



PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT

Martina Munda

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kefamenanu, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Contributor Email: martinamunda6@gmail.com

Received: Oct 21, 2022

Accepted: Jun 7, 2023

Published: Jul 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1036>

Abstract

This research aimed to improve the science learning outcomes through the Teams Games Tournament (TGT) learning model of the eight grade class students. The research method was Classroom Action Research (CAR) which consisted of four phases such as: planning, action, observation, and reflection. The research procedure contained two (2) cycles in which each cycle consisted of three meetings. Data was collected through written learning outcomes tests that were conducted at the end of every cycle. Data then was analyzed using a quantitative descriptive method. The result showed that numbers of students who were complete in learning increased gradually from 18 students in the first cycle to 25 students in the second cycle. The percentage of classical learning completeness increased steadily from 72 % in the first cycle to 100 % in the second cycle or there was an increase by 28 %. Likewise, the class average score went from 82,2 in the first cycle up to 94,2 in the second cycle or there was an increase up to 12 points. The lowest score in pre-cycle was 35, and this score gradually rose to 60 in the first cycle and 75 in the second cycle. In conclusion, the Teams Games Tournament (TGT) learning model might increase the science learning outcomes of the class VIII B students of Sint Antonius Padua Sasi Catholic Junior High School.

Keywords: Learning Outcomes; Teams Games Tournament.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui model Teams Games Tournament (TGT) pada siswa SMP kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian berbentuk siklus dan berlangsung 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar secara tertulis yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara kuantitatif terjadi peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat dari 18 siswa pada siklus I menjadi 25 siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal 72% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II atau terjadi peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 28%. Rata-rata kelas meningkat dari 82,20 pada siklus I menjadi 94,20 pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 12 poin. Nilai terendah pada pra siklus adalah 35 meningkat menjadi 60 pada siklus I dan 75 pada siklus II. Dari analisis data disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII B di Sekolah Menengah Pertama Katolik Santo Antonius Padua Sasi.

Kata Kunci: Hasil belajar; Teams Games Tournament.

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses yang dilakukan guru untuk membuat siswa merasa senang untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya, baik dengan sesama siswa, guru, maupun dengan beragam sumber belajar yang digunakannya. Interaksi multi arah yang dilakukan siswa menjadikannya memiliki pengetahuan yang dapat dikonstruksi dalam proses mendapatkan hasil belajar yang baik (Sutrisno, 2020). Melalui aktivitas belajar yang bervariasi, menarik dan menyenangkan diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku sebagai bentuk dari hasil belajar. Perubahan dalam proses belajar dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan (Setiani, 2019).

Keberhasilan proses belajar selalu dikaitkan dengan hasil belajar. Hasil belajar yang optimal merupakan cerminan dari sebuah proses yang optimal pula. Dengan demikian, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar siswa digunakan

oleh guru sebagai bahan refleksi. Jika hasil belajar belum optimal, maka guru perlu melakukan tindakan perbaikan terhadap kualitas pembelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Untuk mengukur pencapaian hasil belajar umumnya dilakukan suatu penilaian. Penilaian hasil belajar siswa meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kriteria ketuntasan belajar untuk aspek pengetahuan dan keterampilan ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kegiatan pembelajaran di kelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media, dan sumber belajar serta penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Kegiatan menjadi bermakna jika guru memiliki kompetensi sebagai fasilitator dan motivator yang membuat suasana kelas menjadi lebih *rileks* dan menyenangkan (Zuliyanti, 2021).

Semakin baik mutu pengajaran yang dilakukan guru, maka akan semakin baik pula mutu hasil belajar yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Guru yang menguasai materi akan membentuk kualitas peserta didiknya. Namun penguasaan materi saja tidak cukup, jika guru kurang mampu dalam mengelola pembelajaran di kelas. Dampaknya adalah pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan, yang pada akhirnya akan berdampak pada ketidaktercapaian hasil belajar siswa (Astuti et al., 2021).

Hasil belajar siswa kelas VIII-B SMPK Santo Antonius Padua Sasi Kefamenaru Nusa Tenggara Timur (NTT) pada mata pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2018/2019 diketahui masih rendah. Salah satu materi pokok dengan hasil belajar yang masih rendah adalah sistem pencernaan pada manusia. Analisis ketuntasan belajar klasikal dari empat kelas paralel di kelas VIII tersebut pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 lalu menunjukkan bahwa kelas VIII-B memiliki nilai ketuntasan klasikal terendah. Dari 25 siswa yang mengikuti tes, 14 siswa atau sebanyak 56%

dinyatakan belum tuntas belajar atau belum mencapai KKM sebesar 71. Sedangkan 11 dari 25 siswa atau sebanyak 44% dinyatakan sudah tuntas belajar. Dengan kata lain ketuntasan klasikal baru mencapai 44% dari standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 85%.

Berdasarkan catatan perkembangan sikap siswa dalam jurnal harian, diketahui pula bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk, bercanda dengan teman sebangku, bermain sobekan kertas, ada yang berdiri di dekat jendela menonton aktifitas olahraga siswa lain di lapangan, ada juga siswa yang duduk dekat tembok bersandar santai di dinding dan kurang memperhatikan pelajaran. Selain itu, umumnya siswa tidak mengingat lagi materi pelajaran yang baru dipelajarinya.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa kegiatan diskusi kelompok yang diterapkan guru dalam pembelajaran IPA diketahui belum berjalan dengan baik. Suasana kelas sering gaduh baik pada saat pembentukan kelompok maupun selama berjalannya diskusi. Diskusi kelompok sering didominasi oleh siswa yang pandai. Tugas yang diberikan kepada setiap kelompok juga seringkali hanya dikerjakan oleh siswa yang tergolong pandai saja. Ada siswa yang sangat aktif pada kegiatan pengamatan dan praktikum, tetapi pada saat diskusi kelompok hanya berdiam diri dan merasa malu mengungkapkan pendapatnya.

Hasil pengamatan diketahui pula terdapat kesenjangan belajar di dalam kelas. Siswa yang mampu atau pandai terus berkembang dan penuh percaya diri. Apalagi mereka sering mendapat pujian dari guru sedangkan siswa yang tingkat kecerdasannya rendah merasa minder atau tidak percaya diri. Guru belum menjadi jembatan yang menghubungkan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya dalam kelompok, sehingga muncul kolaborasi antara anggota kelompok tanpa melihat perbedaan status.

Guru belum memberikan pemahaman dan motivasi untuk semua siswa bahwa sikap saling membantu antara sesama anggota kelompok tanpa melihat perbedaan status adalah suatu bentuk kerjasama saling

menguntungkan. Siswa yang cerdas menjadi tutor bagi anggota kelompoknya yang kurang cerdas. Dalam aktifitas tutorial tersebut, siswa cerdas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberi bantuan pelayanan sebagai tutor justru membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam tentang suatu materi. Siswa kurang cerdas dapat memahami materi karena mendapatkan tutorial dari teman sebaya yang memiliki kemampuan dan pemahaman pada materi yang lebih baik.

Melalui refleksi yang mendalam, diketahui bahwa guru belum maksimal dalam memberikan pengajaran dan pembelajaran yang dapat kiranya dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, sikap ilmiah, serta kemampuan mengomunikasikan pengetahuan yang dimiliki sebagai aspek kecakapan hidup. Guru belum menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa dari waktu ke waktu. Guru belum mampu menciptakan suasana yang seru dalam proses pembelajaran sehingga belum dapat membangkitkan gairah belajar dan persaingan belajar secara sehat di kalangan siswa. Guru belum maksimal menjadi fasilitator yang baik untuk menciptakan aktivitas belajar yang berkualitas bagi setiap siswa.

Diketahui bahwa di sekolah ini guru menyadari akan perlunya perbaikan dalam pembelajaran. Cara mengajar yang monoton, penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, justru akan menimbulkan kejenuhan pada siswa. Sikap siswa dalam pembelajaran seperti telah digambarkan diatas merupakan ekspresi dari kejenuhan akibat ketidakmampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah melalui tindakan perbaikan pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengubah suasana kelas dari suasana yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan serta mampu merangsang berpikir kritis (Hermawan & Rahayu, 2020). Peneliti beranggapan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) ini akan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Komalasari Kokom, 2017).

Hasil penelitian Fauziyah dan Anugraheni diketahui bahwa pemberian penguatan pembelajaran baik penguatan verbal maupun nonverbal menambah semangat bersaing secara sehat (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Diakhir pembelajaran ada pemberian hadiah bagi tiga tim pemenang. Pemberian hadiah ini sebagai salah satu cara untuk mendorong siswa melakukan perbuatan baik yang mereka alami selama pembelajaran secara berulang (Irawati, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba melakukan suatu upaya tindakan perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pelajaran IPA, yakni pada materi sistem pencernaan manusia. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII-B SMP Katolik Santo Antonius Padua Sasi. Penerapan pembelajaran dengan model yang baru ini tentu perlu diteliti dan dikaji lebih lanjut sehingga dapat diketahui efektifitasnya dalam mengupayakan adanya suatu peningkatan hasil belajar pada siswa.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini berbentuk siklus yang berlangsung dua siklus. Setiap siklus membutuhkan waktu tiga kali pertemuan tatap muka.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Katolik Santo Antonius Padua Sasi, Jln. El Tari KM 07, Kelurahan Sasi - Kecamatan Kota Kefamenanu - Kabupaten Timor Tengah Utara, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Penelitian

ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 lalu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B berjumlah 25 orang, yang terdiri atas 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II.

Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa merupakan data kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan memberikan skor pada setiap indikator. Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel kriteria deskriptif. Data dalam bentuk angka atau skor kemudian dikonversi menjadi data kualitatif dalam bentuk deskripsi yang dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu : Sangat baik, Baik, Cukup, dan Kurang.

Data observasi aktivitas guru berisi 6 indikator. Setiap indikator terdapat empat deskriptor dengan skor minimum 0 dan skor maksimum 24. Berikut adalah tabel konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif untuk penilaian aktivitas guru.

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif penilaian aktivitas guru

Skor	19 – 24	13 - 18	7 – 12	0 – 6
Kategori	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang

Data observasi aktivitas siswa berisi tujuh indikator. Setiap indikator terdapat empat deskriptor dengan skor minimum 0 dan skor maksimum 28. Berikut ini adalah tabel konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif untuk penilaian aktivitas siswa.

Tabel 2. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif penilaian aktivitas siswa.

Skor	22 – 28	15 - 21	8 – 14	0 – 7
Kategori	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang

Analisis tes hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan cara mencari nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu, dan ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar ditentukan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran yaitu sebesar 71. Persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 85%. Indikator keberhasilan tindakan adalah ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%, ketuntasan belajar individu minimal 71 dan rata-rata kelas minimal 71.

Prosedur penelitian diawali dengan melakukan rencana tindakan. Rencana tindakan dimulai dengan mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah. Selanjutnya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament*, menyiapkan media pembelajaran berupa *torso*, *charta*, *slide ppt*, lembar kerja siswa, dan diktat mata pelajaran. Instrumen penilaian berupa lembar observasi, kartu soal *games* dan *tournament*, soal tes ulangan harian, serta menyiapkan hadiah untuk tiga tim terbaik.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap-tahap pembelajaran model *Teams Games Tournament* meliputi : (a) penyampaian tujuan dan motivasi, (b) penyajian informasi, (c) mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (d) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (e) melaksanakan *game* dan *tournament*, dan (f) memberikan penghargaan.

Pada tahap pendahuluan disampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan pertanyaan-pertanyaan pemantik. Pada tahap pendahuluan ini, juga dilakukan tes formatif untuk menggali pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Tahap selanjutnya adalah tahap penyajian informasi. Pada tahap ini guru menyajikan materi pelajaran secara ringkas dan jelas dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pada tahap ini guru melibatkan siswa dalam penggunaan media secara langsung.

Tahap berikutnya adalah tahap pembentukan kelompok. Pada tahap pembentukan kelompok ini, guru merujuk pada dokumen hasil belajar siswa pra-siklus dan hasil tes formatif pada awal pembelajaran. Guru memetakan kelompok siswa berdasarkan tingkat kecerdasan yaitu siswa dengan kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah. Guru membagi kelompok yang heterogen dari tingkat kecerdasan maupun jenis kelamin. Setiap kelompok terdiri atas lima orang yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah.

Setelah pembentukan kelompok yang kooperatif, guru memberikan penugasan dengan membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok. Siswa menyelesaikan tugas secara bersama-sama dalam kelompok. Guru membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar agar semua kelompok dapat menyelesaikan tugasnya dan semua anggota dalam kelompok berhasil memahami tugas.

Untuk menggali pemahaman siswa tentang tugas yang dikerjakan dalam kelompok, maka disiapkan kartu soal yang diberikan kepada semua kelompok dalam kegiatan *game*. Guru menjelaskan aturan permainan, kemudian *game* dilaksanakan dalam kelompok dengan bimbingan guru. Skor yang diperoleh setiap kelompok dicatat dan akan menjadi skor awal pada *game* dan turnamen di pertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua kegiatan belajar hanya sampai pada tahap *game*, sedangkan turnamen dilakukan pada pertemuan ketiga setelah menyelesaikan semua materi dalam satu kompetensi dasar.

Pada pertemuan ketiga dilakukan turnamen antar kelompok. Disinilah setiap anggota kelompok yang memiliki tingkat kecerdasan setara bertanding satu sama lain. Pada turnamen ini, disediakan lima meja turnamen dan kartu soal yang telah dikelompokkan berdasarkan tingkat kesulitan soal. Setiap meja turnamen mendapat kartu soal yang berbeda sesuai dengan tingkat kecerdasan anggota yang bertanding di meja turnamen tersebut. Setiap anggota berjuang untuk memberi kontribusi bagi kelompoknya melalui jumlah kartu soal yang dijawab benar untuk menambah skor kelompok.

Pada akhir turnamen setiap anggota kembali ke kelompoknya dengan membawa pulang kartu soal yang dijawab benar. Setiap kartu soal yang dibawa pulang mendapat skor 100. Skor perolehan setiap anggota dijumlahkan dengan skor awal kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada tiga kelompok dengan skor tertinggi

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan oleh peneliti dan mitra kolaborator. Instrumen pengamatan yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran terkait bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan. Guru merefleksikan tindakan yang telah dilaksanakan. Guru dapat menyimpulkan apakah tindakan yang dilakukan berhasil mencapai tujuan atau belum.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil belajar siswa sebelum tindakan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* setelah dianalisis seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus I

Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	iswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				Jumlah	%	Jumlah	%
25	85	35	65,80	11	44	14	56

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah tuntas belajar atau telah mencapai KKM hanya 44%. Artinya, ketuntasan belajar klasikal kelas VIII-B baru mencapai 44%. Ketuntasan belajar ini belum mencapai indikator keberhasilan karena siswa dinyatakan berhasil belajar secara klasikal jika 85% jumlah siswa di dalam kelas telah mencapai KKM 71.

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung tiga kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan mengikuti skenario yang telah didesain

berdasarkan sintaks model *Teams Games Tournament*. Sintaks model ini meliputi 6 fase. Proses pelaksanaan setiap fase sebagai berikut.

Fase Pertama, penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi siswa. Pada kegiatan apersepsi, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik tentang ciri-ciri makhluk hidup untuk mengarahkan siswa kepada salah satu ciri yaitu membutuhkan makanan. Kegiatan motivasi dilakukan melalui tayangan video pendek orang sedang makan. Siswa diminta mengamati tayangan tersebut dan guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

Apakah yang sedang dilakukan oleh orang-orang dalam tayangan tersebut?. Untuk apakah orang-orang itu makan?. Mengapa mereka harus makan?. Guru bertanya lagi dengan mengaitkan peristiwa yang di alami setiap hari. Pernahkah kamu merasa lapar ketika sedang belajar di dalam kelas? Saat lapar, apakah yang kamu lakukan ketika bel istirahat berbunyi? Menurutmu, mengapa kita butuh makan?. Apakah yang terkandung di dalam bahan makanan sehingga setelah memakannya kita dapat melakukan segala aktivitas?. Ingin tahu jawabannya? Ayo! kita pelajari materi pelajaran berikut dengan penuh semangat. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, manfaat mempelajari materi sistem pencernaan makanan pada manusia dan menyampaikan teknik penilaian. Kemudian dilakukan tes formatif.

Tes formatif dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Untuk tes formatif ini, guru telah menyiapkan 25 kartu soal yang diberi nomor kartu dari nomor 1 sampai nomor 25. Kartu soal diletakkan secara tertutup di atas meja guru. Setiap siswa wajib memilih soal secara acak untuk menjawab. Jika tidak bisa menjawab maka soal dilempar ke siswa lain yang meminta menjawab. Setiap jawaban benar mendapat skor 100 dan kartu soal diserahkan kepada siswa yang menjawab benar. Diakhir kegiatan tes formatif setiap siswa melaporkan jumlah kartu yang didapat. Jumlah kartu menunjukkan skor yang didapat oleh siswa tersebut dalam penilaian formatif. Kemudian guru

mengurutkan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari siswa yang memperoleh skor tertinggi sampai skor terendah. Hasil skor ini akan dijadikan dasar dalam pembentukan kelompok yang heterogen. Gambar aktivitas guru dan siswa pada penilaian formatif sebagai berikut.



Gambar 1. Suasana siswa sedang menjawab pertanyaan pada kartu soal yang diambilnya secara acak di atas meja guru.



Gambar 2. Suasana siswa meminta menjawab soal yang tidak bisa dijawab oleh temannya.

Fase kedua, penyajian informasi. Guru menyampaikan materi sistem pencernaan makanan secara ringkas dengan menggunakan *slide power point*. Dalam penyampaian materi ini guru juga melibatkan siswa dalam menggunakan media *torso*. Seperti model organ dan *charta system* pencernaan makanan. Setelah mengikuti penyajian materi secara ringkas oleh guru, siswa diberi waktu 15 menit untuk literasi mendalam materi tentang nutrisi, kebutuhan energi, dan jenis-jenis nutrisi dari sumber belajar seperti buku siswa dan diktat pelajaran IPA kelas VIII yang telah dibuat sendiri oleh guru.

Fase ketiga, mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar. Dengan merujuk pada dokumen hasil belajar siswa sebelum tindakan siklus I dan hasil penilaian formatif pada kegiatan pendahuluan, guru memetakan tingkat kecerdasan siswa.

Kegiatan pemetaan siswa dan pembagian kelompok ini dilakukan guru pada saat siswa melakukan literasi 15 menit di tahap penyajian informasi. Guru mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kecerdasan

dan jenis kelamin. Di dalam setiap kelompok terdiri atas 5 orang laki-laki dan perempuan yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah. Untuk membedakan dan memudahkan guru dalam mengenal siswa menurut tingkat kecerdasannya, maka telah disiapkan gelang dari kertas karton berwarna warni.

Gelang karton merah untuk siswa nomor urut 1 atau memiliki kecerdasan tinggi, gelang karton hijau untuk siswa nomor 2 atau yang memiliki kecerdasan dibawah nomor 1, dan seterusnya siswa nomor 3 mengenakan gelang kuning, siswa nomor 4 mengenakan gelang biru dan siswa nomor 5 adalah yang memiliki kecerdasan rendah menggunakan gelang warna putih. Untuk menghindari kegaduhan pada saat pembentukan kelompok, maka guru menunjukkan denah tempat duduk kelompok, cara bergeser siswa dari tempat duduknya ke tempat duduk kelompok serta memberi nama pada setiap kelompok. Gambar siswa duduk dalam kelompok yang heterogen sebagai berikut.



Gambar 3. Siswa berada dalam kelompok yang heterogen



Gambar 4. Siswa belajar dan bekerja sama di dalam kelompok dibimbing guru

Fase keempat, membimbing kelompok bekerja dan belajar. Pada fase ini siswa sudah duduk di dalam kelompok masing-masing dan telah mengenakan gelang karton merah, hijau, kuning, biru, dan putih sesuai dengan nomor urutnya masing-masing. Siswa mulai belajar dan bekerja di dalam kelompok menyelesaikan tugas. Siswa bekerja sama saling membantu di dalam kelompok sampai semua anggota berhasil mengerjakan tugas. Selama siswa bekerja dalam kelompok, guru membimbing kelompok

menyelesaikan tugas dengan fokus atau secara intensif pada siswa yang memiliki kesulitan belajar. Selanjutnya presentasi hasil kerja siswa oleh perwakilan kelompok dan kelompok lainnya menyimak. Kesempatan selanjutnya adalah tanggapan dari kelompok lainnya.

Fase kelima, melaksanakan *game* dan *tournament*. Setelah menyelesaikan tugas dan mempresentasikan hasil, siswa melakukan game dalam kelompok dengan menggunakan kartu soal yang telah disiapkan sesuai jumlah siswa. Setiap kelompok mendapat 5 kartu soal. Pada kartu soal tertera soal pada satu sisi dan jawaban pada sisi lainnya yang dibuat tertutup sehingga hanya dapat dilihat oleh pembaca soal. Anggota kelompok secara bergilir berganti peran sebagai pengocok kartu dan pembaca soal serta yang menjawab pertanyaan. Peran ini diatur secara berurutan dari siswa bernomor urut 1 berputar searah jarum jam sampai selesai.

Misalnya, siswa nomor 1 atau yang mengenakan gelang merah mengambil kartu soal, mengocoknya dan memberikan kepada siswa nomor urut 2 atau yang mengenakan gelang berwarna kuning. Siswa bergelang kuning mengambil kartu soal secara acak, kemudian mengembalikan kartu soal yang telah diambilnya kepada pengocok kartu untuk membacakan soal tersebut yang akan dijawabnya. Dalam menjawab pertanyaan tidak boleh saling membantu. Anggota yang menjawab benar memegang kartu soal. Setiap kartu soal yang dijawab benar skornya 100.

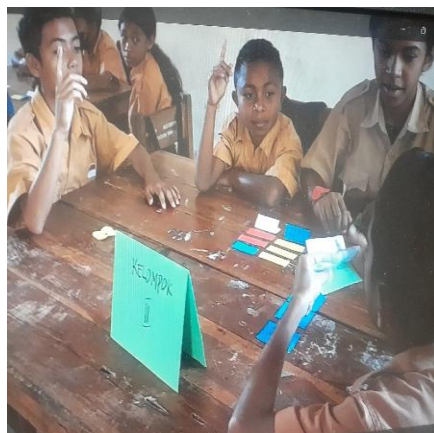
Jika soal tidak bisa dijawab maka kartu soal diletakan di atas meja. Diakhir *game* setiap kelompok menghitung berapa kartu yang dipegang oleh setiap anggotanya atau berapa kartu yang diletakkan di atas meja. Guru mencatat skor perolehan kelompok dan mengumumkan pemenang untuk sementara. Total skor *game* yang diperoleh akan menjadi skor awal pada turnamen.

Untuk persiapan turnamen, guru telah menyediakan 25 kartu soal yang dikategorikan ke dalam 5 kategori soal. Soal dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitannya. Setiap kategori berisi 5 kartu soal. Soal kategori sulit diperuntukkan bagi kelompok siswa dengan kecerdasan

tinggi atau yang bergelang merah dan soal kategori mudah untuk kelompok siswa dengan kecerdasan rendah atau yang bergelang putih.

Diawal turnamen siswa dipersilahkan duduk dalam kelompok seperti kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya. Kelompok ini selanjutnya disebut kelompok asal. Guru membacakan skor sementara untuk setiap kelompok dari hasil hasil *game* pada pertemuan sebelumnya. Kemudian kelompok melakukan *game* dan hasilnya dijumlahkan dengan skor awal tadi. Kegiatan selanjutnya adalah turnamen. Siswa dengan kecerdasan yang setara bergegas ke meja turnamen yang tersedia. Sebagai penanda, setiap meja turnamen diberi nama kelompok sesuai dengan warna gelang yang dipakai oleh setiap anggota kelompok.

Misalnya meja turnamen dengan nama kelompok merah merupakan tempat bertandingnya anggota bergelang merah dari setiap kelompok. Meja turnamen dengan nama kelompok hijau merupakan tempat bertandingnya anggota bergelang hijau, demikian seterusnya untuk kelompok kuning, biru, dan putih. Aturan permainan masih sama dengan aturan pada *game*. Guru membimbing jalannya turnamen sehingga tidak mengganggu aktivitas kelas lain yang sedang belajar. Gambar suasana kelas saat pelaksanaan *games tournament* sebagai berikut.



Gambar 5. Suasana siswa sedang melakukan *game* di dalam kelompok.



Gambar 6 . Suasana kelas saat tournament

Setelah turnamen, setiap anggota kembali ke kelompok asal dengan membawa pulang kartu soal yang dijawab benar. Setiap kartu soal yang dibawa pulang skornya 100. Selanjutnya, setiap kelompok menghitung skor yang didapat dari setiap anggotanya. Guru mencatat skor dan menjumlahkannya dengan skor awal dari setiap kelompok. Kemudian pengumuman pemenang dan pemberian hadiah kepada tiga kelompok terbaik dengan sebutan ‘*Super Team, Great Team, dan Good Team*’.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh mitra kolaborator dengan menggunakan lembar observasi. Catatan hasil pengamatan terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama siklus I sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Skor tercapai			Jumlah	Rata-rata	%
		P ₁	P ₂	P ₃			
1	Membuka pelajaran	2	3	4	9	3	75
2	Menyajikan materi	3	3	3	9	3	75
3	Membimbing kelompok	4	3	4	11	3,70	92,50
4	Menyajikan <i>game</i> / turnamen	4	3	4	11	3,70	92,50
5	Memberi penguatan	2	2	3	7	2,30	57,50
6	Menutup pelajaran	3	3	3	9	3	75
Jumlah Skor tercapai		18	17	21	56	18,60	
Persentase skor		18,6/24 = 77,50%					

tercapai	
Kategori	Baik

Keterangan: P₁= pertemuan ke-1, P₂= pertemuan ke-2, P₃= pertemuan ke-3

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru pada siklus I khusus pada aspek memberi penguatan mendapat skor terendah dengan persentase 57,50%. Hal ini terjadi karena guru tidak sempat memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang karena waktu pembelajaran sudah selesai. Walaupun demikian secara keseluruhan aktivitas guru berada pada rentang kategori “Baik” dengan persentase 77,50%.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan model *Teams Games Tournament* pada siklus I seperti pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor tercapai			Jumlah	Rata-rata	%
		P ₁	P ₂	P ₃			
1	Kesiapan siswa dalam pembelajaran	2,72	3,04	3,28	9,04	3,01	75,25
2	Mendengar informasi guru	2,28	2,48	2,84	7,60	2,53	63,25
3	Berkelompok sesuai petunjuk guru	2,64	2,84	2,96	8,44	2,81	70,25
4	Menganalisis permasalahan	2,72	2,92	2,84	8,48	2,83	70,75
5	Presentasi hasil diskusi kelompok	2,00	2,28	2,40	6,68	2,23	55,75
6	Pelaksanaan games/ tournament	2,60	2,72	2,76	8,08	2,69	67,25
7	Menyimpulkan pembelajaran dan evaluasi	2,68	3,04	3,00	8,72	2,91	72,75
	Jumlah skor tercapai	17,64	19,32	20,08	57,04	19,01	
	Persentase skor tercapai	19,01/28 = 67,89%					
	Kategori	Baik					

Keterangan: P₁= pertemuan ke-1, P₂= pertemuan ke-2, P₃= pertemuan ke-3

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas belajar siswa terutama pada aspek kesiapan siswa dalam pembelajaran mencapai 75,25%. Artinya sebagian besar siswa sudah memiliki kesiapan untuk belajar. Namun aspek presentasi diskusi kelompok memiliki persentase terendah yaitu 55,75%, hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang merasa canggung, malu, dan tidak percaya diri untuk maju ke depan kelas atau menjawab pertanyaan serta mengemukakan pendapat. Walaupun demikian secara keseluruhan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I ini mencapai 67,89% dan berada pada rentang kategori “Baik”.

Untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I, maka dilakukan tes hasil belajar dalam bentuk tes tertulis. Distribusi nilai tes hasil belajar siswa siklus I seperti pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai (S)	Frekuensi Nilai (N)	Frekuensi Relatif (FR)	$N \times S = \sum X$	Kategori
1	100	1	4%	100	Tuntas
2	95	5	20%	475	Tuntas
3	90	5	20%	450	Tuntas
4	85	2	8%	170	Tuntas
5	80	2	8%	160	Tuntas
6	75	3	12%	225	Tuntas
7	70	5	20%	350	Tidak Tuntas
8	65	1	4%	65	Tidak Tuntas
9	60	1	4%	60	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	2.055	

Rata-rata Kelas (M) = $\sum X / N = 82,20$

Ketuntasan belajar klasikal = $18 / 25 \times 100\% = 72\%$

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat dijelaskan bahwa banyaknya siswa yang telah mencapai KKM adalah 18 orang dengan persentasi ketuntasan klasikal 72%. Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM adalah 7 orang atau 28%

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I. Pada tahap ini dilakukan analisis tentang keberhasilan tindakan

terhadap hasil belajar siswa. Pada dasarnya hasil belajar siswa siklus I meningkat bila dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Namun perlu tindak lanjut perbaikan pembelajaran pada siklus II karena hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil belajar baru mencapai ketuntasan klasikal 72% dari target keberhasilan 85%.

Untuk perbaikan pada siklus II perlu melihat kelemahan atau kekurangan pada siklus I. Kelemahan-kelemahan pada siklus I yang menjadi perhatian untuk diperbaiki pada siklus II yakni : (a) Siswa belum memahami sepenuhnya sintaks pembelajaran model *Teams Games Tournament* sehingga tampak ada siswa yang masih bingung terutama pada fase *game* dan turnamen, (b) pada saat pembentukan kelompok suasana kelas masih gaduh, (c) Ada kelompok yang kurang mendapat bimbingan dari guru, (d) Masih ada siswa yang merasa canggung maju ke depan kelas untuk presentasi atau sulit mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan karena kurang percaya diri, (e) tidak efisien dalam pemanfaatan waktu pembelajaran.

Pada siklus II dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi siklus I. Kelemahan-kelemahan seperti yang sudah diuraikan di atas menjadi fokus perbaikan pada siklus II. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II diamati dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan oleh mitra kolaborator pada semua aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru seperti pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Indikator	Skor tercapai			Jumlah	Rata-rata	%
		P ₁	P ₂	P ₃			
1	Membuka pelajaran	4	4	4	12	4	100
2	Menyajikan materi	4	4	4	12	4	100
3	Membimbing kelompok	3	4	4	11	3,60	90
4	Menyajikan game/turnamen	3	4	4	11	3,60	90
5	Memberi penguatan	3	4	4	11	3,60	90
6	Menutup pelajaran	4	4	3	11	3,60	90

Jumlah skor tercapai	21	24	23	68	22,40
Persentase skor tercapai	22.4/24 = 93,33%				
Kategori	Sangat Baik				

Keterangan: P₁= pertemuan ke-1, P₂= pertemuan ke-2, P₃= pertemuan ke-3

Berdasarkan data pada tabel 7, dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* mencapai skor 22,40 dengan persentase perolehan skor 93,33% berada pada rentang kategori “Sangat Baik”. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu 85%.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan model *Teams Games Tournament* pada siklus II pertemuan I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Indikator	Skor tercapai			Jumlah	Rata-rata	%
		P ₁	P ₂	P ₃			
1	Kesiapan siswa dalam pembelajaran	2,95	3,08	3,72	10,36	3,45	86,25
2	Mendengar informasi guru	2,76	3,36	3,28	9,40	3,13	78,25
3	Berkelompok sesuai petunjuk guru	3,04	3,48	3,52	10,04	3,35	83,75
4	Menganalisis permasalahan	3,00	2,44	2,72	8,16	2,72	68,00
5	Presentasi hasil diskusi kelompok	2,36	3,04	2,88	8,28	2,76	69,00
6	Pelaksanaan <i>games/tournament</i>	3,08	3,08	3,24	9,40	3,33	83,25
7	Menyimpulkan pembelajaran dan evaluasi	3,04	3,24	3,24	9,52	3,20	80
Jumlah Skor tercapai		20,24	22,40	22,60	65,24	21,74	
Persentase skor tercapai		21,74/28 = 77,64%					
Kategori		Baik					

Keterangan: P₁= pertemuan ke-1, P₂= pertemuan ke-2, P₃= pertemuan ke-3

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah 21,74 atau 77,64%. Skor rata-rata 21,74 ini

berada pada rentang kategori “Baik”. Jika dilihat aktivitas siswa pada setiap indikator, maka indikator kesiapan siswa memiliki skor tertinggi. Artinya, siswa sudah bisa memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari dan dengan senang hati mau mengikuti pelajaran.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran siklus II, maka dilakukan tes hasil belajar dalam bentuk tes tertulis. Distribusi nilai tes hasil belajar siswa pada siklus II seperti pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai (S)	Frekuensi Nilai (N)	Frekuensi Relatif (FR)	N x S = $\sum X$	Katego ri
1	100	11	44%	1100	Tuntas
2	95	6	24%	570	Tuntas
3	90	3	12%	270	Tuntas
4	85	4	16%	340	Tuntas
5	80	0	0%	0	
6	75	1	4%	75	Tuntas
Jumlah		25	100%	2.355	
Rata-rata Kelas (M) = $\sum X/N = 94,20$					
Ketuntasan Klasikal = $25/25 \times 100\% = 100\%$					

Tabel 9 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 44% siswa mampu mencapai nilai tertinggi 100 dan hanya 4% yang mendapat nilai terendah 75. Nilai hasil belajar untuk seluruh siswa melampaui KKM 71 sehingga dinyatakan 100% telah tuntas belajar. Terjadi peningkatan nilai rata-rata jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I. Nilai rata-rata meningkat sebesar 12 poin dari 82,20 pada siklus I menjadi 94,20 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal meningkat 28 poin dari 72% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

2. Pembahasan

Aktivitas guru dalam pembelajaran merupakan bentuk perilaku guru menerapkan keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar meliputi keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan

menjelaskan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, dan keterampilan pembelajaran perseorangan (Rusman, 2012: 80-92).

Analisis hasil pengamatan peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor rata-rata setiap indikator	
		Siklus I	Siklus II
1	Membuka pelajaran	3	4
2	Menyajikan materi	3	4
3	Membimbing kelompok	3,70	3,60
4	Menyajikan game/ turnamen	3,70	3,60
5	Memberi penguatan	2,30	3,60
6	Menutup pelajaran	3	3,60
Jumlah skor tercapai		18,60	22,40
Persentase skor tercapai		77,5%	93,33%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Tabel 8 di atas menunjukkan peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas guru dengan skor tercapai 18,60 atau 77,50% pada siklus I menjadi 22,40 atau 93,33% pada siklus II. Peningkatan aktivitas guru sebesar 3,8 poin atau 15,83%.

Jika dilihat peningkatan aktivitas guru pada setiap indikator maka indikator membuka pelajaran dan menyajikan materi mendapat poin tertinggi yaitu 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru menyiapkan siswa dalam pembelajaran meningkat, artinya guru sudah mampu menciptakan kondisi awal pembelajaran dengan memusatkan perhatian siswa, membangun motivasi belajar dan mengaitkan pengetahuan yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal siswa yang sudah dimiliki. Kegiatan membuka pelajaran merupakan pengkondisian awal agar mental dan perhatian siswa terpusat pada materi yang akan diajarkan serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi (Rusman, 2012).

Aktivitas guru menyajikan materi atau penyajian kelas mengalami peningkatan. Guru terampil menyajikan materi dengan jelas, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran, pemberian tekanan pada materi esensial, memberi kesempatan bertanya, memberi balikan atau meminta pendapat siswa, dan menggunakan contoh serta ilustrasi sesuai dengan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 86-88) bahwa penyajian suatu penjelasan dapat ditingkatkan hasilnya dengan memperhatikan hal-hal seperti: kejelasan, penggunaan contoh, penggunaan tekanan, dan penggunaan balikan. Penggunaan contoh berupa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kejelasan materi yang disampaikan.

Penyajian materi dilakukan guru dengan menggunakan *slide* presentasi *power point*, *torso*, dan *charta* mampu membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dapat lebih menarik perhatian siswa. Pelibatan siswa dalam penggunaan berbagai media pembelajaran membuat siswa lebih aktif.

Aktivitas guru dalam membimbing kelompok meningkat. Guru berhasil memusatkan perhatian siswa pada kegiatan diskusi dengan memberi tugas yang jelas, menentukan batas waktu mengerjakan tugas, menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan diskusi serta tanggung jawab individu nanti dalam *game* untuk keberhasilan individu dan kelompok. Kondisi belajar mengajar akan dapat dipertahankan manakala selama proses berlangsung guru bisa mempertahankan konsentrasi belajar siswa (Sanjaya Wina, 2006). Pemusatan belajar dapat dilakukan dengan memberikan ilustrasi-ilustrasi secara visual, memberikan komentar secara verbal melalui kalimat-kalimat yang segar tanpa keluar dari konteks materi pelajaran.

Komponen yang harus dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil adalah memusatkan perhatian siswa, memperjelas masalah, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan kontribusi siswa, memberikan kesempatan partisipasi, dan menutup diskusi. Selain itu

guru juga memotivasi siswa agar tidak takut mengemukakan pendapat, bertanya, ataupun memberikan saran terhadap hasil kerja kelompok lain (Ayu Wulandari et al., 2021).

Aktivitas guru dalam menyajikan *game* dan turnamen berjalan dengan lancar. Ada persaingan yang sehat, saling berebut untuk menjawab pertanyaan. Jika ada kelompok yang tidak bisa menjawab, suasana kelas sangat hidup, *relaks*, dan penuh kegembiraan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar, dan yang paling menyenangkan adalah siswa dapat belajar dalam suasana yang relaks (Komalasari Kokom, 2017). Pendapat yang sama pula menyatakan bahwa turnamen mampu memberikan peningkatan motivasi belajar siswa yang berimplikasi langsung ke hasil belajar siswa (Ali et al., 2021).

Pemberian penguatan sangat memotivasi siswa untuk belajar. Penguatan baik verbal maupun nonverbal mengalami peningkatan. Guru yang baik harus selalu memberi penguatan baik dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata seperti seratus, *excellent*, bagus, pintar, ya, betul, tepat sekali), maupun nonverbal (biasanya dengan gerak isyarat seperti acungan jempol, sentuhan, elusan), dan pemberian hadiah (Rusman, 2012). Pemberian penguatan merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa. Pemberian penguatan bertujuan untuk memberi informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatan baik sebagai suatu tindakan dorongan sehingga perbuatan tersebut terus diulang (Irawati, 2018).

Aktivitas guru menutup pelajaran mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengefektifkan waktu pembelajaran, melakukan refleksi dan memberikan ruang untuk siswa menyimpulkan materi dan mencatat pokok-pokok materi dengan baik sehingga membangkitkan minat untuk mempelajari lebih lanjut.

Peningkatan aktivitas siswa hasil observasi dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor rata-rata setiap indikator	
		Siklus I	Siklus II
1	Kesiapan siswa dalam pembelajaran	3,01	3,45
2	Mendengar informasi guru	2,53	3,13
3	Berkelompok sesuai petunjuk guru	2,81	3,35
4	Menganalisis permasalahan	2,83	2,72
5	Presentasi hasil diskusi kelompok	2,23	2,76
6	Pelaksanaan games/tournament	2,69	3,33
7	Menyimpulkan pembelajaran dan evaluasi	2,91	3,20
	Jumlah Skor tercapai	19,01	21,74
	Persentase skor tercapai	67,89%	77,64%
	Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan data pada tabel 9 di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah skor tercapai aktivitas belajar siswa meningkat dari 19,01 atau 67,89% pada siklus I menjadi 21,74 atau 77,64% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 2,73 poin atau 9,75% dari 19,01 atau 67,89% pada siklus I menjadi 21,74 atau 77,64% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II seperti pada tabel 10 berikut.

Tabel 10: Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Sklus I, dan Siklus II

Kriteria	Hasil Belajar		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	11	18	25
Jumlah siswa yang belum tuntas	14	7	0
Nilai tertinggi	85	100	100
Nilai terendah	35	60	75
Nilai rata-rata	65,80	82,20	94,20
Persentase ketuntasan klasikal	44%	72%	100%

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Jumlah siswa yang tuntas belajar bertambah 4 orang pada siklus I dan 7 orang pada siklus II. Nilai tertinggi meningkat 15 poin pada siklus I. Nilai terendah

meningkat 25 poin pada siklus I yaitu dari nilai 35 pada pra-siklus menjadi nilai 60 pada siklus I. Nilai terendah pada siklus II meningkat 15 poin yaitu dari nilai 60 pada siklus I menjadi nilai 75 pada siklus II.

Prosentase ketuntasan hasil belajar dan nilai rata-rata kelas antar siklus diketahui juga mengalami peningkatan. Pada pra-siklus rata-rata kelas 65,80 meningkat menjadi 82,20 pada siklus I atau terjadi peningkatan sebesar 16,40 poin. Peningkatan nilai rata-rata kelas terjadi pula dari siklus I ke siklus II sebesar 12 poin yaitu dari 82,20 pada siklus I menjadi 94,20 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat 28% baik dari prasiklus ke siklus I maupun dari siklus I ke siklus II.

Analisis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan pada manusia. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif meningkatkan prestasi belajar siswa (Hermawan & Rahayu, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament efektif meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Hal-hal baik yang menunjukkan bahwa model Teams Games tournament efektif meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut: a) mampu memusatkan perhatian siswa pada penyajian materi karena ada keterlibatan siswa dalam penggunaan media, b) semua siswa aktif belajar dan bekerja di dalam kelompok karena merasa bertanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya, c) ada kerjasama saling menguntungkan di dalam kelompok melalui tutor sebaya. Siswa yang kurang cerdas lebih cepat memahami materi ketika mendapat tutorial dari teman sebayanya, d) komunikasi antar sesama anggota dalam kelompok berjalan lancar tanpa rasa canggung atau malu karena tidak ada perbedaan status, e) siswa yang memiliki kesulitan belajar mulai berani untuk mengemukakan pendapat ketika diberi penguatan, f) suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan ketika dilaksanakan game dan tournament, g) ada tanggung jawab individu untuk memberikan kontribusi bagi kelompoknya ketika bertanding di meja

turnamen sehingga kelompoknya bisa menjadi pemenang, h) ada persaingan sehat antar kelompok untuk menjadi yang terbaik, dan i) pemberian hadiah mendorong siswa untuk belajar tanpa diintervensi.

Proses yang baik akan mencapai hasil yang baik pula. Proses dikatakan optimal apabila hasil yang diperoleh (sebagai akibat dari proses) sesuai dengan yang diharapkan (Uno B. Hamzah., 2012). Proses pembelajaran yang berkualitas melalui model pembelajaran Teams Games Tournament ini, diketahui dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Proses pembelajaran dengan berbagai aktivitas belajar mampu membuat siswa mudah memahami materi pelajaran. Siswa menjadi partisipan yang aktif dalam pembelajaran maka ia memiliki pengetahuan itu dengan baik. Pembelajaran model Teams Games Tournament mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa (Nurhidayah, 2018).

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa SMP Kelas VIII di sekolah yang diteliti meningkat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Jumlah siswa yang tuntas belajar diketahui meningkat dari 18 siswa pada siklus I menjadi 25 siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal 72% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II atau terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 28%. Rata-rata kelas meningkat dari 82,20 pada siklus I menjadi 94,20 pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 12 poin. Nilai terendah pada pra-siklus adalah 35 meningkat menjadi 60 pada siklus I dan 75 pada siklus II.

Meningkatnya hasil belajar siswa ini karena didukung oleh proses belajar yang berkualitas. Proses belajar yang berkualitas ditandai oleh aktivitas belajar yang bervariasi, suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, ada persaingan sehat, penghargaan kelompok, keterlibatan belajar, tanggung jawab individu, dan kerjasama saling menguntungkan untuk keberhasilan bersama.

Hal-hal baik yang diperoleh dari hasil penelitian ini, kiranya dapat menjadi referensi bagi semua pendidik. Oleh karena itu, disarankan kepada para pendidik untuk menerapkan model Teams Games Tournament ini dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar.

Ucapan terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan semua pihak dengan rahmat yang berlimpah.

Daftar Referensi

- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 6(1). <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Irawati, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantu Sistem Reward Card Terhadap Kemampuan

- Pemahaman Matematis Siswa. *JURNAL PEKA*, 1(2).
<https://doi.org/10.37150/jp.v1i2.1107>
- Komalasari Kokom. (2017). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Aditama Refika (ed.); lima).
- Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2).
<https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.670>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (P. RajaGrafindo (ed.); Kelima).
- Sanjaya Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (G. Penadamedia (ed.); Pertama).
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4). <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 409-434. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- Uno B. Hamzah., K. S. (2012). *Assesment Pembelajaran* (A. Bumi (ed.); Empat).
- Zuliyanti, N. (2021). Penggunaan Powtakon Kardus Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN 2 Kembang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 91-108.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.289>

