

# **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau**

**Rika Adriati<sup>1</sup>, Drs. Wince Hendri, M. Si<sup>2</sup>, Dr. Azrita, S.Pi, M.Si<sup>2</sup>.**

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta  
E- mail: Rika\_Adriati@yahoo.com

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta

## **Abstrack**

*Research has been conducted to determine the learning outcomes of students who use cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) in learning biology class XI Science SMAN I Rokan IV Koto Riau. This type of research is experimental. The population in this study were all students of class XI Science SMAN I Rokan IV Koto Riau totaling 53 Orang. samples for the determination of the class in a way to determine the total sampling while the experimental class and the control is done by posttes only randomized control group design, so I was elected class XI Science the number 26 as an experimental class XI Science dean class 2 with the number 27 as a control class . Learning results obtained are then processed statistically with normality and homogeneity test result is normal distributed learning and not homogeneous. To test the hypothesis that the use of data analysis is the statistical test or t-test ', And obtained a value that is equal to  $t = 2.06$ , compared with the value of t table ( $\alpha = 0.05$ ) that t table = 5.42. T price greater than the price t table, this means that the hypothesis put forward are not accepted. average value of the experimental class 71.15 57.22 while the control class. In the experimental class average value of 81% affective and psychomotor 64% higher than the control class that the average value of 70% affective and psychomotor 63%. Cooperative learning model TGT biology influential on learning outcomes of students. It is suggested that the teacher can apply the model TGT.*

**Keywords:** Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Hasil Belajar

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan

masa depan. Pendidikan yang baik ditandai dengan keberhasilan dan proses belajar yang akan diperankan oleh seorang guru. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran diantaranya adalah kemampuan dalam menyampaikan materi dan pengelolaan kelas sesuai dengan karakter siswa. Karakter siswa seperti bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang kuat menentukan

kualitas pembelajaran terutama di bidang sains (Hamalik, 2004: 29).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang menyenangkan antara siswa dengan sumber belajar termasuk guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran berkualitas yang salah satu indikatornya adalah hasil belajar siswa. Sebagai hasil belajar perubahan yang terjadi berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis (Sardiman dkk, 2009: 2)

Sebaik apapun sarana dan prasarana, alat bantu maupun kurikulum, akan kurang berarti jika guru tidak menjadikan proses pembelajaran sebagai hal yang bermakna. Guru harus mampu mengorganisasikan suatu materi pelajaran melalui metode dan model pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru Biologi SMAN 1 Rokan IV Koto pada tanggal 1-3 Februari 2013 diketahui guru biologi masih dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, terkadang menggunakan metode diskusi, dan menggunakan model yang tidak bervariasi dalam belajar. Kondisi seperti ini terlihat

pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang berpartisipasi dalam belajar dan terlihat pasif, sehingga hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru biologi yaitu 63.

Tabel 1. Rata- Rata Nilai MID Semester Siswa

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata Mid semester
1	XI IPA 1	26	60
2	XI IPA 2	27	61
3	Rata-rata		60,5

*Sumber: guru biologi SMAN I Rokan IV Koto*

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berani mengemukakan pendapatnya dalam belajar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif adalah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama, meningkatkan partisipasi siswa, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya, Enggen and Kauchak (dalam Trianto, dkk, 2009 : 279) Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa dapat mencapai tujuan mereka hanya jika siswa

lain dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan tersebut.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki perbedaan dengan tipe STAD dimana: STAD merupakan salah satu tipe dan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok –kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, memberikan kuis kepada siswa, sedangkan pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik dengan teknik terbaik yang dilakukan dalam berprestasi dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa yang heterogen untuk melakukan turnamen dengan masing – masing kelompok belajar (Slavin, 1995).

### **Komponen –komponen TGT**

Model pembelajaran TGT terdiri dari empat komponen yaitu presentasi kelas, *team*, *games*, dan *tournament*.

#### (a) Presentasi Kelas

Presentasi kelas adalah materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi didalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi

pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

#### (b) *Team* (Tim)

Tim terdiri dari tiga atau empat siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar- benar belajar, tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT

#### (c) *Games* (Permainan)

Permainan terdiri atas pertanyaan – pertanyaan yang isinya relevan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing –masing mewakili tim yang berbeda

#### (d) *Tournament* (Turnamen)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini

memungkin para siswa dan semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

a) Aturan permainan

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

**Pembaca**

- (1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan,
- (2) baca pertanyaan keras –keras, dan
- (3) beri jawaban.

**Penantang I**

Menantang jika memang dia mau memberikan jawaban berbeda atau boleh melewatinya

**Penantang II**

Boleh menantang jika penantang I melewati jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melawati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapa pun jawabannya yang benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan kedalam kotak, jika ada.

**Skema 1. Aturan permainan TGT untuk 3 orang siswa pada meja turnamen (Slavin, 1995).**

Kelebihan dari pembelajaran TGT sebagai berikut:

- a. Pengetahuan yang diperoleh siswa dari hasil belajar akan mudah diingatnya kembali.
- b. Guru menyampaikan materi dengan memakai media infokus (LCD) sehingga siswa mudah mengerti dengan materi yang diajarkan.
- c. Siswa berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, bertanggung jawab, dan mandiri.
- d. Siswa dapat menemukan hal – hal baru yang mungkin guru belum mengetahuinya.
- e. Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang siswa yang akan maju kemeja turnamen.
- f. Pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang *games tournament* Pada saat *games taurnament* masing – masing siswa berusaha untuk menjawab semua pertanyaan yang telah diberikan

Kekurangan metode ceramah sebagai berikut:

- a. Tidak dapat mencakup berbagai tipe belajar siswa
- b. Membosankan bagi siswa jika terlalu lama belajar.
- c. Sukar memahami sejauh mana pemahan siswa.
- d. Menyebabkan siswa pasif

- e. Materi yang mudah juga ikut diceramahkan.
- f. Kurang bersemangat dalam belajar.
- g. Proses pembelajaran yang monoton
- h. Membuat siswa tergantung pada gurunya.

Sebagaimana identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”.

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran biologi kelas XI IPA semester 2 SMAN I Rokan IV Koto Riau.
2. Mengetahui aktivitas belajar pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau dalam ranah afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Pembelajaran Biologi Kelas XI SMAN I Rokan IV Koto Riau.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2012/2013 di Kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau Kabupaten Rokan Hulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control-group posttest only design* (Lufri, 2005:69-70). Rancangan tersebut digambarkan seperti pada Tabel dibawah ini:

Tabel 2: Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Hasil Belajar
Eksperimen	X	T <sub>2</sub>
Kontrol	–	T <sub>2</sub>

Keterangan :

X = Perlakuan berupa penerapan *guided note taking*

T<sub>2</sub> = Tes akhir berdasarkan materi yang diajarkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau yang terdaftar pada tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri atas 2 kelas. Pengambilan sampel dengan cara Total Sampling untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengambilan sampel secara Total Sampling didapatkan IX<sub>2</sub> sebagai kelas

kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelas IX<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. Variabel bebas berupa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar biologi siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang langsung diambil dari tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes akhir setelah penelitian berakhir.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung digunakan lembar observasi yang diisi oleh satu orang observer yaitu guru biologi kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau. Lembar observasi meliputi

ranah afektif dan ranah psikomotorik yang diberikan kepada kedua kelas sampel sesuai dengan materi pelajaran mengenai Sistem Reproduksi Manusia. Agar didapat tes yang benar-benar valid, reliabel serta memperhatikan tingkat kesukaran dan daya beda soal, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba tes.

### Hasil

Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil belajar siswa yang diberikan pada kedua kelas sampel berupa data primer yang diperoleh dari tes pada kegiatan penelitian. Pada tes akhir digunakan instrument berupa 20 butir soal objektif. Pada kelas eksperimen XI.1 tes diikuti oleh seluruh siswa, yaitu sebanyak 26 orang dan pada kelas kontrol XI.2 juga diikuti oleh seluruh siswa yaitu sebanyak 27 orang siswa. Hasil nilai tes akhir dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Perhitungan Rata-rata Simpang Baku dan Varians kedua kelas sampel

Kelas	$\sum x_i f_i$	N	$\bar{x}$	S	$S^2$
Eksperimen	1850	26	71,15	7,656	58,614
Kontrol	1545	27	57,22	10,87	118,15

Sumber : Data Primer Mei 2013

Keterangan:

$\sum x_i f_i$  : jumlah seluruh nilai siswa

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

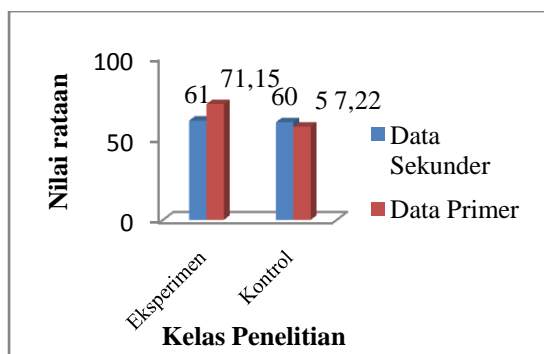
S : simpangan baku

n : jumlah anggota sampel

$S^2$  : varians

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT memiliki nilai rata-rata sebesar 71,15 yang lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional sebesar 57,22.



Gambar 1. Grafik perbedaan hasil belajar siswa kelas sampel

Berdasarkan dari gambar 1 terdapat nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian pada kelas eksperimen 61 diperoleh nilai rata-rata setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,15 hal ini disebabkan oleh aktivitas belajar siswa dan penggunaan sistem

belajarnya dengan memakai infokus (LCD) sehingga siswa lebih mudah mengerti dengan materi yang diajarkan sedangkan penelitian sebelumnya guru biologi mengajar dengan membentuk diskusi biasa dan memberi catatan saja kepada siswa, nilai rata-rata kelas kontrol sebelumnya 60 lebih tinggi dari pada setelah saya melakukan penelitian nilai rata-rata 57,22 menurun dengan metode *Konvensional* yang perlakuannya sama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga menilai sikap dan keterampilan siswa yang dinilai oleh guru biologi siswa kelas XI IPA SMAN I Rokan IV Koto Riau yang berperan sebagai observer.

Tabel 4. Penilaian Afektif dan Psikomotorik siswa kelas sampel

Pertemuan Ke	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nilai Afektif %	Nilai Psikomotor %	Kriteria	Nilai Afektif %	Nilai Psikomotor %	Kriteria
1	81	66	Baik	68	60	Cukup
2	81	64	Baik	77	66	Baik
3	82	62	Baik	67	65	Baik
Jumlah	244	192		212	191	
Rata-rata	81	64		70	63	

Sumber : Data Primer Mei 2013

Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa penilaian afektif dan psikomotor siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu dengan rata-rata 81% pada kelas eksperimen dan 64% pada kelas kontrol. Begitu juga dengan penilaian psikomotor pada kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai psikomotor kelas eksperimen yaitu 64% sedangkan pada kelas kontrol 63%.

### Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis data tes akhir didapat rata-rata hasil belajar

biologi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 71,15 dengan persentase ketuntasan 63% sedangkan kelas kontrol 57,22 dengan persentase ketuntasan 63%. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas sampel. Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung secara *konvensional*.

Proses pembelajaran ini dapat menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah pemberian model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam pembelajaran TGT melibatkan keaktifan seluruh siswa secara heterogen. Dalam pembelajaran TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang didalamnya terdapat unsur permainan dan penghargaan, sehingga dalam proses belajar menimbulkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri siswa dalam belajar.

Pelaksanaan TGT dalam proses pembelajaran pada awalnya siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan oleh guru mata pelajaran biologi, siswa memperhatikan guru saat guru menjelaskan pelajaran dan mengulangi materi yang kurang mengerti kepada siswa sampai siswa benar-benar mengerti, siswa diberi kesempatan untuk

bertanya dan guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa, selanjutnya guru membentuk kelompok belajar siswa untuk mendiskusikan materi bersama *teamnya*. Menurut Slavin (2005:144)

Penilaian afektif kedua sampel menunjukkan adanya perbedaan yaitu jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 81% dan kelas kontrol 70%. Begitu juga pada penilaian psikomotor, kelas eksperimen nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 64% dan kelas kontrol 63%. Hal ini menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dapat meningkatkan sikap dan keterampilan siswa dalam menerima pelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa

1. Terdapat perbedaan hasil belajar biologi siswa yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki nilai rata-rata 71,15 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar biologi siswa yang menggunakan pembelajaran *konvensional* dengan nilai rata-rata 57,22
2. Hasil pengamatan Penilaian afektif kedua sampel menunjukkan adanya perbedaan yaitu jumlah nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 81% dan kelas kontrol 70%. Begitu juga pada penilaian



psikomotor, kelas eksperimen nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 64% dan kelas kontrol 63%.

Hal ini menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dapat meningkatkan sikap dan keterampilan siswa dalam menerima pelajaran.

#### **Daftar Pustaka**

Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.  
Jakarta: Bumi Aksara

Herlin. 2012. *Efektifitas Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius

Lufri. 2005. *Kiat memahami metodologi dan melakukan penelitian*. Padang: UNP Press

Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Sardiman, A. M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto, Enggen, P dan Kauchak, D. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*. Jakarta: Putra Grafika