

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII SMP Negeri 40 Semarang

Siti Muthoharoh^{1*}, Toetik Ismiati², Murbangun Nuswowati¹

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

² SMP Negeri 40 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: Muthoharohsiti12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G di SMP Negeri 40 Semarang yang terdiri dari 34 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisioner. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuisioner dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif secara presentase. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi teknik. Hasil penelitian: Pada siklus I keaktifan belajar siswa diketahui sebesar 66,45% dengan kategori sudah baik, kemudian pada siklus II keaktifan belajar siswa meningkat yaitu sebesar 83,20% dengan kategori sangat baik. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 70,17 kemudian pada pengisian angket siklus II yaitu sebesar 84,32%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII G di SMP Negeri 40 Semarang.

Kata kunci: Ekologi dan keanekaragaman hayati, Keaktifan siswa, *Teams Game Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu itu berada. Menurut Hamalik (dalam Tegeh, dkk., 2012:2) "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya". Sedangkan Sukmadinata (dalam Sudiatmika, 2013) mengungkapkan bahwa pendidikan dipengaruhi dan didukung oleh lingkungan masyarakat tempat pendidikan itu berlangsung. Pendidikan tidak hanya dimulai dan diakhiri di lingkungan sekolah, tetapi pendidikan juga dimulai dari lingkungan keluarga (sejak lahir). Kemudian pendidikan dilanjutkan dalam lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan dalam membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah menyelenggarakan perubahan baik itu kurikulum, sistem, sarana prasarana dan komponen lainnya yang bertujuan untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik. Komponen penting yang harus ditingkatkan kualiatasnya adalah guru. Guru harus mampu mengubah kompetensi baik itu kompetensi professional, kompetensi sosial, pedagogik maupun kompetensi kepribadian. Kompetensi pedagogik sangat penting karena berkaitan dengan cara mengajar, cara menerapkan strategi, metode, model, serta teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi yang disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Guru memegang peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu peran guru ialah sebagai fasilitator dan mengoptimalkan keaktifan siswa. Keaktifan adalah keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain dan lain sebagainya. 6 Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan ikut berperan dalam proses pembelajaran tersebut agar semua aspek dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan pada hasilnya akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan Februari saat jam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VII SMP Negeri 40 Semarang. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan kegiatan lebih berpusat pada guru. Metode tersebut menimbulkan kebosanan bagi siswa saat menerima pelajaran. Dari hasil observasi tersebut yang telah peneliti amati dari 34 siswa, hanya 17 siswa atau 50% yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan sisanya 17 siswa atau 50% lainnya masih kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar contohnya seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan kelas, enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham materi, berbicara dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, kurang berkonsentrasi bahkan cenderung bosan dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Selain itu, media yang dipakai kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Mengingat bahwa penyebab kurangnya keaktifan belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan media yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa. Maka peneliti

menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu mengkondisikan aktivitas siswa yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari Strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Alasan penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas VII SMP Negeri 40 Semarang. Proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament menggunakan dadu pintar pada siklus I dan siklus II dilakukan sesuai dengan tahapan model kurt lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan dilakukan untuk merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan pada saat tindakan. Proses tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Lalu proses observasi pada setiap siklus dilakukan bersamaan pada saat proses tindakan sehingga dapat diperoleh kendalakendala dan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu refleksi.

Kajian Teori

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu "model" dan "pembelajaran". Istilah "model" merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari berbagai sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokkan kecil antara 2-6 orang (Sanjaya, 2014). Secara konsep, model kooperatif berbeda dengan model lainnya, sebab model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar secara kelompok, dilanjutkan dengan proses penilaian tidak hanya pada hasil belajar, penguasaan materi, namun proses kerjasama dalam kelompok (Sanjaya, 2014). Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe model, seperti Team Game Tournament (TGT), Student Team Achievement Division (STAD), Jigsaw, picture picture, dan tipe model lainnya.

b. Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament)

Pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) menurut Slavin (2016), bahwa Model TGT secara konsep sama seperti STAD, perbedaannya adalah pada bentuk turnamen akademik (pada model TGT) dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan perwakilan tim lainnya. Sedangkan Hamdayama (2016), menjelaskan bahwa teams game tournament (TGT) adalah salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model TGT mengandung unsur permainan serta penguatan. Definisi lain menyebutkan bahwa TGT hampir serupa dengan STAD (Syukur, 2014). Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards tahun 1978 di Universitas John Hopkin, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau turnamen. Menurut Huda (2011) dengan TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair atau adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Dapat disimpulkan model TGT

merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Pada konsepnya, model pembelajaran kooperatif TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental. Dengan bermain akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Pawestri, 2009).

1. Ada beberapa langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu:
2. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3-5 peserta didik.
3. Guru menyiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan.
4. Para peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen.
5. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
6. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) sedangkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Peneliti menggunakan model PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. PTK Model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi empat tahapan yaitu: a) perencanaan (planning), b) tindakan (acting), c) pengamatan (observing), d) refleksi (reflecting).

Penelitian ini dijalankan pada SMP Negeri 40 Semarang. Adapun jadwal penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - April. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VII G SMP Negeri 40 Semarang sebanyak 34 peserta didik.

Tahap perencanaan hal-hal yang dipersiapkan peneliti berupa: (1) menyusun RPP tipe TGT, (2) mempersiapkan lembar observasi dan angket keaktifan belajar peserta didik, dan (4) membuat soal pada aplikasi *Wordwall*. Pelaksanaan tindakan dilakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tipe TGT. Adapun kegiatan pembelajaran meliputi presentasi materi, belajar dalam kelompok (*team*), pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) papan bernomor dan pada aplikasi *Wordwall* dan pemberian penghargaan (*team recognition*). Langkah-langkah ini merupakan bentuk adaptasi dari struktur TGT yang diusulkan oleh Slavin (1987). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, yang mana setiap siklusnya terdapat dua pertemuan. Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi, analisis, dan evaluasi pada tindakan dan hasil observasi yang telah dilakukan. Evaluasi dan analisis proses pembelajaran yang dilakukan meliputi: langkah pembelajaran, kondisi peserta didik saat berdiskusi, dan hambatan-hambatan yang terjadi. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Data penelitian ini diperoleh dari metode observasi dan angket. Data keaktifan belajar peserta didik dan data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi dan lembar angket. Observasi dilaksanakan saat pembelajaran langsung di kelas dibantu oleh rekan sejawat sebagai observer. Data keaktifan yang diambil saat kegiatan pembelajaran meliputi beberapa

aktivitas yakni: *oral activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Instrumen angket keaktifan belajar peserta didik berupa *checklist* pada nomor yang dianggap sesuai seperti sangat jarang, jarang, sering, sangat sering. Indikator yang digunakan untuk keaktifan peserta didik adalah indikator yang diusulkan oleh Sardiman (2012, p. 101).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus 1 materi yang dipelajari adalah ekologi dan keanekaragaman hayati. Pada siklus I peneliti membentuk 6 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5-6 peserta didik secara heterogen. Dalam tahap ini peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Game Tournament*) dengan rencana pembelajaran yang telah disusun pada siklus I. Adapun pembelajaran pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama materi yang dipelajari adalah ekologi dan keanekaragaman hayati. Kegiatan diawali dengan mengkondisikan peserta didik agar mampu menerima pelajaran. Peneliti memberikan games kepada setiap kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama. Games yang digunakan pada siklus I yaitu kelompok diberikan beberapa pertanyaan dengan kertas warna yang di tempel di papan tulis kemudian setiap anggota kelompok mengerjakan soal masing masing. Beberapa kelompok mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal karena mereka biasanya hanya menerima materi yang disampaikan dari guru selain itu faktor lain seperti kurangnya keaktifan belajar terhadap pembelajaran IPA. Pada siklus I pertemuan kedua, materi yang dipelajari masih sama seputar ekologi dan keanekaragaman hayati tentang abiotik dan biotik. Peserta didik kembali berdiskusi secara berkelompok dengan kelompok yang sama pada pertemuan pertama. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk mendorong peserta didik merumuskan jawaban dan pada pertemuan kedua ini membahas soal yang sudah dikerjakan kemarin.

Selanjutnya penelitian tindakan pada siklus II pada dasarnya hampir sama dengan siklus I. pada siklus II ini dilaksanakan 2 pertemuan dan disajikan materi ekologi dan keanekaragaman hayati pada sub bab interaksi antar komponen penyusun ekosistem. Hanya saja dilakukan beberapa tindakan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I yaitu peneliti membuat games yang berbeda yaitu yang berbantu media interaksi Wordwall untuk melaksanakan games saat pembelajaran. Pada games tersebut siswa masih dengan kelompok yang sama mengerjakan soal secara berkelompok dengan open the box membuka soal yang dipilih dan dikerjakan dengan waktu yang sudah ditentukan dan diikuti dengan kelompok yang lain. Peneliti juga menilai bagaimana aktivitas masing masing siswa dalam kelompok.

a. Siklus I

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan Tabel 1 hasil belajar peserta didik. Rincian data kuantitatif hasil akhir siklus I berdasarkan penyajian dan analisis data tes hasil belajar dapat dilihat pada Table 1. Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa dari 34 peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar pada siklus I, rata rata presentase keaktifan seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus 1 sebesar 66,45% dengan kategori sudah "Baik". Sedangkan presentase rata-rata perindikator dapat dilihat pada Table 2.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus 1

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Presentase
3	Sangat Baik	8,88%
22	Baik	64,7%
9	Cukup	26,47%
0	Kurang	0%
0	Sangat Kurang	0%
Rata-rata	Baik	66,45%

Tabel 2 Presentase rata-rata keaktifanperindikator siklus 1

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
			1	<i>Visual activities</i>
2	Siswa membaca materi pelajaran mengenai ekologi dan keanekaragaman hayati	60%	C	
3	<i>Oral activities</i>	Siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru	54%	C
4		Siswa memberikan jawaban,saran komentar terhadap guru/teman	65%	B
5	<i>Listening activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru	69%	B
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok/game turnamen	80%	B
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	79%	B
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	57%	C
9		Siswa mengerjakan Lembar Kerja dalam kelompok	85%	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan teams game tournament	78%	B
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	63%	B
12	<i>Mental Activites</i>	Siswa mampu memecahkan soal-soal saat kerja kelompok	83%	A
13	<i>Emotional Activities</i>	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe <i>teams game tournament</i>	78%	B
Rata-rata			66.45%	B

Dari indikator-indikator di atas, dapat dilihat bahwa indikator yang masih memiliki kriteria cukup yaitu pada aktivitas membaca materi pelajaran mengenai ekologi dan keanekaragaman hayati, mengajukan pertanyaan terhadap guru, mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Presentase rata-rata keaktifan belajar siswa perindikator pada siklus 1 adalah sebesar 66.45% sudah termasuk dalam kategori "Baik". Data tambahan untuk memperkuat hasil observasi diatas adalah data dari hasil pengisian angket / kuisisioner keaktifan belajar yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Dari hasil perolehan pengisian angket siklus I hampir senada dengan perolehan hasil observasi keaktifan belajar siklus I, rata-rata presentase yang diperoleh dari hasil pengisian angket siklus I yaitu sebesar 70,17% termasuk dalam kategori "Baik".

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa hasil observasi keaktifan siswa siklus I dan hasil pengisian angket siklus I sudah dikatakan baik, namun masih belum mencapai kriteria minimal keaktifan yaitu >80%. Untuk meyakinkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

b. Siklus II

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan Tabel 3 hasil belajar peserta didik. Rincian data kuantitatif hasil akhir siklus I berdasarkan penyajian dan analisis data tes hasil belajar dapat dilihat pada Table 3.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus 2

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Presentase
16	Sangat Baik	47,05%
18	Baik	52,94%
0	Cukup	0%
0	Kurang	0%
0	Sangat Kurang	0%
Rata-rata	Sangat Baik	83.2%

Presentase rata-rata keaktifan belajar seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus II sebesar 83,20% dengan kategori "Sangat Baik". Presentase keaktifan belajar siswa siklus II telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu >80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sedangkan presentase rata-rata perindikator dapat dilihat pada Table 4.

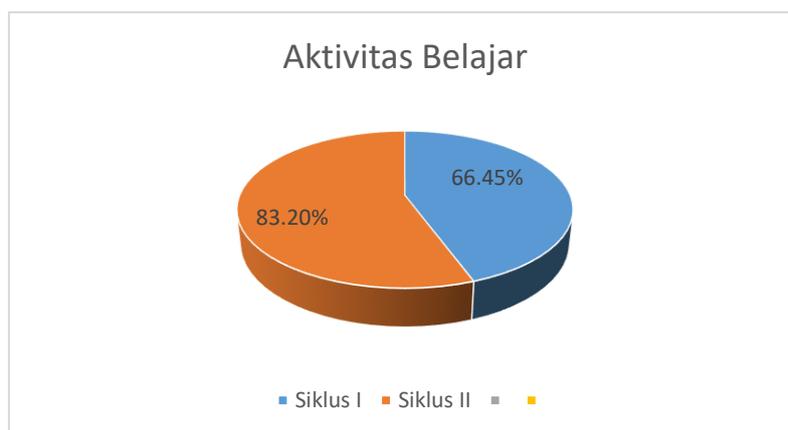
Presentase rata-rata keaktifan belajar perindikator secara keseluruhan pada pertemuan siklus II yaitu sebesar 83,29% dengan kategori "Sangat Baik" dan telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu >80%. Dan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa perindikator dari siklus I ke siklus II. Data tambahan untuk memperkuat hasil observasi siklus II diatas diperoleh dari data hasil pengisian angket keaktifan belajar yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Rata-rata presentase yang diperoleh dari pengisian angket siklus II yaitu sebesar 84,32% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa presentase keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dan telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu dengan tingkat pencapaian >80%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dibuktikan bahwa keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil pengisian angket telah mengalami peningkatan dari pertemuan siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament. Pada saat tindakan siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 66,45%. Tidak berhenti pada siklus I, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 83,20%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,75%. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian Angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 70,17%, kemudian pengisian angket pada siklus II yaitu sebesar 84,32%. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 4. Presentase rata-rata keaktifan per indikator siklus 2

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
			1	<i>Visual activities</i>
2	Siswa membaca materi pelajaran mengenai ekologi dan keanekaragaman hayati	76%	C	
3	<i>Oral activities</i>	Siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru	74%	C
4		Siswa memberikan jawaban, saran komentar terhadap guru/teman	80%	B
5	<i>Listening activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru	84%	B
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok/game turnamen	84%	B
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	93%	B
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	76%	C
9		Siswa mengerjakan Lembar Kerja dalam kelompok	98%	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan teams game tournament	82%	B
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	82%	B
12	<i>Mental Activites</i>	Siswa mampu memecahkan soal-soal saat kerja kelompok	82%	A
13	<i>Emotional Activities</i>	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe teams game tournament	82%	B
Rata-rata			83.20%	B



Gambar 4. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

DAFTAR PUSTAKA

Ade Herullah dan Said Hasan, Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Yogyakarta: Lintas Nalar, CV 2017), 134.

- Pawestri, Devi Catur., 2009. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun pelajaran 2008/ 2009. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Sanjaya, H. W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron), Nusa Media, Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Sudiatmika, A.A.I. A. R. 2014. "Pendidikan Sains Berlandaskan Budaya Lokal Tri Kaya Parisudha". <http://fisika.fkip.uns.ac.id>.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(3), 310- 327.