

PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS RANKING ONE

Dwi Agus Sutomo¹, Suhartono², Arif Widiyatmoko³

¹PPG Prajabatan IPA Universitas Negeri Semarang, Semarang

²SMP Negeri 15 Semarang, Semarang

³Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang, Semarang

*Email korespondensi: sutomo.dwi061@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak Tujuan dari kajian ini yaitu untuk menjelaskan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Tata Surya serta menganalisis motivasi belajar setelah diberi perlakuan games *Ranking One*. Pengambilan data menggunakan angket yang diberikan kepada murid dan observasi oleh observer. Artikel ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan data Kualitatif sebagai bahan analisisnya. Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan 2 pertemuan di setiap siklus. Proses model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* didapatkan hasil pada pra tindakan persentase motivasi belajar siswa sebesar 10,80% pada motivasi tinggi, 42,50% pada kriteria sedang, 39,20% pada kriteria Rendah, 7,50% pada kriteria sangat rendah. Hasil setelah diberi tindakan pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 25,40% pada kriteria motivasi sangat tinggi, 32,30% pada motivasi tinggi, dan kriteria sedang sebesar 42,30%, pada siklus ke 2 mendapatkan hasil pada kriteria sangat tinggi sebesar 28,60%, pada kriteria tinggi sebesar 63,50%, pada kriteria sedang sebesar 7,90%. Dengan demikian hasil menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP 15 Semarang.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Ranking One; Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kewajiban bagi seorang pelajar. Belajar merupakan cara untuk memiliki proses dengan menuntut peserta didik terlibat dan berinteraksi dengan lawan interaksinya, sehingga meningkatkan kemampuan yang dimiliki (Prihatini, 2017). Proses belajar biasanya dilakukan di dalam kelas. Guru dalam pembelajaran di kelas harus memberikan perhatian yang maksimal ke peserta didik lainnya, terutama peserta didik yang merasa selalu tertinggal oleh peserta didik yang lain. Guru dituntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi yang ada di dalam kelas. Peran seorang guru dalam dunia pendidikan sangatlah kompleks seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menurutnya guru adalah orang yang peran utamanya sebagai pengajar, pembimbing, pembina dan pengajar. Melakukan penilaian dan evaluasi siswa. Peran seorang guru yang sangat kompleks ini menuntut guru untuk mampu memecahkan berbagai masalah umum dalam pembelajaran, khususnya di kelas.

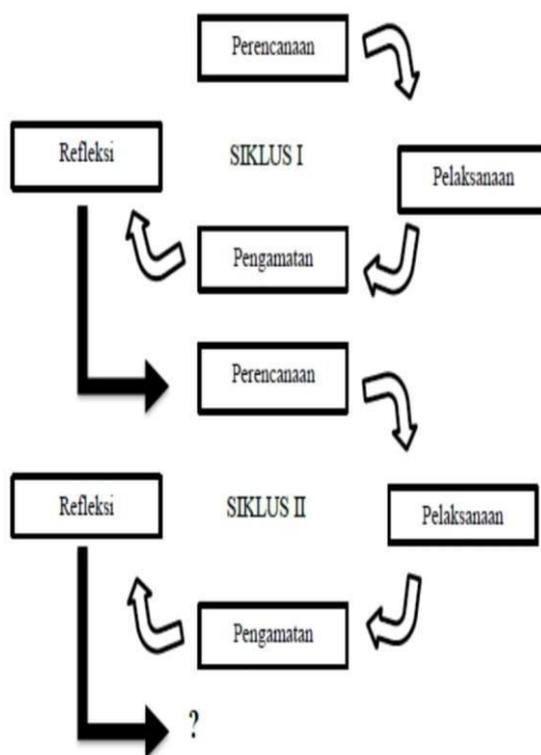
Berhasilnya tujuan suatu pembelajaran dapat dilihat dari faktor guru dalam melaksanakan pembelajaran, karena guru memiliki wewenang secara langsung untuk mempengaruhi, membina dan memberikan keterampilan siswa (Rosana, 2014). Solusi untuk mencapai tujuan pendidikan dengan maksimal, peran guru sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara maksimal, karena pentingnya peran guru diharapkan guru memiliki cara mengajar maupun model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan. Upaya yang diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyusun strategi dan menyampaikan materi pembelajaran dengan baik agar dapat diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya IPA. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran IPA masih bersifat konvensional dimana guru memberikan ilmu pengetahuannya dengan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher-Centered*). Hambatan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPA terutama dalam pembelajaran materi tata surya adalah rasa bosan yang dirasakan oleh siswa karena hanya mendengarkan dan mencatat materi yang dipelajari. Peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang memiliki motivasi dalam melakukan pembelajaran, sehingga perlu adanya solusi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Dalam pembelajaran faktor motivasi mempunyai pengaruh penting. Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Perilaku yang membimbing siswa untuk bekerja sama terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu menjadikan siswa berkembang sesuai dengan taraf intelegensinya akan lebih memberikan pemahaman yang bermakna terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman ini perlu adanya minat dan motivasi. Tanpa adanya motivasi siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran. Peran guru menjadi sangat penting yaitu untuk memberikan motivasi sebelum pembelajaran, motivasi juga memiliki pengaruh tentang sejauh mana siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran, atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa (Nur, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran yang berkualitas menurut Trianto (2009) ketika pembelajaran mampu menghasilkan hal yang bermakna bagi siswa. Penerapan model ini dapat membuat atau menciptakan suasana yang sangat tegang dan dituntut adanya kerjasama antar tim, agar tim tersebut dapat mengalahkan tim lainnya yang menjadi lawan dalam proses pembelajaran (Lubis et al., 2016). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan peluang untuk merangsang pemikiran abstrak siswa selama proses perkembangan kognitif, yang kemudian siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Carbonaro et al., 2010). Model pembelajaran ini di lapangan mendapatkan respon yang positif karena memberikan makna dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan uraian di atas, artikel ini ditulis untuk membahas mengenai (1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Ranking One* dalam materi tata surya dan (2) peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* diterapkan pada materi tata surya.

METODE PENELITIAN

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian Kemmis & Mc. Taggart yang dikemukakan oleh Ani Widayati (2008:91). Penelitian tersebut berpedoman pada siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2015). Adapun model penelitiannya akan dilaksanakan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu SMP Negeri 15 Semarang Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII F, yang terdiri dari 32 anak, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua sumber utama yaitu kumpulan kelompok dan individu yang merupakan siswa kelas VII F di SMP Negeri 15 Semarang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dengan bantuan observer, dan angket motivasi belajar yang diberikan di akhir setiap siklus. Lembar observasi berisi tentang mengamati keaktifan belajar siswa. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan berupa catatan lapangan. Pengamatan tersebut bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan siswa, apakah telah melaksanakan seluruh langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran dengan metode eksperimen atau belum. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan tiga prosedur, yang meliputi (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, dan (d) pemaparan data (Tampubolon, 2014). Analisis data kuantitatif menggunakan teknik perbandingan yaitu teknik dengan memanfaatkan data yang diperoleh pada setiap siklus yang kemudian dibandingkan dengan perolehan hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran terus dikembangkan untuk menghasilkan model-model pembelajaran baru yang berakar dari model-model pembelajaran baru yang berakar dari model yang sudah ada seperti dalam acara *reality show ranking satu* di televisi swasta, acara tersebut menampilkan game yang nantinya akan dimodifikasi untuk membantu proses belajar mengajar agar tidak jenuh. Model pembelajaran berbasis *Ranking One* ini juga terinspirasi dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), sehingga unsur TGT yang mengadopsi cerdas cermat bisa dikombinasikan dengan *Ranking One*. Jadi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* menjadi salah satu model pembelajaran yang memiliki unsur kompetisi. Unsur kompetisi dilihat dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* akan menentukan pemenang dalam pembelajaran.

Pemenang dalam game ini adalah yang menjawab semua pertanyaan yang diberikan melalui quizz, semua pertanyaan yang diberikan secara tepat atau kelompok siswa yang memiliki skor tertinggi disbanding dengan kelompok lainnya yang nantinya dinobatkan sebagai kelompok dengan predikat *ranking one*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sriwahyuningsih, Ahzan, dan Habiburrahman (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran ranking satu ini dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa.

Pemilihan metode ini menjadi opsi yang paling tepat untuk menangani permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar dalam materi tata surya. Pemilihan model pembelajarann ini didasarkan atas pertimbangan bahwa aktivitas pembelajaran harus menuntut siswa agar senantiasa berkompetisi untuk menjadi yang nomor satu diantara teman-temannya. Aktivitas ini juga mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Liu dan Chen (2013) yang menyatakan bahwa persaingan yang menyatakan bahwa persaingan yang ada antar siswa, dapat mengarahkan siswa yang lebih berkeja keras dalam meningkatkan pengeahuannya dengan tujuan untuk memajukan atau memenangkan kelompoknya.

Pemilihan model pembelajaran ini didasarkan pada motivasi belajar siswa yang kurang bersemangat pada pelajaran IPA yang tampak mudah bosan dan gampang terdistraksi oleh

kejadian di sekitar kelas. Rendahnya konsentrasi dan motivasi belajar ini dikarenakan materi tata surya ini sudah pernah disampaikan saat sekolah dasar. Penyampaian pembelajaran dengan tanpa mengkombinasikan dengan model pembelajaran lain, faktor lain adalah jam pelajaran yang berada pada akhir atau menjelang jam pulang sekolah, serta fasikitas belajar yang tidak cukup mendukung proses kegiatan belajar mengajar, sehingga motivasi belajar siswa yang rendah dan terkesan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini tidak serta merta menuntut siswa untuk berkompetisi namun juga menuntut siswa untuk berdiskusi dalam menuliskan jawaban di white board yang telah disediakan. Diskusi tersebut nantinya akan menimbulkan adanya transfer ilmu antar siswa yang memudahkan masing-masing individu untuk memahami materi yang sedang diajarkan karena adanya pemahaman dari teman saat transfer ilmu. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* pada materi benda langit, planet dan tata surya, gerhana bumi dan matahari. Pernyataan ini sependapat dengan Suprianto dan Kholida (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Rangking One* dapat meningkatkan aktivitas serta pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan (Sanjaya & Budimanjaya, 2017). Kelemahan pada metode pembelajaran game *Ranking One* yaitu pembelajaran ini diadopsi dari lomba cerdas cermat yang menuntut siswa dalam setiap kelompok untuk menjawab dengan cepat dan tepat, sehingga siswa kurang melakukan proses diskusi bersama kelompoknya akibatnya tidak berimbang pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa, (b) metode pembelajaran game *Ranking One* menciptakan suasana pembelajaran yang menegangkan, karena setiap siswa berlomba untuk memenangkan kelompoknya, dan (c) metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* akan menyingkirkan individu apabila jawabannya salah dan tidak diperbolehkan untuk ikut menjawab pada soal selanjutnya, sehingga akan berdampak pada pengetahuan yang didapatkan oleh siswa yang gugur karena telah kehilangan kesempatan kompetisi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk kelompok yang masih bermain dalam metode pembelajaran ini.

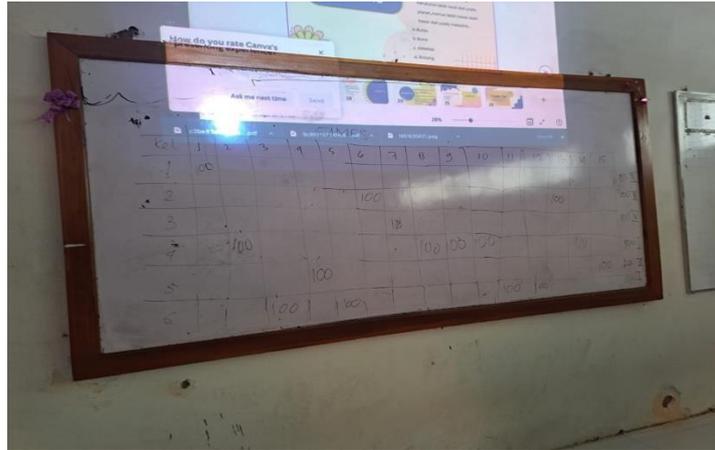
Cara yang digunakan untuk menanggulangi kelemahan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* Hal ini dilakukan melalui beberapa modifikasi, sehingga menjadi suatu keuntungan bila menggunakan model pembelajaran ini. Manfaat menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* yaitu sebagai berikut (a) dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* memberikan kebiasaan bagi siswa untuk menjawab dengan cepat dan tepat, (b) pada salah satu babak permainan yang digunakan dalam model pembelajaran dibuat diskusi agar terjadi interaksi antar anggota kelompok, sehingga terjadi transfer ilmu antar siswa, (c) modifikasi selanjutnya dengan meminta semua anggota kelompok menjawab tanpa ada sistem gugur sehingga kompetisi dalam pembelajaran ini sampai akhir permainan, sehingga siswa tetap fokus menjawab dan berusaha memenangkan kelompoknya dengan cara menjawab yang benar.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbasis *Ranking One* pada materi tata surya dengan memberikan pretest diawal pembelajaran yang hanya dilakukan pada siklus pertama. Hasil pretest ini digunakan untuk membentuk anggota kelompok, sehingga tidak terjadi ketimpangan di suatu kelompok. Tujuan dari pembentukan

kelompok sesuai nilai pretest adalah untuk membentuk kelompok yang heterogen. Pada siklus I pembentukan kelompok terdiri dari lima siswa. Pembentukan kelompok ini ditampilkan melalui slide di proyektor dan selanjutnya meminta siswa untuk bergabung sesuai kelompok yang sudah di heterogen kan.



Gambar 1. Siklus 1 Kegiatan *Ranking One*



Gambar 2. Hasil skor *Ranking One* Siklus 1

Pada Siklus II, kegiatan *Ranking One* dibuat menjadi individu. Sebelum game dimulai guru memberikan waktu 10 menit untuk siswa belajar. Dilanjut mengabsen siswa dengan pembagian *Whiteboard* dan spidol sebagai alat untuk game *Ranking One*. Penataan tempat duduk dibuat lesehan di lantai, jadi meja dan kursi di tata sedemikian rupa agar area tengah menjadi kosong. Kemudian siswa diminta untuk duduk sesuai nomer absen. Pada putaran pertama guru memberikan 10 pertanyaan apabila siswa mampu menjawab maka tidak akan gugur, namun apabila pada pertanyaan pertama gagal menjawab, siswa akan langsung gugur.



Gambar 3. Suasana siklus 2 pada saat game *Ranking One*



Gambar 4. Suasana saat siswa keluar karena salah menjawab

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Langkah-langkah pembelajaran yang saya lakukan dalam PTK ini memiliki perbeaan dengan langkah pembelajaran dalam *Team Games Tournament* yang asli. Adapun jika melihat sintaks *Team Games Tournament* yang asli meliputi penyampaian materi, tujuan pembelajaran, motivasi, serta apersepsi oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dalam kelompok, setelah itu game tournament dengan aturan masing-masing kelompok berdiskusi. Kemudian guru biasanya melakukan perangkingan pada setiap anggota kelompok berdasarkan nilai yang telah diperoleh. Permainan dimulai dengan menyiapkan meja sesuai dengan jumlah anggota. Jika dalam 1 kelompok terdapat 5 siswa maka harus menggunakan 5 meja. Setiap kelompok memiliki perwakilan untuk menjawab pertanyaan secara lisan. Meja yang telah disiapkan diisi sesuai dengan rangking yang didapatkan siswa. Meja pertama untuk rangking pertama nilai tertinggi, meja kedua rangking kedua, meja ketiga untuk rangking ketiga, meja keempat untuk rangking keempat, meja kelima untuk rangking kelima. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja dapat berpindah ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa dengan ranking kedua tetap berada diposisinya, dan siswa yang mendapatkan rangking terendah dalam setiap meja, turun ke meja lebih rendah (Sutirman 2013). Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* yang saya gunakan ini lebih menonjolkan Kerjasama dalam kelompok sedangkan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih ke nuansa persaingan antar individu siswa. Perbedaan lain terdapat pada tahapan pemecahan masalah dimana *Team Games Tournament* tidak ada tahapan memecahkan secara langsung, sedangkan *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* memiliki tahapan dalam babak yang membutuhkan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah yang ada dalam pertanyaan.

Pembelajaran dengan model ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghidupkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* ini dinilai sangat efisien karena dapat menggunakan barang bekas yang mudah dijumpai, seperti kardus, kertas hvs putih, spidol, dan lakban bening. Penggunaan metode ini diharapkan mampu mengubah proses pembelajaran yang umumnya dilaksanakan dengan sistem menstransferkan informasi dari guru ke siswa, serta diharapkan mampu membentuk siswa untuk berpikir secara cepat dan cermat (Maslani,2016). Tujuan utama penggunaan metode ini diharapkan mampu menangani motivasi belajar yang kurang pada siswa.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Metode Pembelajaran Berbasis Game Ranking One diterapkan pada Mata Pelajaran IPA

Tahapan pelaksanaan penelitian disusun berdasarkan tahapan model *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* untuk meningkatkan Motivasi Belajar dilaksanakan selama dua siklus. Setiap pertemuan diakhiri dengan pembagian angket. Kisi-kisi angket motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah soal
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	1,2,4	3,5	5
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6, 8, 10	7,9	5
	Menunjukkan minat	11, 13, 15	12, 14	5
	Senang bekerja mandiri	16, 17, 18, 19	20	5
	Cepat bosan pada tugastugas rutin	21,23, 24	22,25	5
	Dapat mempertahankan pendapatnya	26,27,29	28,30	5
	Tidak mudah melepas hal yang diyakini	31, 34, 35	32, 33	5
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	36, 37, 38, 39	40	5
	Jumlah butir			40

Dari kisi-kisi angket diatas yang diberikan kepada siswa setelah siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (rerata sebelum penelitian =51,45 dan rerata sesudah penelitian 73,45)

Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah PTK

Skala Motivasi	Kriteria	Sebelum	Sesudah Siklus	Sesudah Siklus
----------------	----------	---------	----------------	----------------

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Belajar Siswa	Motivasi	Penelitian	1	2
69-80	Sangat Tinggi	0	25,40%	28,60%
60-68	Tinggi	10,8%	32,30%	63,50%
54-59	Sedang	42,50%	42,30%	7,9%
49-53	Rendah	39,20%	0	0
20-48	Sangat Rendah	7,5%	0	0
Total	-	100%	100%	100%

Tabel 2. Menunjukkan analisis motivasi belajar pada saat sebelum penelitian sesudah penelitian di siklus 1 dan siklus 2. Dari data tersebut bisa dilihat pada tingkat motivasi dengan kriteria sangat tinggi peningkatan sebesar 25,40% di siklus 1 dan peningkatan sebesar 28,60% siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 28,60%. Presentase kriteria motivasi tinggi mengalami peningkatan sebesar 21,50%, siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 52,70%. Presentase Kriteria sedang mengalami penurunan di siklus 1 sebesar 0.20% dan penuruanan 34,60%. Presentase siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria rendah mengalami penurunan sebesar 39,20% sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One*, sedangkan presentase siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kriteria sangat rendah mengalami penurunan sebesar 7,5% sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One*. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* dapat meningkatkan motivasi belajar.

Setelah dilaksanakan tindakan kelas di Siklus I dan Siklus II persentase Motivasi belajar mengalami kenaikan tertinggi pada kriteria motivasi adalah 28,60%, Sedangkan pada kriteria tinggi mendapat kenaikan signifikan sebesar 63,50%, pada kriteria sedang mengalami penurunan yang sangat signifikan sampai 7,9%, sedangkan di bagian rendah dan sangat rendah setelah perlakuan motivasi belajarnya mencapai 0%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh kepada motivasi belajar siswa.

Sesuai permasalahan yang diungkapkan pada pertemuan pertama dilakukan pengambilan data awal untuk mengetahui keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dilakukan perlakuan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu kemampuan awal kolaborasi peserta didik masih rendah dan menghasilkan hasil belajar peserta didik juga rendah. Ketika observasi pembelajaran terlihat kecenderungan peserta didik yang masih bekerja sendiri serta kesulitan dalam mengemukakan pendapatnya dalam kelompok.

Berdasarkan hasil rata-rata data awal keterampilan kolaborasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan siklus 1 diperoleh hasil pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Awal Persentase Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

No	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Berkontribusi secara aktif	56,06 %	Cukup
2	Bekerja secara produktif	35,61 %	Kurang

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

3	Menunjukkan sikap tanggung jawab	36,36 %	Kurang
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	35,61 %	Kurang
5	Menunjukkan sikap slaing menghargai	49,24 %	Cukup

Sumber: Dhitarifa, PTK 2023.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan 3 siklus dengan tahapan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kemudian di setiap akhir siklus akan diadakan tes evalausi untuk mengukur ketuntasan belajar peserta didik serta analsiis hasil observasi keterampilan kolaborasi setiap akhir siklus. Setiap prosesnya diharapkan terdapat peningkatan agar dapat memperbaiki pembelajaran setiap prosesnya. Penelitian ini telah mengalami peningkatan setiap siklusnya dari data awal ke siklus I hingga siklus III. Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik setiap siklusnya dapat di lihat pada Tabel 4.

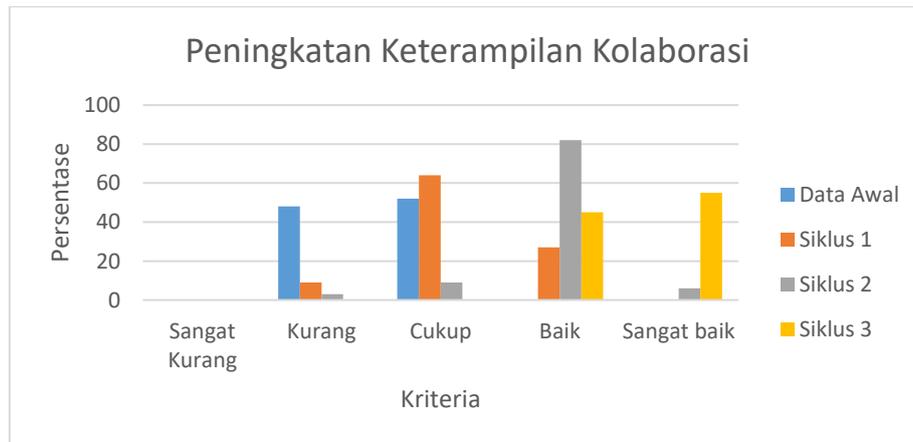
Tabel 4. Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik

No	Rentang Nilai	Kategori	Data Awal		Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
				%		%		%		%
1	80,00 < x ≤ 100,0	Sangat Baik					2	6%	18	55%
2	60,00 < x ≤ 80,00	Baik			9	27%	27	82%	15	45%
3	40,00 < x ≤ 60,00	Cukup	16	48%	21	64%	3	9%		
4	20,00 < x ≤ 40,00	Kurang	17	52%	3	9%	1	3%		
5	00,00 < x ≤ 20,00	Sangat Kurang								
Jumlah			33	100 %	33	100 %	33	100 %	33	100 %
Rata-rata				42,58%		56,21%		68,79%		82,27%

Data peningkatan keterampilan kolaborasi pada tabel 4 dapat dilihat peningkatannya tiap siklus pada Gambar 2.

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”



Gambar 2. Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik tiap siklus

Berikut ini uraian hasil yang diperoleh ketika penelitian.

Siklus 1

Siklus 1 terlaksana dari 3 pertemuan yaitu pada tanggal 3 April 2023, 10 April 2023 dan 14 April 2023 dengan sub materi interaksi antar komponen penyusun ekosistem pada materi ekologi. Kegiatan inti pembelajaran berpedoman pada sintaks PBL yaitu orientasi masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan data serta mengevaluasi proses pemecahan masalah dan penarikan kesimpulan. Indikator keterampilan kolaborasi pada siklus 1 dapat dilihat persentasenya pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil observasi keterampilan kolaborasi siklus 1

No	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Berkontribusi secara aktif	65,15 %	Baik
2	Bekerja secara produktif	55,30 %	Cukup
3	Menunjukkan sikap tanggung jawab	51,52 %	Cukup
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	46,97 %	Cukup
5	Menunjukkan sikap saling menghargai	62,12 %	Baik
Rata-rata		56,21 %	Cukup

Hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik setiap indikatornya diperoleh rata-rata seperti pada Tabel 5. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan dari hasil data awal observasi. Rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 56,21%. Indikator berkontribusi secara aktif dalam kriteria baik dengan persentase 65,15% karena sebagian peserta didik sudah mulai berkontribusi aktif dalam mengemukakan dan memecahkan masalah. Kemudian pada indikator bekerja secara produktif diperoleh kriteria cukup dengan persentase 55,30% karena peserta didik terkadang masih kurang fokus dalam mencari solusi permasalahan. Indikator menunjukkan sikap tanggungjawab memperoleh persentase sebesar 51,52% dengan kriteria cukup karena rasa tanggungjawab peserta didik masih kurang maksimal dalam berdiskusi serta penyelesaian tugas yang diberikan guru kurang tepat waktu.

Indikator menunjukkan fleksibilitas memperoleh persentase 46,97% dengan kriteria cukup baik karena peserta didik masih kurang dapat menerima kritik dan saran ketika berdiskusi

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

dan presentasi serta dapat saling melakukan kompromi bersama teman kelompok. Terakhir indikator menunjukkan sikap saling menghargai diperoleh persentase sebesar 62,12% dengan kriteria cukup karena masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang dapat menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah. Namun secara keseluruhan keterampilan kolaborasi peserta didik siklus I sudah cukup baik dengan keseluruhan 3 peserta didik dengan kriteria kurang, 21 peserta didik dengan kriteria cukup serta 9 peserta didik dengan kriteria baik. Penelitian ini selaras dengan Rahmawati dkk. (2019) bahwa peserta didik yang diberikan tugas untuk mencari solusi dari suatu permasalahan secara kolaboratif akan meningkatkan kemampuannya baik keaktifan, fleksibilitas, sikap menghargai dan tanggungjawabnya.

Proses pembelajaran siklus I menerapkan model *problem based learning* dengan metode pengamatan lingkungan serta demonstrasi kepada peserta didik berjalan sesuai rancangan pembelajaran yang telah disusun. Di akhir pelaksanaan siklus I dilakukan kegiatan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran siklus I agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya untuk pelaksanaan pembelajaran siklus II agar menjadi lebih baik.

Siklus II

Siklus II terlaksana dari 3 pertemuan yaitu pada tanggal 17 April 2023, 5 Mei 2023 dan 8 Mei 2023 dengan sub materi pengaruh manusia terhadap ekosistem pada materi ekologi. Kegiatan pembelajaran berpedoman pada sintaks PBL dengan metode praktikum dan diskusi. Indikator keterampilan kolaborasi pada siklus II dapat dilihat persentasenya pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil observasi keterampilan kolaborasi siklus II

No.	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Berkontribusi secara aktif	72,73 %	Baik
2	Bekerja secara produktif	72,73 %	Baik
3	Menunjukkan sikap tanggung jawab	68,94 %	Baik
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	61,36 %	Baik
5	Menunjukkan sikap saling menghargai	68,18 %	Baik
	Rata-rata	68,79 %	Baik

Berdasarkan hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik di setiap indikatornya diperoleh rata-rata seperti pada Tabel 6. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I yaitu rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus II diperoleh sebesar 68,79%. Indikator berkontribusi secara aktif peserta didik sudah dalam kriteria baik dengan persentase 72,73%, peserta didik sudah mulai berkontribusi aktif dalam mengemukakan dan memecahkan masalah dibandingkan keterampilan pada siklus I. Kemudian pada indikator bekerja secara produktif diperoleh kriteria baik dengan persentase 72,73% karena peserta didik sudah mulai baik untuk fokus dalam mencari solusi permasalahan yang diberikan oleh guru.

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Indikator menunjukkan sikap tanggungjawab memperoleh persentase sebesar 68,94% dengan kriteria baik karena rasa tanggungjawab peserta didik mulai meningkat dalam berdiskusi serta penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Indikator menunjukkan fleksibilitas memperoleh persentase 61,36% dengan kriteria baik karena peserta didik dapat menerima kritik dan saran ketika berdiskusi dan presentasi. Indikator terakhir yaitu menunjukkan sikap saling menghargai diperoleh persentase sebesar 68,18% dengan kriteria baik karena peserta didik sudah mulai dapat menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah. Secara keseluruhan keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus II dalam kriteria baik dengan keseluruhan 1 peserta didik dengan kriteria kurang, 3 peserta didik dengan kriteria cukup, 27 peserta didik dengan kriteria baik serta 2 peserta didik dengan kriteria sangat baik.

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus II menerapkan model *problem based learning* dengan metode praktikum dan diskusi kelompok untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik agar lebih baik dari siklus sebelumnya. Di akhir pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan kegiatan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran siklus II agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya pada pembelajaran siklus III agar lebih meningkat. Tantangan yang ditemukan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II adalah tidak mudahnya dalam memotivasi semua peserta didik agar mau berkolaborasi dengan teman sekelompok dalam proses penemuan solusi atas masalah yang telah diberikan oleh guru.

Siklus III

Siklus III terlaksana dari 2 pertemuan yaitu pada tanggal 12 Mei 2023 dan 15 Mei 2023 dengan sub materi pentingnya konservasi keanekaragaman hayati pada materi ekologi. Kegiatan pembelajaran berpedoman pada sintaks PBL dengan metode diskusi kelompok serta game. Indikator keterampilan kolaborasi pada siklus III dapat dilihat persentasenya pada Tabel 7.

Hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik setiap indikatornya diperoleh rata-rata seperti pada Tabel 7. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik dari siklus II. Rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus III diperoleh sebesar 82,27%. Indikator berkontribusi secara aktif peserta didik sudah dalam kriteria baik dengan persentase 90,15%, hampir seluruh peserta didik sudah berkontribusi secara aktif dalam mengemukakan dan memecahkan masalah dibandingkan keterampilan pada siklus II. Kemudian pada indikator bekerja secara produktif diperoleh kriteria baik dengan persentase 87,88% dimana peserta didik sudah dalam kriteria sangat baik untuk fokus dalam berdiskusi dan mencari solusi permasalahan yang diberikan oleh guru. Indikator menunjukkan sikap tanggungjawab memperoleh persentase sebesar 81,82% dengan kriteria sangat baik karena rasa tanggungjawab peserta didik semakin meningkat dalam berdiskusi dibandingkan pada siklus II serta penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru sudah tepat waktu tidak mengalami keterlambatan seperti sebelumnya.

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Tabel 7. Hasil observasi keterampilan kolaborasi siklus III

No.	Indikator	Persentase %	Kriteria
1	Berkontribusi secara aktif	90,15 %	Sangat Baik
2	Bekerja secara produktif	87,88 %	Sangat Baik
3	Menunjukkan sikap tanggung jawab	81,82 %	Sangat Baik
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	71,97 %	Baik
5	Menunjukkan sikap saling menghargai	79,55 %	Baik
	Rata-rata	82,27 %	Sangat Baik

Indikator menunjukkan fleksibilitas memperoleh persentase 71,97% dengan kriteria baik karena peserta didik sudah dapat menerima kritik dan saran ketika berdiskusi dan presentasi. Indikator terakhir yaitu menunjukkan sikap saling menghargai diperoleh persentase sebesar 79,55% dengan kriteria baik karena peserta didik sudah dapat menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah. Secara keseluruhan keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus III sudah sdalam kriteria sangat baik dengan keseluruhan 15 peserta didik dengan kriteria baik dan 18 peserta didik dengan kriteria sangat baik. Hasil ini selaras dengan penelitian Ghodsi (2011) yang mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan bekerja secara individu. Kelebihannya di antara lain yaitu produktivitas peserta didik lebih meningkat karena bekerja secara bersama-sama, hubungan antar peserta didik satu sama lain menjadi lebih mendukung dan kepercayaan diri peserta didik lebh berkembang.

Hasil keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus III lebih meningkat dari siklus II karena kesadaran diri dan motivasi diri peserta didik dalam berkolaborasi semakin meningkat sehingga memperoleh hasil yang memuaskan. Proses pembelajaran siklus III menerapkan model *problem based learning* dengan metode diskusi kelompok serta game untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik agar lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada akhir pelaksanaan pembelajaran siklus III dilakukan kegiatan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran siklus III agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran kedepannya.

Berdasarkan penjabaran data keterampilan tiap siklus, penelitian ini sudah berjalan dengan baik dan sudah terlihat peningkatan keterampilan kolaborasi dari siklus I, siklus II dan siklus III. Penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu terjadinya peningkatan keterampilan kolaborasi sehingga tujuan penelitian telah tercapai. Penerapan *problem based learning* telah memberikan dampak positif terhadap upaya peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. *Problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik karena pembelajaran berbasis masalah sehingga peserta didik dituntut untuk

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

memecahkan permasalahan yang ada secara berkelompok sehingga dapat mengasah keterampilan kolaborasi pada diri peserta didik seperti berkontribusi secara aktif dalam kelompok, bekerja secara produktif, bertanggungjawab, menunjukkan fleksibilitas diridan menunjukkan sikap saling menghargai.

Nilai keterampilan kolaborasi yang baik dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena apabila keterampilan kolaborasi peserta didik. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model *problem based learning* dapat di lihat pada Tabel 8.

Tabel 8. N-Gain hasil belajar peserta didik

Data	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Rata-rata	57,61	75,39	93,03
N-Gain	0,28	0,41	0,75

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa penerapan model *problem based learning* tidak hanya berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik tetapi juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian Khanifah dkk. (2019) yang mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik yang baik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi tata surya. Motivasi belajar yang didapatkan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One*, Persentase motivasi belajar tertinggi mencapai 63,50% pada kriteria Motivasi tinggi, sedangkan persentase motivasi terendah terdapat pada kriteria motivasi rendah dan sangat rendah. Angka ini juga telah memenuhi indikator keaktifan lebih dari 70% siswa yang aktif.

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* ini maka peneliti memberikan saran untuk guru agar bisa menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis *Ranking One* pada mata pelajaran yang lain. Selanjutnya guru dapat meningkatkan hubungan yang dekat dengan siswa, hal ini menumbuhkan rasa percaya diri dan bersikap aktif mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisman. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Agama melalui Metode Billboard Ranking pada Siswa Kelas VII SMA N 1 Ranah Batahan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 277-288
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carbonaro, M., Szafron, D., Cutumisu, M., & Schaeffer. (2010). Computer-Game Construction: A Gender-Neutral Attractor to Computing Science. *Computers & Education*, 55, 1098-1111.

SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

- Liu, E. Z. F. & Chen, P. K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning-A Case of “Conveyance Go”. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044-1051.
- Lubis, G., et al. (2016). 40 Seni Manajemen Kelas Aneka Permainan Sederhana untuk Mengontrol Kelas. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maslani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui Permainan (Game) Ranking I pada Materi Norma dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010-1020.
- Mulyasa, E. (2008). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 7(2), 171-179.
- Republik Indonesia. (2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 15.
- Rosana, L. N. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 34-44.
- Sanjaya, W. & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sriwahyuningsih, D., Ahzan, S., & Habiburrahman, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dengan Permainan Ranking One Physical terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 29-35.
- Suprianto & Kholida, S. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ranking Satu terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa melalui Model Pembelajaran Stad. *Prosiding National Conference on Mathematics, Science, and Education (NACOMSE)*, 269-274.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Tamrin. (2013). Penerapan Metode Billboard Ranking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Perjuangan para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar (Skripsi). Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utari, T. R., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Daily Chem Quiz dan Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(2), 93-97.