali selama masa kegiatan. Selanjutnya peneliti menganalisis dan membandingkan nilai hasil tes yang diperoleh setiap siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk melihat kesesuaian antara rencana tindakan dengan pelaksanaannya. Hal-hal yang menjadi kendala dan temuan-temuan penting dicatat sebagai masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Pada akhir setiap siklus dilakukan refleksi untuk menganalisis capaian penelitian dan kelemahan-kelemahan dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi ini digunakan untuk memperbaiki proses tindakan pada siklus berikutnya. Kegiatan dianggap berhasil apabila ketuntasan belajar telah tercapai dengan indikator 85% siswa mencapai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Hasil pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournaments* pada siklus I ditampilkan pada tabel 1. Data tersebut menunjukkan tentang hasil belajar yang dicapai selama *Team Games Tournaments* dilaksanakan.

Tabel 1. Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Rentang Nilai Siswa	Sebelum Tindakan		Setelah Tindakan Siklus I	
	frekuensi	%	frekuensi	%
8,5-10	1	2,27	6	13,64
7,5-8,4	3	6,82	3	6,82
6,5-7,4	17	38,64	20	45,45
5,5-6,4	22	50	15	34,09
0 -5,4	1	2,27	-	0
JUMLAH	44	100	44	100
% ketuntasan	47,73		65,91	

Dari Tabel 1 di atas terlihat bahwa hasil belajar sudah menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan. Namun demikian masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu sebanyak 15 orang (34,09%). Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan belum mencapai target keberhasilan. Dengan demikian, perlu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II.

Refleksi Siklus I

Dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dan minat siswa selama siklus I, terdapat beberapa masalah dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournaments*. Pada saat diskusi kelompok semua berjalan meskipun belum begitu maksimal, hanya sebagian siswa aktif berdiskusi. Hal ini dilihat dari rendahnya nilai keaktifan siswa yaitu hanya 54,8%. Ketika memasuki games kelas kembali mengalami hambatan karena siswa merasa bingung dengan perubahan suasana belajar. Untuk mengatasi masalah ini maka guru memberikan pengarahan kembali mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru kembali mengulang bagaimana cara games yang akan diberikan, dan penekanan tujuan pembelajaran. Penekanan tujuan pembelajaran ini bertujuan agar perhatian siswa lebih terfokus pada sasaran yang ingin di capai pada akhir pembelajaran. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2002), bahwa penyampaian tujuan pembelajaran akan membuat belajar lebih bermakna sehingga tujuan dapat tercapai. Penjelasan ulang tersebut menyebabkan waktu belajar menjadi lebih lama dan tidak tepat waktu.

Guna mengatasi masalah efisiensi waktu ini, guru harus berusaha meningkatkan keberanian siswa yang kurang aktif untuk bergantian mewakili kelompoknya menjawab pertanyaan setelah berdiskusi, memberikan motivasi pada siswa yang sering mengobrol agar dapat beraktivitas maksimal pada pembelajaran berikutnya. Pergantian anggota kelompok juga perlu dilakukan karena menurut Djajadsastra (1982) dalam Surysubroto (1997) pertukaran anggota kelompok akan membuat siswa mengalami suasana bekerja secara bersama-sama dengan teman sekelasnya sehingga menimbulkan rasa sosial yang tinggi.

Siklus II

Hasil pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournaments* pada siklus II ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Rentang Nilai Siswa	Setelah Tindakan Siklus I		Setelah Tindakan Siklus II	
	frekuensi	%	frekuensi	%
8,5-10	6	13,64	7	15,91
7,5-8,4	3	6,82	33	75
6,5-7,4	20	45,45	3	9,09
5,5-6,4	15	34,09	1	2,27
0 -5,4	-	0	-	0
JUMLAH	44	100	44	100
% ketuntasan	65,91		97,73	

Dari tabel di atas, terlihat bahwa 97,73% siswa mendapatkan nilai di atas 65, dan yang mendapatkan nilai di bawah 65 hanya 1 orang (2,27%). Hal ini berarti, bahwa proses pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni 85% siswa mendapatkan nilai di atas 65 atau mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil ini maka tindakan tidak dilanjutkan ke siklus III.

Refleksi Siklus II

Dari hasil tindakan dan proses pembelajaran yang dilakukan dalam siklus II terlihat, bahwa indikator hasil pembelajaran telah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournaments* telah berhasil meningkatkan proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar Biologi siswa di SMA Srijaya Negara Palembang.

Penelitian ini telah berhasil menciptakan suasana belajar di kelas yang lebih rileks, kondusif, dan meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Silverius,1991) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sementara Sujana (1999) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan kata lain bahwa aktivitas belajar adalah sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran di kelas dan telah dibuktikan dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian hasil pemberian tindakan selama dua siklus oleh peneliti dalam pembelajaran biologi di kelas III IPA.3 SMA Srijaya Negara Palembang dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Biologi. Selanjutnya disarankan agar dalam menerapkan model TGT bagi pembelajaran siswa, perlu selalu memperhatikan materi, efisiensi waktu, dan kemampuan guru dalam menjalankan TGT dikelas, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih baik. Selain itu, mungkin perlu dilakukan kombinasi model kooperatif lainnya dalam suatu pembelajaran, agar siswa tidak bosan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalm. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R.E. 1995 *Cooperative Learning*. Second Edition. Boston, Allyn and Bacon Publisher

Sudjana, Nana. 1996. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sujana. 1999. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.