

PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XII SMA
NEGERI 2 HILIMEGAI T.P.
2022/2023

Submission date: 11-Nov-2023 12:25AM (UTC+0500)
by Ndruru Trisnawati

Submission ID: 2224568536

File name: TRISNAWATI_NDRURU_8.docx (2.7M)

Word count: 8516

Character count: 57185

1
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM*
***GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**
SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 HILIMEGAI T.P. 2022/2023

SKRIPSI



Oleh

TRISNAWATI NDRURU
NIM. 182111055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2023

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang memegang peranan sangat penting dalam upaya pengembangan kecakapan hidup yang optimal, karena pendidikan sangat diperlukan bagi kehidupan setiap keluarga, bangsa, dan bangsa. Kemajuan suatu negara sebagian besar terletak pada kemajuan pendidikan.

Di negeri ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa itu menjadi salah satu faktor ikut serta dalam pesatnya perubahan yang terjadi di bidang pendidikan. Tujuan pendidikan dan fasilitas terus berubah, perkembangan pembelajaran di sekolah semakin maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Salah satu kunci keberhasilan peserta didik untuk mampu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi di lingkungannya adalah melalui pengembangan seluruh bidang pendidikan di dunia. Pendidikan memiliki peran krusial dalam memajukan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kedewasaan profesional dan keberagaman kompetensi, baik dalam menerapkan beragam strategi pembelajaran maupun dalam melakukan seleksi siswa. Perlu diidentifikasi faktor-faktor penting yang dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran, kemampuan mengajar dan melaksanakan tugas-tugas hasil belajar yang lebih positif.

Ketika siswa mencapai pencapaian belajar yang memuaskan, itu menunjukkan bahwa pendidik telah menyelenggarakan proses pembelajaran dengan kualitas yang baik. Dalam hal ini, guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Ini berarti guru tidak hanya perlu memiliki pemahaman mendalam akan materi yang diajarkan kepada siswa, tetapi juga keahlian dalam menyampaikan informasi dengan cara yang aktif, efektif, dan menarik bagi siswa.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai mengungkap beberapa informasi. Menurut hasil observasi, kegiatan pembelajaran di kelas cenderung selalu dipusatkan pada peran guru, di mana

model pembelajaran ceramah menjadi yang paling umum digunakan. Kondisi ini menimbulkan kesan monoton, minimnya penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya antusiasme siswa terhadap proses belajar. Melalui wawancara dengan guru Biologi, peneliti menyimpulkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa kurang memperhatikan, kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru di depan kelas, dan cenderung tidak berani atau enggan untuk bertanya.

Berdasarkan dokumen guru Biologi, didapatkan nilai rata-rata siswa kelas XII pada ulangan semester Ganjil. Sedangkan hasil nilai rata-rata siswa selalu tergolong memenuhi kriteria cukup. Dibawah ini adalah rata-rata nilai siswa kelas XII sekolah SMA Negeri 2 Hilimegai.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Peserta Didik Kelas XII Semester Ganjil SMA Negeri 2 Hilimegai Tahun Pelajaran 2022/2023

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Nilai Rata-Rata	Kriteria	KKM
2022/2023	Ganjil	XII-MIPA	60,37	Cukup	70,00

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Biologi SMA Negeri 2 Hilimegai)

Solusi dalam mengatasi beberapa masalah tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran yang aktif dan efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Model pembelajaran yang sangat efektif dalam melaksanakan aktivitas proses pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut pendapat Hamdani dalam Lahamma (2021) menyatakan “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Menurut Slavin dalam Lubis, dkk. (2019) mengemukakan “Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: (1) tahap penyajian kelas (*class precentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5)

penghargaan kelompok (*team recognition*)". Selanjutnya dalam Marasabessy dan Harina (2021) mengemukakan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang antara lain yaitu:

Meningkatkan waktu mengerjakan pekerjaan rumah akan mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu, sehingga hanya dengan sedikit waktu anda dapat menguasai materi secara mendalam. Proses belajar mengajar berlangsung melalui aktivitas siswa. Melatih siswa untuk berlatih komunikasi siswa dengan orang lain. Motivasi belajar hasil akademik yang lebih baik meningkatkan kebaikan toleransi budi.

Melalui uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam belajar sehingga mampu mengubah tingkah laku peserta untuk belajar lebih efektif dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti ingin melaksanakan sebuah penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "***Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai Tahun Pelajaran 2022/2023***".

2 **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

- a. Selalu ada fokus pada peran guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Penerapan model pembelajaran kelas lebih banyak digunakan oleh guru ketika mengajar.
- c. Penyelenggaraan proses belajar mengajar terasa kurang bervariasi.
- d. Materi-materi pembelajaran kurang dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar.
- e. Siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran.
- f. Siswa jarang memperhatikan dan mempelajari materi yang akan dijelaskan guru depan kelas.
- g. Siswa kurang berani bertanya atau menjawab pada saat proses pembelajaran
- h. Siswa belum dalam kondisi yang memadai untuk belajar saat mengikuti pembelajaran di ruang kelas.

- i. Pada Saat saya mengajar di depan kelas, siswa bersentuhan dengan elemen cerita bersama teman-temannya.
- j. Hasil belajar siswa masih belum memenuhi kriteria cukup.

1.2 Batasan Masalah

Mengingat identifikasi masalah yang dihadapi cukup luas dan kompleks untuk dikaji, maka peneliti membatasi masalahnya yang antara lain yaitu:

- a. Pembelajaran masih didominasi oleh peran pusat guru dalam pelaksanaannya.
- b. Hasil belajar peserta didik masih kriteria cukup.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- a. Mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
- b. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak, yang antara lain yaitu:

- a. Bagi Kepala Sekolah
Bagi seorang kepala sekolah, dokumen ini menjadi referensi utama yang memungkinkan pemantauan terhadap bagaimana guru-guru memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan.

b. Bagi Guru

Dari riset ini, para guru memiliki akses kepada beragam model pembelajaran aktif yang menarik dan efektif dalam mengajar mata pelajaran Biologi.

a. Bagi Peneliti

Peneliti mencari jawaban atas permasalahan yang ada dan mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Biologi agar dapat diterapkan saat mengajar di kelas. Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat memberikan referensi untuk penelitian terkait di masa depan serta menjadi dasar penelitian selanjutnya yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merujuk pada sistem atau proses pengajaran suatu mata pelajaran yang terencana atau dirancang secara terstruktur, dilaksanakan, serta dinilai untuk memastikan penilaian mata pelajaran itu efektif dan efisien. Arfani (2020:88) dikemukakan “Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan agar terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar mendukung siswa untuk merubah tingkah lakunya”. Selanjutnya menurut pendapat Mufarrokah dalam Faizah (2019:179) dikemukakan “Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua konsep yang tidak dapat dipisahkan, yaitu belajar dan mengajar. Belajar mengacu pada apa yang dilakukan siswa, sedangkan mengajar mengacu pada apa yang dilakukan guru”.

Hazmi (2019:58) mengemukakan “Pembelajaran adalah mengajarkan siswa untuk menggunakan prinsip-prinsip pedagogis dan teori-teori pembelajaran yang menjadi kunci penentu keberhasilan akademik. Belajar adalah proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa”. Menurut pendapat Usman dalam Junaedi (2019:20) mengemukakan “Pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi serangkaian tindakan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan guna mencapai tujuan tertentu”.

Fakhrurrazi (2018:86) turut mengemukakan “Pembelajaran merupakan perpaduan antara faktor manusia (siswa dan guru), bahan (buku, papan tulis, kapur dan bahan pembelajaran), fasilitas (ruangan, audiovisual pelajaran), dan proses yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang terjadi antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan, dimana terdapat interaksi timbal balik guna mencapai tujuan spesifik.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa proses belajar merupakan upaya sadar dari pendidik untuk mendorong peserta didik agar terjadi perubahan perilaku. Perubahan ini dinilai dari peningkatan jumlah keterampilan baru yang positif dimiliki oleh siswa.

b. Komponen -Komponen Dalam Proses Pembelajaran

Menjalankan proses pembelajaran adalah bagian integral dari proses belajar-mengajar. Struktur pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang saling terkait, termasuk kurikulum, peran guru, siswa, materi, metode komunikasi, dan persiapan penilaian oleh guru sebelum mengajar. Konsep ini sejalan dengan penjelasan Hazni (2019:59) yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1) Kurikulum

Dari segi asal katanya, "course" (kurikulum) berasal dari bahasa Yunani, *curs* yang berarti "pelari" dan *curere* yang merujuk pada "tempat perlombaan," yakni jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari titik awal hingga garis akhir. Secara terminologi, kurikulum merujuk pada kumpulan pengetahuan atau mata pelajaran yang harus dilalui atau diselesaikan oleh siswa guna memperoleh gelar atau diploma. Namun, kurikulum tidak hanya terbatas pada mata pelajaran atau bidang studi serta aktivitas belajar siswa, melainkan juga melibatkan semua faktor yang memengaruhi perkembangan kepribadian siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diinginkan. Ini meliputi fasilitas kampus, lingkungan yang aman, suasana kondusif selama proses belajar-mengajar, sumber daya pembelajaran yang memadai, dan desain pembelajaran yang mempertimbangkan lokasi yang strategis dalam setiap aspek kegiatan pendidikan. Karena peran yang sangat vital dari program ini dalam pendidikan dan perkembangan manusia, penyusunan program haruslah didasarkan pada fondasi yang kuat.

2) Guru

Guru memiliki akar dari kata Sanskerta "guru," yang artinya juga guru, tetapi secara harfiah mengandung makna "pembawa bantuan" atau seseorang yang memberikan panduan ilmiah di Indonesia. Istilah "guru" merujuk kepada para pendidik profesional yang tanggung jawabnya meliputi mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, mengevaluasi, dan menilai para siswa. Dalam masyarakat, dari yang paling terbelakang hingga yang paling maju, peran guru menjadi sangat signifikan. Mereka adalah instruktur utama bagi calon warga negara di masa mendatang. Peran seorang guru tidak hanya mencakup penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai pemimpin dalam membangun serta mengatur proses belajar-mengajar sehingga siswa dapat menemukan lingkungan yang mendukung untuk pembelajaran mereka dan mencapai tujuan pribadi.

- 2
- 3) Metode Pembelajaran
Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan praktik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran ada beberapa macam, antara lain metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, metode simulasi, metode kolaboratif dan lain-lain.
- 4) Materi
Kandungan bahan ajar juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keterlibatan siswa. Karakteristik dari materi yang baik termasuk:
- Isi yang menarik dalam teksnya.
 - Kegiatan yang menyenangkan dan mendorong pemikiran siswa.
 - Mendorong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
 - Materi harus dipahami dengan baik oleh siswa dan guru saat proses pembelajaran, serta didesain untuk mencapai tujuan dengan memperhatikan berbagai faktor, terutama yang berfokus pada siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.
- 5) Alat Pembelajaran (Media)
Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari media, yang secara harafiah, berarti perantara atau pengantar, jadi media adalah medium atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran atau alat bantu pembelajaran.
- 6) Evaluasi
Istilah evaluasi diperoleh dari bahasa Inggris, "Evaluation". Penilaian adalah proses atau tindakan untuk menetapkan nilai terhadap sesuatu. Ada pandangan lain yang menyatakan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan informasi menyeluruh dan mendalam mengenai kemampuan seorang siswa. Tujuannya adalah memahami akar penyebab, dampak, dan hasil dari proses belajar siswa, dengan maksud mendorong serta meningkatkan keterampilan belajar mereka.

Komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa unsur yang saling berkaitan yang berlangsung selama proses belajar mengajar, diantara semua komponen pembelajaran tersebut, mempunyai salah satu hubungan yang saling bergantung satu sama lain. Guru merupakan pemimpin dan pelaksana dalam proses pendidikan yang berfokus pada mencapai tujuan pendidikan. Setiap guru harus memiliki pemahaman menyeluruh mengenai setiap metode yang dipilih dan bagaimana mengaplikasikannya. Sesuai dengan unit mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, hal ini dapat meningkatkan kualitas proses pengajaran.

Namun, jika terdapat masalah pada bagian pembelajaran, proses pengajaran tidak akan berjalan dengan lancar.

7) Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Dalam Proses Pembelajaran

Beberapa elemen berpengaruh pada keefektifan proses pembelajaran, seperti peran guru, siswa, fasilitas, dan faktor lingkungan, sebagaimana yang disebutkan dalam konsep yang dijelaskan oleh Sanjaya seperti yang dijabarkan dalam Junaedi (2019:21) dan akan diuraikan sebagai berikut.

- a. **Faktor Guru**
Peran guru sangat penting dalam proses belajar, terutama untuk siswa di tingkat dasar. Pada tahap ini, guru tak dapat digantikan oleh perangkat atau sistem lain karena siswa pada level ini adalah individu yang membutuhkan bimbingan dan arahan dari orang dewasa. Guru bukan hanya menjadi contoh bagi siswa yang mereka ajar, tetapi juga bertanggung jawab dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada kemampuan dan kualitas guru.
- b. **Faktor Siswa**
Setiap siswa memiliki karakteristik unik. Perkembangan anak melibatkan segala aspek kepribadian mereka, dan setiap anak memiliki pola perkembangan yang berbeda-beda. Perkembangan anak yang beragam memengaruhi proses pembelajaran dengan variasi dalam kemampuan setiap anak, yang bisa mengarah pada klasifikasi siswa ke dalam kelompok tinggi, menengah, dan rendah. Anak-anak dengan potensi tinggi sering menunjukkan motivasi, perhatian, dan ketekunan yang tinggi dalam belajar, sementara yang berada di level kemampuan rendah mungkin memiliki ciri-ciri sebaliknya. Keragaman ini menuntut pendekatan yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- c. **Faktor Sarana dan Prasarana**
Fasilitas meliputi semua yang secara langsung mendukung kelancaran proses belajar-mengajar, seperti materi pembelajaran dan perlengkapan sekolah. Sementara sarana prasarana mencakup hal-hal yang secara tidak langsung berkontribusi pada kesuksesan pembelajaran, seperti akses jalan ke sekolah, pencahayaan, dan fasilitas toilet. Fasilitas yang memadai akan mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran.
- d. **Faktor Lingkungan**
Proses pembelajaran yang tidak mempertimbangkan lingkungan bukan hanya membuat siswa kehilangan kesadaran terhadap lingkungan mereka, tetapi juga menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Lingkungan memiliki dua faktor yang mempengaruhi proses belajar:

- a) Struktur kelas, yang melibatkan jumlah siswa di ruang kelas; jumlah yang terlalu banyak dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.
- b) Aspek psikososial lingkungan yang melibatkan interaksi antara peserta dalam proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal. Keharmonisan internal sekolah yang terwujud dalam kerjasama antar guru dan sikap saling menghormati mempengaruhi terbentuknya lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa. Keharmonisan eksternal yang positif mendukung kelancaran program sekolah, sehingga usaha sekolah dalam meningkatkan mutu akademik didukung oleh pihak lain.

Belajar merupakan serangkaian aktivitas diri dan siswa yang berhubungan erat dalam konteks pendidikan, bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran yang efektif adalah proses yang menjadikan pembelajaran lebih mudah, menarik, serta berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran mencakup pengajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermutu, terutama yang melibatkan partisipasi aktif serta apresiasi dari peserta didik.

2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil sebagaimana diutarakan oleh Khoerunnisa dan Syifa (2020:2), model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang mengilustrasikan proses yang teratur untuk menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran spesifik. Fungsinya adalah memberikan panduan kepada perancang pembelajaran dan guru dalam perencanaan serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran. “Model pembelajaran adalah cetak biru atau model yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, dan memandu pembelajaran di kelas atau di sekolah, tempat lain”. Model pembelajaran, menurut Indrawati sebagaimana dipaparkan dalam Tibahary dan Muliana (2018:56), merupakan suatu rencana pembelajaran yang ditujukan untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang merangsang proses belajar siswa. Dari pandangan tersebut, model pembelajaran menjadi sebuah sistem acuan yang digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau tutorial, serta untuk mengidentifikasi berbagai perangkat pembelajaran seperti media, alat bantu seperti buku, program, film, komputer, dan perangkat lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran spesifik. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran dalam setiap sesi pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar. Tanpa penerapan model pembelajaran yang tepat, sering kali guru mengandalkan pengalaman masa lalu dan intuisi pribadi mereka dalam merancang model pembelajaran, yang mengakibatkan konsep pembelajaran tidak tersampaikan secara optimal dan menyulitkan pemahaman siswa.

² 2.1.3 Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh proses belajar, termasuk dampak kognitif dan psikologis yang efektif. Kegiatan pengajaran. Sehol (2022:702) menyatakan bahwa "Hasil pembelajaran merujuk pada keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar."

² Menurut pendapat Sudjana dalam Hesti, dkk (2018:204) mengemukakan "Hasil belajar adalah hasil belajar yang merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan belajarnya". Menurut pendapat Abdurrahman dalam Eneng (2018:121) mengatakan "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran". Menurut pendapat Djamarah & Zain dalam Hesti, dkk (2018:204) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah hasil penilaian kemajuan pendidikan setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran atau sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran".

Salah satu cara untuk menilai pencapaian² belajar adalah melalui sistem evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan kata lain, evaluasi berperan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan baik dalam proses maupun hasil belajar siswa. Evaluasi hasil belajar adalah proses menilai capaian belajar siswa sesuai dengan standar yang ditetapkan. Menurut Sudjana dalam Setiawati (2018:35), fungsi evaluasi hasil belajar mencakup:

- 1) Memantau perkembangan, kesulitan akademik, dan kemajuan siswa dalam suatu program akademik.²
- 2) Seleksi untuk penerimaan siswa baru atau naik ke tingkat berikutnya.²
- 3) Identifikasi siswa yang lulus atau tidak lulus, yang merupakan bagian dari proses promosi.
- 4) Memberikan data lulusan untuk penempatan sesuai dengan kemampuan mereka.

⁴ 2.2 Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melaksanakan 2 siklus dimana masing-masing siklus disajikan materi pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan. Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, guru mata pelajaran berperan sebagai guru pengamat dan memperhatikan pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan guru pengamat sambil mengisi lembar penilaian observasi yang telah disediakan. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran, maka dilakukanlah refleksi siklus I. Jika hasil refleksi siklus I tidak memenuhi indikator penelitian, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada kegiatan siklus II.

Siklus II akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pada pelaksanaan siklus II ini hampir sama dengan tahap-tahap pada pelaksanaan kegiatan siklus I. Namun, pada siklus II proses pelaksanaannya lebih diperbaiki lagi dari pada siklus I. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran, maka dilakukanlah refleksi siklus II. Jika hasil refleksi siklus II tidak memenuhi indikator penelitian yang ditentukan, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun, apabila refleksi siklus II telah memenuhi indikator penelitian, maka dirumuskan temuan penelitian. Dalam memudahkan pemahaman berpikir pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah membuat kerangka berpikir sesuai pada gambar berikut ini.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam latihan ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melaksanakan Penelitian Tindakan di Kelas meliputi 4 langkah, (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Oleh karena itu, fokus penelitian ini akan mengarah pada: (1) Penerapan metode pembelajaran kolaboratif **Team Games Tournament** dan (2) Prestasi belajar siswa.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, Observasi dan refleksi. Dari keempat tahapan tersebut adapun tindakan dalam pelaksanaannya sebagai berikut.

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) pada Setiap pertemuan, peneliti akan menyiapkan:
 - a) Menyiapkan bahan pembelajaran.
 - b) Menyiapkan bahan ajar dan materi pelajaran.
 - c) Menyiapkan bahan belajar yang diperlukan.
 - d) Menyiapkan lembar pengamatan (observasi), yang meliputi:
 - (1) Selembar catatan untuk mengamati pembelajaran (direspons oleh guru).
 - (2) Selembar catatan untuk siswa yang terlibat secara aktif.
 - (3) Formulir pengamatan untuk siswa yang kurang aktif dalam berpartisipasi.
- 2) Pada setiap akhir periode, peneliti mempersiapkan:
 - a) Evaluasi prestasi belajar.
 - b) Lembar panduan wawancara.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Juli s.d. Agustus 2022. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sesuai dengan rencana yang telah direncanakan oleh peneliti. Pelaksanaan siklus I meliputi 3 kali pertemuan ditambah 1 kali pertemuan untuk kegiatan akhir siklus.

Pada setiap pertemuan, kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Setelah selesai pelaksanaan siklus I, akan dilakukan refleksi siklus I. Jika hasil yang tercermin pada siklus I kurang dari 75% maka kegiatan penelitian akan dilaksanakan pada siklus II dengan topik baru, namun apabila hasil yang tercermin pada siklus I kurang dari <75% maka kegiatan penelitian akan dilaksanakan pada siklus II dengan topik yang baru.

c. Pengamatan (*Observation*)

Dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, guru Biologi akan berperan sebagai guru pengamat dengan cara mengamati dan mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan, seperti: lembar observasi pembelajaran (responden guru), bagi siswa yang terlibat tidak berpartisipasi aktif.

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada setiap akhir pertemuan dan setiap akhir siklus. Merenungkan hasil atau mengolah hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat menyangkut tentang instrumen penelitian yang terdiri dari atas:

- 1) Setiap akhir pertemuan, peneliti sebagai guru merekapitulasi hasil observasi instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - a) Lembar observasi proses pembelajaran (responden guru).
 - b) Lembar observasi peserta didik yang terlibat aktif.
 - c) Lembar observasi peserta didik yang tidak terlibat aktif.
- 2) pada Setiap akhir siklus, baik peneliti maupun guru akan merangkum hasil instrumen penelitian termasuk tes hasil belajar dan lembar kerja peserta didik dengan lembar kerja peserta didik.

- a) Tes hasil belajar.
- b) Lembar kerja peserta didik.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian berada di SMA Negeri 2 Hilimegai yang terletak di Desa Hilitoese, Kecamatan Hilimegai, Kabupaten Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus s.d September 2022 pada semester Ganjil Tahun ajaran 2022/2023 dan disesuaikan dengan kurikulum Biologi SMA Negeri 2 Hilimegai. Masa penelitian kurang lebih satu bulan dan setiap siklusnya mencakup tiga kali pertemuan dan satu kali pertemuan pada akhir siklus.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai yang berjumlah 22 siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencakup

a. Variabel Terikat (*Independent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang mempunyai pengaruh atau akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

b. Variabel Bebas (*variable terikat*)

Variabel bebas merupakan variabel yang akan mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament*.

3.6 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian ini, digunakan beberapa alat penelitian digunakan. Alat penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

a. Lembar Pengamatan (Observasi)

Lembar pengamatan (observasi) digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan selama proses pembelajaran di kelas. Lembar observasi ini diisi oleh guru mata pelajaran sebagai guru observasi. Jenis lembar observasi yang digunakan dalam penelitian berjumlah

1) Lembar Observasi Proses Pembelajaran (Responden Guru)

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Proses Pembelajaran (Responden Guru)

No.	Indikator
1.	Kemampuan guru dalam tahap orientasi dan tahap apersepsi.
2.	Kemampuan guru membagi topik pelajaran dalam beberapa bagian sub topik.
3.	Kemampuan guru membagi siswa ke dalam kelompok asli yang terdiri atas 4-5 orang untuk setiap kelompok secara heterogen.
4.	Kemampuan guru menugaskan setiap siswa dalam kelompok asli untuk mempelajari satu sub topik pelajaran.
5.	Kemampuan guru dalam membentuk kelompok ahli sementara, yaitu siswa yang memiliki bagian sub topik yang sama membentuk kelompok ahli.
6.	Kemampuan guru dalam menguasai ruangan kelas.
7.	Kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran yang dibahas.
8.	Kemampuan guru dalam melaksanakan evaluasi.
9.	Tekanan dan variasi suara guru selama mengajar.
10.	Kemampuan guru dalam penggunaan bahan/media/alat dalam kegiatan pembelajaran.
11.	Kemampuan guru menyimpulkan materi pelajaran.
12.	Kemampuan guru dalam mengakhiri proses pembelajaran dikelas.

2) **Lembar Observasi Peserta Didik Yang Terlibat Aktif**

Lembar observasi peserta didik yang terlibat aktif merupakan lembar pengamatan terhadap peserta didik saat berlangsung kegiatan proses

pembelajaran di dalam kelas. Peneliti menetapkan beberapa indikator untuk mengamati peserta didik yang terlibat aktif sesuai pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi Peserta Didik Yang Terlibat Aktif

No.	Indikator
1.	Motivasi
2.	Minat
3.	Partisipasi
4.	Presentasi

3) Lembar Observasi Peserta Didik Yang Tidak Terlibat Aktif

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Peneliti menetapkan beberapa indikator untuk mengamati peserta didik yang tidak terlibat aktif sesuai pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi Peserta Didik Yang Tidak Terlibat Aktif

No.	Indikator
1.	Berisik
2.	Mengerjakan tugas yang lain
3.	Keluar masuk kelas
4.	Mengantuk di dalam kelas
5.	Mengganggu peserta didik yang lain
6.	Usil
7.	Melamun (tidak fokus)
8.	Bercerita-cerita dengan temannya
9.	Nyelutuk dalam hati
10.	Pindah-pindah tempat duduk

b. Tes Hasil Belajar

Tes prestasi akademik digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi akademik seorang siswa. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat mengukur kemajuan siswa. Tes hasil belajar akhir siklus terdiri dari 5 mata pelajaran yang berbentuk uraian dan disusun dalam kisi-kisi tes.

Sebelum tes prestasi akademik di perkenalkan instrumen penelitian, maka terlebih dahulu divalidasi oleh guru mata pelajaran dan dosen. Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen di sekolah lain untuk keperluan validasi.

c. ⁴ Lembar Panduan Wawancara

Lembar panduan wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana respon atau pendapat peserta didik tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti ⁵ melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pelaksanaan wawancara kepada peserta didik akan dilakukan pada setiap akhir siklus.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain yaitu:

a. Teknik Observasi

¹ Teknik ini digunakan untuk mencatat dan mencatat segala peristiwa yang terjadi pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran melalui observasi berupa data yang kemudian peneliti analisa agar kita segera mengetahui apa yang telah dicapai dan apa yang belum tercapai.

b. Teknik Penilaian (Tes hasil belajar)

Hasil belajar dijadikan data tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui penyajian lembar tes yang terdiri dari soal-soal dalam format deskriptif.

3.8 Indikator Tindakan

Indeks tindakan saat melakukan penelitian ini adalah :

- a. Apabila pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* persentasenya $\geq 75\%$ maka kegiatan proses pembelajaran dapat dilanjutkan pada materi yang baru.
- b. Apabila pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* persentasenya $< 75\%$ maka kegiatan proses pembelajaran berikutnya hendaknya bersifat perbaikan.
- c. Apabila pencapaian ketuntasan belajar peserta didik $\geq 75\%$ maka proses belajar mengajar dapat dilanjutkan pada materi yang baru.
- d. Apabila pencapaian ketuntasan belajar peserta didik $< 75\%$ maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Pengolahan Validasi Instrumen

Alat perbandingan hasil telah di uji sebelumnya oleh guru peneliti yang berpengalaman/terdaftar mengetahui kelengkapan data kunci bidang konstruksi, dan pengolahan bahasa dengan menggunakan Skala penilaian yang baik, setiap item terdiri dari 2 kolom dengan tata letak pada kolom 1, (pertama) yaitu: “jika ‘Ya’ skornya adalah 1”; “jika ‘Tidak’ skornya adalah 0”. Maka untuk syarat khusus pada kolom 2 (kedua) bila ‘Valid’ maka skornya adalah 4; jika ‘Cukup Valid’ maka skornya adalah 3; jika tidak Valid maka skornya adalah 2; dan jika Tidak Valid maka skornya adalah 1.

3.9.2 Pengolahan Data Penelitian

a. Lembar Observasi Proses Pembelajaran (Responden Guru)

Data dari lembar Observasi proses pembelajaran (responden guru) diolah dengan menggunakan skala Likert untuk analisis kualitatif/kuantitatif. Oleh karena itu, berikut cara menafsirkan skala likert.

Tabel 3.7 Interpretasi Skala Likert

Indikator	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

(Sugiyono, 2019:147 dengan modifikasi peneliti)

Rumus untuk menghitung rata-rata hasil Observasi dan presentasinya adalah:

$$\text{Rata-Rata Hasil Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Item Soal}}$$

$$\text{Persentase Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Lestari dan Mokhammad (2018:334)

Tabel 3.8 Kriteria Proses Pembelajaran (Responden Guru)

Persentase	Kriteria
$90\% < p \leq 100\%$	Sangat Baik
$75\% < p \leq 89\%$	Baik
$60\% < p \leq 74\%$	Cukup
$45\% < p \leq 59\%$	Kurang
$p \leq 44\%$	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2019:163 dengan modifikasi peneliti)

1 **b. Lembaran Observasi Peserta Didik Yang Terlibat Aktif**

Data lembar observasi untuk peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran diuraikan dalam dokumen ini. jika siswa menyelesaikan kegiatan tersebut maka akan mendapat skor 1, namun jika siswa tidak menyelesaikan kegiatan tersebut maka skornya adalah 0, dan rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Persentase Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Siswa (N)}} \times 100$$

Lestari dan Mokhammad (2018:334)

Tabel 3.9 Kriteria Peserta Didik Yang Terlibat Aktif

Persentase	Kriteria
$90\% < p \leq 100\%$	Sangat Baik
$75\% < p \leq 89\%$	Baik
$60\% < p \leq 74\%$	Cukup
$45\% < p \leq 59\%$	Kurang
$p \leq 44\%$	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2019:163 dengan modifikasi peneliti)

c. Lembaran Observasi Peserta Didik Yang Tidak Terlibat Aktif

Data hasil observasi siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran digambarkan dalam bentuk persentase observasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tidak Aktif}}{\text{Jumlah Siswa (N)}} \times 100 \%$$

Lestari dan Mokhammad (2018:334)

Tabel 3.10 Kriteria Peserta Didik Yang Tidak Terlibat Aktif

Persentase	Kriteria
$0,0\% < p \leq 25\%$	Sangat Rendah
$26\% < p \leq 50\%$	Rendah
$51\% < p \leq 75\%$	Tinggi
$76\% < p \leq 100\%$	Sangat Tinggi

(Sugiyono, 2019:152 dengan modifikasi peneliti)

d. ¹ Pengolahan Hasil Wawancara

Data hasil wawancara siswa tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dilakukan oleh peneliti akan dilaporkan dalam bentuk kalimat. Wawancara dengan siswa akan dilakukan pada akhir siklus.

e. Nilai Akhir Hasil Belajar

Hasil belajar dicapai melalui pelaksanaan tes prestasi akademik berupa soal esai. Untuk mencari nilai masing-masing siswa, gunakan ¹ rumus berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Sugiyono (2019:48)

Setelah nilai hasil belajar diperoleh, maka selanjutnya ditentukan kriteria penskoran sesuai pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.11 Kriteria Penskoran Nilai Akhir Hasil Belajar

Perolehan Skor / Nilai	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 74	Cukup
45 – 59	Kurang
0 – 44	Sangat Kurang

(Kemendikbud, 2020)

¹ f. Rata-Rata Hitung

tergantung pada hasil belajar yang dicapai, ² rata-rata hasil belajar dihitung menurut rumus berikut

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Sugiyono (2019:49)

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

$\sum x_i$ = Jumlah nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 2 Hilimegai yang berlokasi di Desa Hilitoese, Kecamatan Hilimegai, Kabupaten Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai dengan jumlah siswanya 22 orang.

Agar penelitian ini dapat terlaksana dan mencapai hasil yang baik, peneliti bekerja sama dengan guru Biologi khususnya ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai.

Kolaborasi ini dilakukan untuk menentukan jadwal kegiatan penelitian, menyesuaikan topik materi penelitian mengikuti alur materi Biologi yang diajarkan, meminta kesediaan guru mata pelajaran menjadi pengamat (observer) untuk menilai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di dalam kelas, serta memvalidasi instrument penelitian yang berupa tes hasil belajar.

4.1.2 Hasil Validasi Logis

Tes hasil belajar merupakan alat penelitian yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sebelum digunakan sebagai alat untuk mengukur dan mengumpulkan data hasil penelitian, suatu instrument hasil belajar harus terlebih dahulu divalidasi, dalam hal ini dievaluasi oleh instruktur atau guru yang berpengalaman, tester atau biasa disebut sebagai validator. Validasi layak dilakukan oleh validator berdasarkan prinsip menanya dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen tes penelitian (tes hasil belajar) yang digunakan memenuhi syarat validasi. Peneliti menggunakan dua layanan validasi, yang pertama adalah Bapak Dalifati Ziluwu, S.Pd., M.Pd., dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, dan validator kedua adalah Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd. yang merupakan

¹ guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai.

Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian tes hasil belajar, kedua orang validator memberikan beberapa catatan atau saran terhadap instrumen penelitian tes hasil belajar tersebut untuk diperbaiki. Setelah peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan catatan dan arahan dari kedua orang validator, akhirnya mereka memeriksa kembali instrumen penelitian tes hasil belajar tersebut dan menyetujuinya sebagai instrumen penelitian tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengembangan validasi logistik ⁵ hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II ² diperoleh rata-rata reproduibilitas yaitu 1,0 (diterima) dan rata-rata tingkat validitas 4,00 (valid). Sehingga dapat disimpulkan ² bahwa seluruh butir soal pada instrumen tes hasil belajar Siklus I dan Siklus II dinyatakan valid, artinya soal dapat dipakai dan digunakan. Hasilnya sesuai di Lampiran 7.a sampai Lampiran 7.d.

¹ 4.1.3 Paparan Data Hasil Penelitian

a. Data Siklus I

1) Pertemuan Pertama, Siklus I

- a) Nilai hasil ³ observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) sebesar 51,56% tidak memenuhi kriteria (Lampiran 14).
- b) Rata-rata rasio hasil observasi siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran adalah 51,25% dan kecil kemungkinannya untuk dikritik (Lampiran 20).
- c) Nilai ¹ hasil observasi siswa tidak terlibat aktif mengikuti kegiatan ³ proses pembelajaran sebesar 33,33% dengan kriteria rendah (Lampiran 26).

2) Pertemuan Kedua, Siklus I

- a) Nilai ¹ hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) sebesar 59,38% tidak memenuhi kriteria (Lampiran 15).
- b) Rata-rata tingkat observasi partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sebesar ¹ 66,25% memenuhi kriteria (Lampiran 21).
- c) Nilai ¹ hasil observasi siswa tidak mengikuti kegiatan proses pembelajaran sebesar 30,00%, dengan kriteria rendah (Lampiran 27).

3) Pertemuan Ketiga, Siklus I

- a) Nilai hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) sebesar 64,06% dengan kriteria cukup (Lampiran 16).
- b) persentase siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran tersebut diatas adalah sebesar 69,58% dengan memenuhi kriteria cukup (Lampiran 22).
- c) nilai hasil observasi siswa yang tidak aktif mengikuti kegiatan proses pembelajaran sebesar 23,33% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 28).

4) Akhir Siklus I

- a) Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi sebesar 68,17 dengan kriteria cukup (Lampiran 33).
- b) Persentase siswa yang tuntas pada mata pelajaran Biologi sebesar 63,33% (Lampiran 33).
- c) Persentase peserta didik yang tidak tuntas pada mata pelajaran Biologi yaitu 36,67% (Lampiran 33).

5) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil gabungan diperoleh rata-rata hasil rata-ratai pada Siklus I sebesar 61,34% (Lampiran 38). Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan penelitian pada Siklus I belum memenuhi target pada penelitian, artinya, permasalahan pada tahap Siklus I belum terselesaikan, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada Siklus II.

Ada beberapa kendala atau kelemahan yang dicatat peneliti selama pelaksanaan Siklus I ini, antara lain :

- a) Implementasi siswa masih belum maksimal.
- b) Implementasi kegiatan paduan diskusi siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* masih belum terlaksana secara maksimal.
- c) Penguasaan mata pelajaran tersebut masih belum maksimal.
- d) Implementasi aktivitas kognitif dan orientasi dalam pengajaran belum maksimal.

- e) Kemampuan dalam menguasai dan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa masih belum optimal.
- f) Kemampuan menggunakan media pembelajaran masih belum maksimal.
- g) Kemampuan untuk menyempurnakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* secara bertahap masih belum maksimal.
- h) Kemampuan membimbing siswa dalam menyimpulkan topik yang dibahas dibahas masih belum maksimal.

Berdasarkan beberapa kendala atau kelemahan yang disebutkan di atas, maka peneliti mengusulkan tindakan perbaikan untuk Siklus II antara lain :

- a) Selalu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.
- b) Mengarahkan siswa melalui kegiatan diskusi dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- c) Mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam menguasai kelas.
- d) Pelaksanaan kegiatan apersepsi dan orientasi dalam mengajar perlu untuk terus dilakukan dan ditingkatkan.
- e) Mempersiapkan diri dengan baik untuk menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.
- f) Mempersiapkan diri dengan baik dalam melaksanakan setiap tahap-tahap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- g) Mempersiapkan diri dengan baik dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran saat mengajar.

b. Data ³ Siklus II

1) Pertemuan Pertama, Siklus II

- a) Nilai hasil kegiatan observasi setelah belajar sebesar 76,56% dengan kriteria baik (Lampiran 17).
- b) Rata-rata tingkat hasil observasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran sebesar 86,04% dengan kriteria baik (Lampiran 23).

- c) Nilai ³ hasil observasi ¹ siswa tidak terlibat aktif mengikuti kegiatan proses pembelajaran sebesar 23,33% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 29).

2) Pertemuan Kedua, Siklus II

- a) Nilai hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) sebesar 84,38% dengan kriteria baik (Lampiran 18).
- b) Rata-rata tingkat observasi partisipasi aktif siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sebesar 88,96% memenuhi kriteria baik (Lampiran 24).
- c) Rasio ³ hasil observasi ¹ siswa yang tidak aktif mengikuti kegiatan proses pembelajaran sebesar 16,66% dengan kriteria sangat rendah. (Lampiran 30).

3) Pertemuan Ketiga, Siklus II

- a) ² Persentase hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) yaitu 90,63% dengan kriteria sangat baik (Lampiran 19).
- b) Rata-rata ² persentase hasil observasi ¹ peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu 90,63% dengan kriteria sangat baik (Lampiran 25).
- c) ² Persentase hasil observasi ¹ peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu 10,00% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 31).

4) Akhir Siklus II

- a) Nilai rata-rata prestasi akademik siswa pada mata pelajaran biologi sebesar 80,67 dengan kriteria baik (Lampiran 35).
- b) Persentase siswa yang tuntas pada mata pelajaran Biologi sebesar 86,67% (Lampiran 35).
- c) tingkat siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran Biologi sebesar 13,33% (Lampiran 35).

5) Refleksi Siklus II

Dari hasil keseluruhan, rata-rata refleksi pada Siklus II mencapai 86,36% (Lampiran 39). Angka ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian pada Siklus II telah sukses dan mencapai tujuan penelitian. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa gembira dan termotivasi untuk belajar melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament. Mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang masuk dalam kategori yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Siklus II telah memenuhi harapan dan berhasil menyelesaikan permasalahan yang ada.

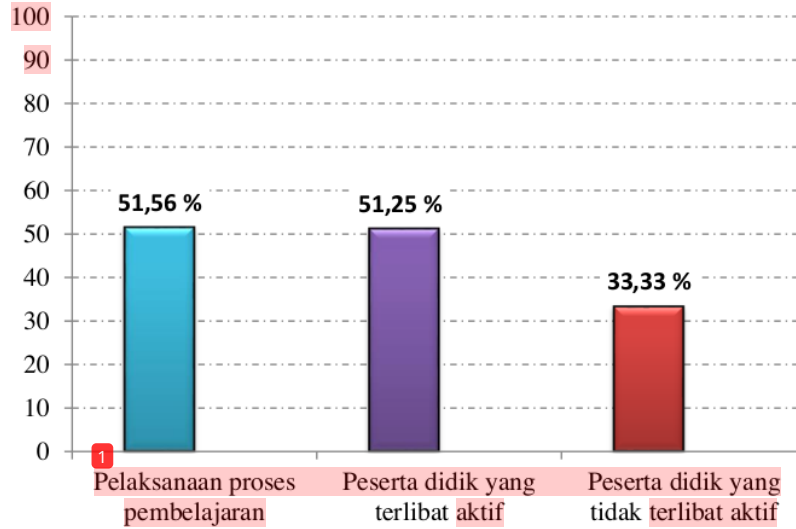
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian

4.2.1 Pembahasan Siklus I

a. Pertemuan Pertama, Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd yang merupakan guru bidang studi Biologi bagi siswa kelas XII di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan, dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai langkah-langkah yang telah disiapkan pada perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd. sebagai guru mata pelajaran Biologi, peranan pengamat (observer) adalah pengamatan berlangsung secara simultan dengan pelaksanaan kegiatan selama proses pembelajaran. Tujuan observasi adalah untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan dalam proses pembelajaran (responden guru), dan data tentang siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan data siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Data hasil observasi pertemuan ini telah disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

Dari hasil pengamatan sebelumnya, pelaksanaan kegiatan selama proses pembelajaran pada pertemuan ini terus dinilai tidak optimal. Berdasarkan evaluasi kegiatan proses pembelajaran, (guru yang ditanyai) memiliki rasio pengamatan sebesar 51,56%, menunjukkan penilaian yang lebih rendah. (Lampiran 14). Kita tahu bahwa kemampuan memotivasi siswa belum optimal, kemampuan penguasaan bahan ajar belum maksimal, dan kemampuan menggunakan media pembelajaran belum maksimal.

Solusi untuk mengatasi beberapa kelemahan tersebut adalah dengan melakukan perbaikan dan memperkuat kemampuan peneliti dalam melakukan tahap kesadaran dan orientasi, peneliti harus terus meningkatkan cara penggunaan media pembelajaran dan peneliti harus meningkatkan kemampuan dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Kemudian, dari hasil pengamatan, rata-rata partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai 51,25% dengan standar yang lebih rendah (Lampiran 20). Berdasarkan hasil observasi pada siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Siswa belum berpartisipasi penuh dalam melaksanakan aktivitas proses pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu, hasil observasi siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran mencapai rasio hasil observasi sebesar 33,33%

² dengan kriteria rendah (Lampiran 26). Berdasarkan hasil observasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, diketahui masih banyak siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Solusi untuk mengatasi siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran antara lain dengan memberikan teguran dan nasehat kepada siswa yang tidak berpartisipasi aktif dan memberikan arahan, membimbing atau motivasi siswa agar fokus dalam pembelajaran dan bersungguh-sungguh mengikuti pelaksanaan pembelajara penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

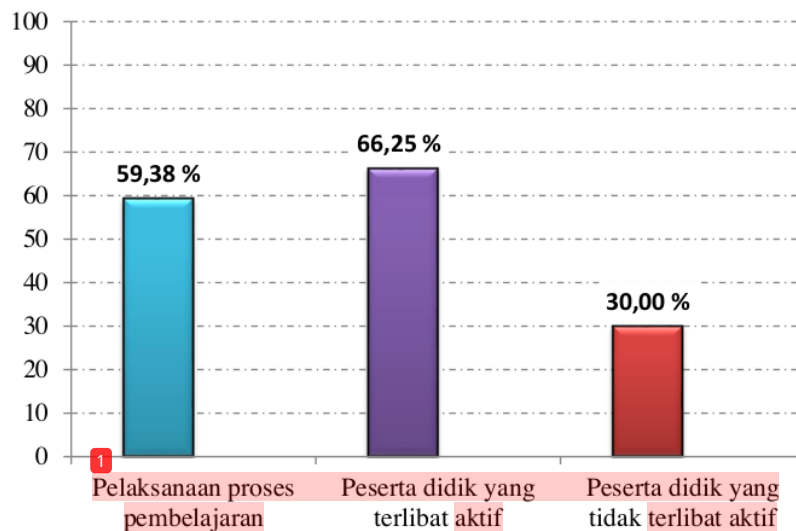
b. Pertemuan Kedua, Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan, dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

⁶ Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai tahap-tahap yang telah disusun dalam perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran Biologi bertindak sebagai guru atau pengamat, (observer). Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan stasiun pembelajaran, dan Tujuan melakukan observasi adalah untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan menunjukkan proses pembelajaran atau tanggapan guru, informasi mengenai siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mereka yang tidak aktif telah dihimpun. Data hasil pengamatan untuk pertemuan ini telah dipresentasikan dalam bentuk

diagram

berikut.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

Dari hasil observasi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam pertemuan ini masih belum mencapai tingkat optimal. Berdasarkan evaluasi proses pembelajaran (dilakukan oleh guru yang ditanyai), persentase hasil pengamatannya adalah 59,38% dengan standar yang kurang (Lampiran 15). Terlihat bahwa kemampuan dalam memberikan motivasi kepada siswa, penguasaan materi ajar, dan penggunaan media pembelajaran belum mencapai tingkat optimal.

Solusi dalam mengatasi beberapa kelemahan tersebut yaitu peneliti harus terus meningkatkan kemampuan diri dalam pelaksanaan pemberian motivasi bagi peserta didik, peneliti terus meningkatkan kemampuan dalam penguasaan materi ajar dan peneliti terus meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran.

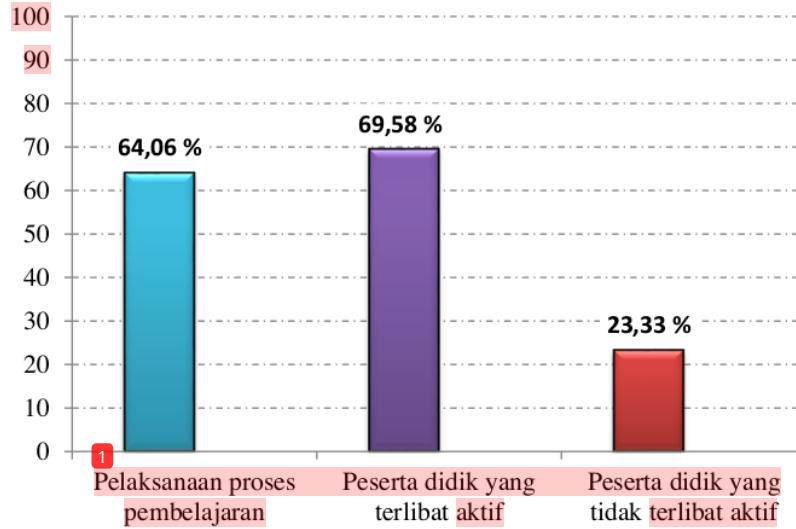
Selanjutnya, dari hasil pengamatan, rata-rata persentase keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai 66,25% dengan standar yang cukup (Lampiran 21). Dari evaluasi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa mereka masih belum sepenuhnya terlibat aktif selama proses pembelajaran di kelas.

Hasil pengamatan selanjutnya menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah sebesar 30,00% dengan standar yang rendah (Lampiran 27). Dari evaluasi keterlibatan siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, terlihat masih banyak siswa yang tidak terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Solusi untuk mengatasi keterlibatan siswa yang tidak aktif selama pembelajaran termasuk memberikan teguran serta nasihat kepada mereka, serta memberikan bimbingan atau motivasi agar siswa lebih fokus dan berkomitmen dalam belajar selama kegiatan pembelajaran.

c. Pertemuan Ketiga, Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan, dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai tahap-tahap yang telah disusun dalam perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran Biologi berperan sebagai guru pengamat (observer). Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan saat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pelaksanaan observasi untuk memperoleh data tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran (responden guru), data tentang peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan data tentang peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun data hasil observasi untuk pertemuan ini telah disajikan pada diagram berikut ini.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I

Dari hasil pengamatan tersebut, terlihat bahwa pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dalam pertemuan ini belum optimal. Menurut hasil evaluasi dari guru yang ditanyai, persentase hasil pengamatannya adalah 64,06% dengan standar yang cukup (Lampiran 16). Terdapat temuan bahwa kemampuan dalam memberikan motivasi kepada siswa, penguasaan materi ajar, dan pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, langkah untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah dengan terus meningkatkan kemampuan dalam memberikan motivasi kepada siswa, meningkatkan penguasaan materi ajar, dan meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

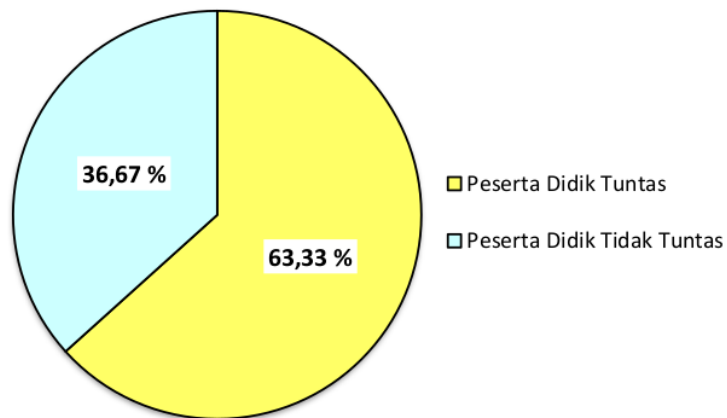
Selanjutnya, dari hasil pengamatan, rata-rata persentase keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai 69,58% dengan standar yang cukup (Lampiran 22). Dari evaluasi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa mereka masih belum sepenuhnya terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan selanjutnya menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah sebesar 23,33% dengan standar yang sangat rendah (Lampiran 28). Dari evaluasi keterlibatan siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, terlihat masih banyak siswa yang tidak

terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Solusi untuk mengatasi keterlibatan siswa yang tidak aktif selama pembelajaran termasuk memberikan teguran serta nasihat kepada mereka, serta memberikan bimbingan atau motivasi agar siswa lebih fokus dan berkomitmen dalam belajar selama kegiatan pembelajaran.

d. Akhir Siklus I

Pada akhir Siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi yaitu 68,17 dengan kriteria cukup (Lampiran 33). Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi yaitu 63,33% sedangkan persentase yang tidak tuntas yaitu 36,67% sesuai di Lampiran 33. Data hasil akhir Siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan Peserta Didik Siklus I

Dari hasil rangkuman, rata-rata refleksi pada Siklus I adalah 61,34% (Lampiran 38). Data tersebut menandakan bahwa pelaksanaan Siklus I belum mencapai standar indikator penelitian, yang menunjukkan bahwa permasalahan pada tahap Siklus I masih belum teratasi. Oleh karena itu, penelitian akan diteruskan pada Siklus II.

Adapun beberapa kendala atau kelemahan yang ditemukan peneliti pada pelaksanaan Siklus I ini antara lain yaitu:

- 1) Pelaksanaan pemberian motivasi kepada peserta didik masih belum optimal.

- 2) Pelaksanaan kegiatan membimbing peserta didik pada saat diskusi dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* masih belum optimal terlaksana.
- 3) Kemampuan dalam menguasai kelas masih belum optimal.
- 4) Pelaksanaan kegiatan apersepsi dan orientasi dalam mengajar masih belum optimal terlaksana.
- 5) Kemahiran untuk menguasai serta menjelaskan materi kepada siswa masih belum mencapai taraf yang optimal.
- 6) Kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran masih belum optimal.
- 7) Kemampuan dalam melaksanakan setiap tahap-tahap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* masih belum maksimal.
- 8) Kemampuan dalam membimbing peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas masih belum optimal.

Berdasarkan beberapa kendala atau kelemahan di atas, maka peneliti melakukan tindakan perbaikan untuk Siklus II yang antara lain yaitu:

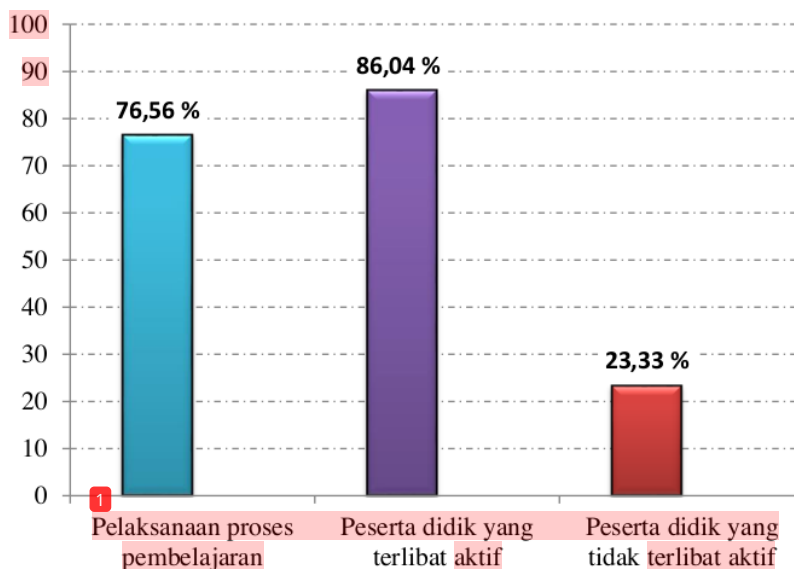
- 1) Selalu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.
- 2) Membimbing peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan diskusi dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- 3) Mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam menguasai kelas.
- 4) Pelaksanaan kegiatan apersepsi dan orientasi dalam mengajar perlu untuk terus dilakukan dan ditingkatkan.
- 5) Mempersiapkan diri dengan baik dalam menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 6) Mempersiapkan diri dengan baik dalam melaksanakan setiap tahap-tahap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- 7) Mempersiapkan diri dengan baik dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran saat mengajar.

4.2.2 Pembahasan Siklus II

a. Pertemuan Pertama, Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan, dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai tahap-tahap yang telah disusun dalam perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran Biologi berperan sebagai guru pengamat (observer). Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan saat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pelaksanaan observasi untuk memperoleh data tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran (responden guru), data tentang peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan data tentang peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun data hasil observasi untuk pertemuan ini telah disajikan pada diagram berikut ini.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

Berdasarkan hasil observasi di atas, bahwa pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran pada pertemuan ini sudah tergolong kriteria baik. Sesuai hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 76,56% dengan kriteria baik (Lampiran 17). Diketahui bahwa kemampuan dalam melaksanakan tahap apersepsi dan orientasi tergolong baik, kemampuan dalam penguasaan materi ajar tergolong baik, dan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran masih belum optimal.

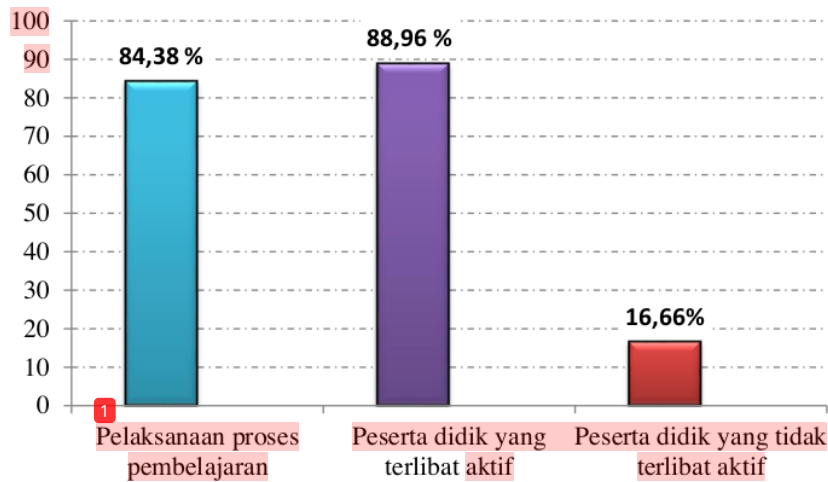
Selanjutnya pada hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 86,04% dengan kriteria baik (Lampiran 23). Hasil observasi peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 23,33% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 29). Solusi yang diperlukan dalam mengatasi peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran antara lain yaitu memberikan teguran dan nasehat kepada peserta didik yang tidak terlibat aktif dan memberikan bimbingan atau motivasi supaya peserta didik fokus belajar dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

b. Pertemuan Kedua, Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai tahap-tahap yang telah disusun dalam perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., sebagai guru mata pelajaran Biologi berperan sebagai guru

pengamat (observer). Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan saat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pelaksanaan observasi untuk memperoleh data tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran (responden guru), data tentang peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan data tentang peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun data hasil observasi untuk pertemuan ini telah disajikan pada diagram berikut ini.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

Berdasarkan hasil observasi di atas, bahwa pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran pada pertemuan ini sudah tergolong baik. Sesuai hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden guru) diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 84,38% dengan kriteria baik (Lampiran 18). Diketahui bahwa kemampuan peneliti dalam melaksanakan tahap apersepsi dan orientasi tergolong baik, kemampuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran tergolong baik dan kemampuan peneliti dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sudah tergolong baik.

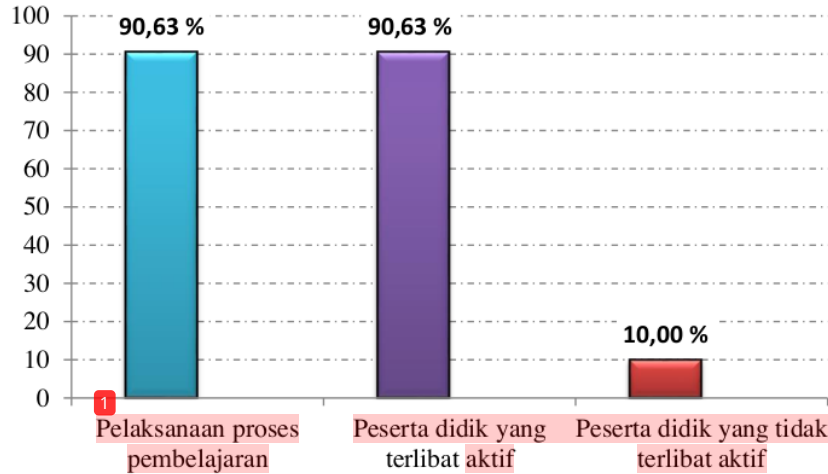
Kemudian pada hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 88,96% dengan kriteria baik (Lampiran 24). Selanjutnya hasil observasi peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 16,66% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 30). Solusi

yang diperlukan dalam mengatasi peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran antara lain yaitu memberikan teguran dan nasehat kepada peserta didik yang tidak terlibat aktif dan memberikan bimbingan atau motivasi supaya peserta didik fokus belajar dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

c. Pertemuan Ketiga, Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini diawali dengan peneliti berkoordinasi dengan Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Biologi bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Hilimegai. Selanjutnya peneliti yang bertindak sebagai guru mempersiapkan seperti: perangkat pembelajaran, bahan ajar dan materi pelajaran, media pembelajaran yang hendak diperlukan, lembar pengamatan (observasi) yang hendak digunakan dan menyiapkan bahan evaluasi yang hendak digunakan.

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai tahap-tahap yang telah disusun dalam perangkat pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Ibu Apwani Damai M. Zandoto, S.Pd., sebagai guru Biologi, berperan sebagai pengamat atau Guru adalah kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan stasiun pembelajaran. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengumpulkan data pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran (responden guru), data siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, dan data tentang siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran data hasil observasi pertemuan ini disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II

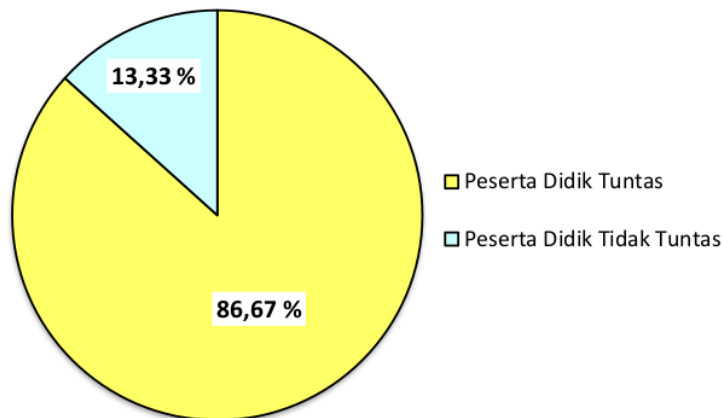
Berdasarkan hasil observasi di atas maka pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran pengembangan ini tergolong baik menurut hasil observasi kegiatan proses pembelajaran (responden Guru). Rasio hasil yang diamati adalah 90,63% dengan kriteria baik (lampiran 19), diketahui bahwa kemampuan melakukan langkah kesadaran orientasi peneliti tergolong baik, kemudian penggunaan media pembelajaran yang peneliti lakukan tergolong baik, tipe baik dan kemampuan peneliti mengaitkan topik dengan kehidupan sehari-hari yang dianggap baik.

Kemudian menurut hasil observasi siswa mengikuti kegiatan proses pembelajaran secara aktif diperoleh rata-rata skor presentasi sebesar 90,63% dengan kriteria sangat baik (Lampiran 25). Berdasarkan hasil observasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam melaksanakan kegiatan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu, hasil observasi siswa yang tidak mengikuti kegiatan pasca pembelajaran melaporkan hasil observasi sebesar 13,33% dengan kriteria sangat rendah (Lampiran 35). Berdasarkan pengamatan tersebut berarti jumlah siswa yang tidak aktif sangat sedikit karena seluruh siswa benar-benar fokus dan berpartisipasi aktif dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.

d. Akhir Siklus II

Pada akhir Siklus II, rata-rata nilai mata pelajaran Biologi siswa adalah 80,67 dengan kriteria baik (Lampiran 35). Persentase siswa yang tuntas pada mata pelajaran Biologi sebesar 86,67% sedangkan persentase siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran biologi sebesar 13,33% sesuai di Lampiran 35. Data hasil akhir Siklus I disajikan melalui diagram berikut.



Gambar 4.8 Diagram Persentase Ketuntasan Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan hasil keseluruhan, rata-rata hasil pada Siklus II sebesar 86,36% (Lampiran 39). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian pada Siklus II telah terlaksanakan dan tujuan penelitian telah tercapai Sesuai dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan bersemangat belajar melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* karena siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya tergolong dalam kriteria baik dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Siklus II sudah memuaskan dan kendala-kendala yang dihadapi telah teratasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Melalui Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Biologi diperoleh rata-rata hasil Siklus I sebesar 61,34% memenuhi kriteria dan Siklus II sebesar 86,36% memenuhi kriteria baik.
- b. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada Siklus I sebesar 68,17 dengan kriteria cukup dan pada Siklus II sebesar 80,67 dengan kriteria baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka adapun saran dan rekomendasi penulis adalah:

- a. Bagi peneliti lain yang tertarik dengan topik yang berkaitan dengan penelitian ini, hendaknya lebih memperhatikan persiapan dan manajemen waktu agar penelitian dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
- b. Guru biologi dan guru prajabatan hendaknya terus belajar dan mengupayakan perubahan baru dalam pengajaran serta perkembangan teknologi agar hasil belajar siswa dapat terus meningkat tanpa harus belajar siswa kehilangan pemahaman terhadap mata pelajaran yang diajarkan.
- c. Sekolah perlu memperhatikan kebutuhan perkembangan peserta didik seperti meningkatkan sarana dan prasarana belajar peserta didik agar mutu pendidikan dan mutu lulusan dapat ditingkatkan secara tepat dan tepat waktu.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII SMA NEGERI 2 HILIMEGAI T.P. 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	15%
2	Submitted to University System of Georgia Student Paper	11%
3	contohskripsi2012.blogspot.com Internet Source	1%
4	www.neliti.com Internet Source	1%
5	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%