



Biogenerasi Vol 10 No 1, 2024

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPA DI SMA

Desry Kambu Ipu Yohana Makaborang, dan Audrey Louise Makatita

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

Email :desriipu@gmail.com, yohanamakaborang@unkriswina.ac.id, audreymakatita@unkriswina.ac.id

Abstract

The aim of the research was to determine whether the application of the TGT type cooperative learning model can improve learning activities and student learning outcomes in Biology Subject Class. The research procedure used in this research is classroom action research developed by Kemmis and Mc Taggart which is carried out in cycles and each cycle consists of the stages plan (planning), act (implementation), observe (observation) and reflect (reflection). Data collection techniques in this research include observation sheet data on learning activities, tests, and documentation. The data analysis used in this research is quantitative descriptive. The research subjects were students of SMA Negeri 1 Wulla Waijelu class X1 MIA with a total of 30 people. The research results obtained from the application of the TGT type cooperative learning model assisted by diorama media in increasing learning activities and learning outcomes for class Student learning activity was obtained at 76% and in cycle II student learning activity increased to 96%. Thus, the learning outcomes in cycle I obtained a pretest score of 65.33, posttest 72.25 and a final score of 70 reaching 46.67%. Then, there was an increase in cycle II, the pretest score was 74.33, the posttest was 83 and the final score was 80 with classical completion of 96.96%. Based on these results, it can be concluded that the application of the TGT type cooperative learning model assisted by diorama media can improve the activities and learning outcomes of class XI students in high school.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Activities, Learning Results, Diorama

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative tipe TGT berbantuan media diorama Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X1 SMA Negeri 1 wulla waijelu Pada Materi sistem peredaran darah pada manusia. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan secara bersiklus dan setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan plan (perencanaan), act (pelaksanaan), observ (pengamatan) dan reflect (refleksi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup data lembar observasi aktivitas belajar, test, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian siswa SMANegeri 1 wulla waijelu kelas X1 MIA dengan jumlah 30 orang. Hasil penelitian yang didapatkan pada penerapan model pembelajaran cooperative tipe TGT berbantuan media diorama dalam meningkatkan Aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X1 SMA Negeri 1 wulla waijelu pada materi sistem peredaran pada manusia yaitu menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan antara aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada siklus I aktivitas belajar siswa diperoleh sebesar 76% dan pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 96%. Dengan demikian, hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai *pretest* 65.33, *posttest* 72.25 dan nilai akhir 70 mencapai 46,67%. Lalu, mengalami peningkatan pada siklus II nilai *pretest* 74.33, *posttest* 83 dan nilai akhir 80 dengan ketuntasan klasikal 96,96%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media diorama dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Diorama

© 2024 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan cara guru dalam mendidik siswa melakukan kegiatan belajar untuk mewujudkan efisiensi dan efektivitas (Ismiati, Mulabbiyah & Ahmad, 2018:1). Pembelajaran merupakan proses aktifitas siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses aktifitas ini terjadi transfer pengetahuan dan nilai-nilai dari guru kepada siswa termasuk juga dari lingkungan kepada siswa. Aktifitas yang baik diantara guru dan siswa akan memberikan hasil belajar atau dampak positif dalam proses yang dijalani demikian pula sebaliknya, jika aktifitas tidak berjalan dengan baik maka output yang di dapat juga tidak akan maksimal dalam pembelajaran dijalankan proses belajar dan hasil belajar juga menurun (Suardi, 2018).

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Pendidikan di Indonesia memang masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan negara-negara lain, nampak jelas bahwa masalah yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal (Priadi & Padmo, 2010:10-11). Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen di dalamnya antara lain berupa tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam aktifitas pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran perasaan perhatian aktifitas belajar, hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Basri & Waspodo, 2013: 38).

Proses pembelajaran di kelas yang diberikan oleh guru kepada siswa sangat penting mengingat keadaan yang mampu menentukan arah dan tujuan yang akan di capai dalam tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut sangat ditentukan oleh

peran seorang guru dalam aktifitas siswa dan hasil belajar (Septiani & Kejora, 2021). Guru tidak hanya bertugas untuk mengajar namun juga harus sadar dan kritis terhadap permasalahan-permasalahan selama proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional adalah guru yang mampu bertindak solutif dalam menanggapi permasalahan aktifitas siswa dan hasil belajar siswa dalam kelas, sehingga guru tersebut mampu menemukan alternatif pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan siswa yang dihadapi guru dalam rangka belajar mengajar dapat identifikasi melalui aktivitas pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa (Tarigan, Simarmata & Tanjung, 2021.).

Tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran maka diperlukan alat ukur untuk mengetahui kaitan dengan materi yang diajarkan yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikaitkan juga dengan tes yang dibuatkan oleh guru untuk mengukur keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Kustiawan, 2016:35). Tujuan dari proses pembelajaran adalah terjadinya perubahan tingkah laku siswa, hasil belajar siswa dan perubahan aktifitas siswa. Komponen ini juga punya kaitan erat dengan suasana belajar di ruangan kelas maupun diluar kelas. Berbagai upaya guru untuk menumbuhkan kembangkan aktifitas dan hasil belajar, baik di dalam kelas maupun individual (di luar kelas), merupakan suatu langkah yang tepat (Idi, 2016). Dalam proses pembelajaran adalah akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning). penekanan terletak pada perpaduan antara keduanya yakni untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa (Suardi, 2018).

Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut, (Samani & Hariyanto, 2017:9) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dengan demikian, aktivitas belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar. Aktifitas belajar mempunyai tujuan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena aktifitas belajar siswa dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa

jauh perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan. Oleh karena itu, sebaiknya memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan materi dan kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar menjadi inovatif (Sumarsono et al 2020). Aktivitas belajar mengajar di kelas yang beragam terdapat berbagai permasalahan. Permasalahan di kelas yang biasa ditemui oleh guru biasanya disebabkan oleh kurangnya partisipasi dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sebagai penggerak utama dalam system pendidikan, guru harus segera mengatasi permasalahan permasalahan di kelas (Ardiawan, 2020)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru biologi dan siswa di SMA Negeri 1 Wulla Waijelu dalam matapelajaran biologi SMA Negeri 1 Wulla Waijelu pemilihan model pembelajaran yang diterapkan model Discovery Learning. Kurangnya Model pembelajaran yang diterapkan sumber belajar hanya melalui buku paket dan memberikan penugasan kepada siswa dalam kelas. Proses pembelajaran hanya berfokus pada guru jadi proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal karna banyak siswa tidak begitu memahami materi dengan baik. Dampaknya bagi siswa adalah kurangnya aktivitas dalam kelas merasa bosan dengan materi yang diberikan dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa menjadi menurun. Proses pembelajaran tersebut cenderung didominasi oleh guru dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin mengembangkan pengetahuan dan penemuan masalah secara mandiri serta pemecahan masalah dalam pembelajaran, selain itu juga terdapat beberapa kendala dalam kelas seperti siswa kurang bekerja sama dalam tim dan cenderung individual. sementara itu terdapat beberapa siswa yang tidak bisa/malu-malu menjawab pertanyaan dari guru dan bahkan tidak bisa menjawab, serta siswa yang sering nilai bagus yang aktif. Hal tersebut dilihat dari hasil ulangan tengah semester (PTS) pembelajaran biologi kelas IX IPA semester genap tahun

ajaran 2023/2024 persentasi ketuntasan siswa sangat menurun dimana 30 siswa hanya 3 orang yang tuntas dan 27 orang yang tidak tuntas artinya 10% tuntas dan 90 % tidak tuntas untuk nilai ketuntasan minimal yaitu 75 oleh karna itu perlu model pembelajaran agar memperoleh aktivitas dan hasil belajar yang meningkat. Hasil belajar tersebut disebabkan karna penggunaan model pembelajaran *discoveri learning* dimana guru yang menjadi peran penting dan menjadi fasilitator utama namun model pembelajaran ini bersifat monoton kepada guru dan siswa kurang di libatkan dan interaksi antar guru dan siswa masih sangat kurang. dalam proses pembelajaran dikelas siswa lebih banyak diam dan mendengar ketika menerima pembelajaran dan penggunaan media juga sangat terbatas hanya menggunakan media audio visual sehingga siswa kurang mamahami dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi persoalan atau masalah maka di perlukam model pembelajaran yang melibatkan semua siswa. Salah satu cara melalui penerapan model pembelajaran yang baru yaitu *Teams games tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams games tournament (TGT)* adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2011:1). Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas siswa yang heterogen. Selain itu, TGT juga mengandung unsur suatu permainan (Yunita, Juwita & Kartika, 2019).

Selain itu untuk mendukung model pembelajaran yang dibutuhkan media yang cocok dalam proses belajar yaitu media Diorama. Media diorama adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Munadi (Hendrik, Tanggur, & Nahak, 2021) mengatakan bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Penggunaan media diorama pada proses pembelajaran diharapkan dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dari Hikmah et al. (2018) dengan judul Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang dan hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan adanya peningkatan skor rata-rata aktifitas belajar tahun pelajaran 2018/2019 sebesar 140,179 menjadi sebesar 163,143 pada siklus II dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap peningkatan aktifitas belajar siswa. ditambah lagi ketuntasan secara klasikal yang meningkat dari 78,57% menjadi 100% yang sudah sesuai

dengan kriteria ketuntasan atau kriteria keberhasilan sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa penelitian berjalan dengan baik dan berhasil.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model dari kemmis & mc. Taggart yang perangkatnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Hikmawati, 2017:189). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Lokasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMA 1 Wulla Waijelu Kecamatan Wulla Waijelu, Kabupaten Sumba Timur. Penelitian yang akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA SMA Negeri 1 Wulla Waijelu pada Semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 23 orang perempuan dan 7 orang laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 . Analisis Aktivitas Belajar Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Siswa yang memenuhi ketuntasan 75	3	23	29
Siswa yang tidak memenuhi ketuntasan 75	27	7	1
Persentase Ketuntasan siswa	10%	77%	96.67%
Rata-Rata Hasil aktivitas belajar siswa	48,76	75,93	88,2

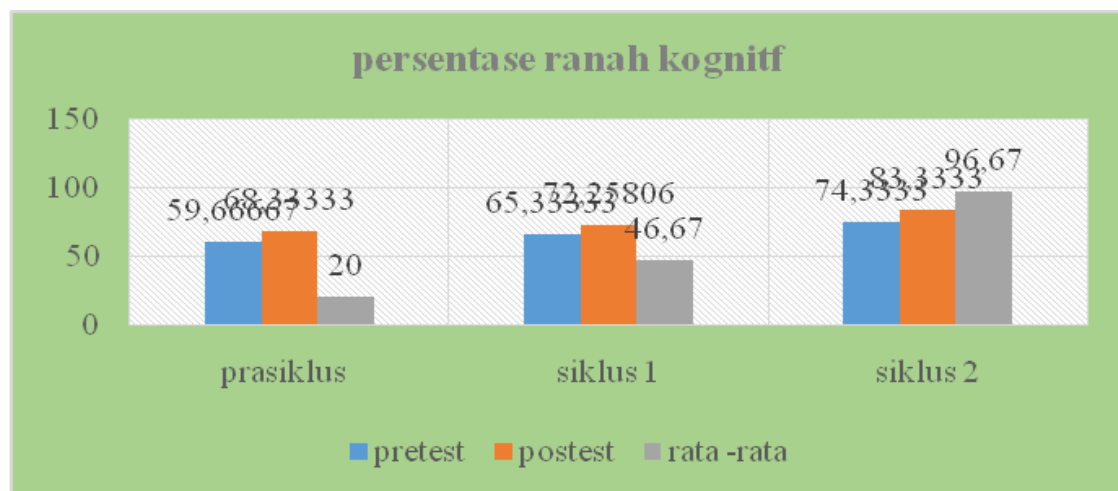


Gambar 4.6 grafik presentase aktivitas belajar

Tabel 2 . Analisis Hasil Belajar Prasik lus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Siswa yang memenuhi ketuntasan	6	23	29
Siswa yang tidak memenuhi ketuntasan	24	7	1

Persentase Ketuntasan siswa	20%	77%	96.67%
Rata-Rata Hasil Belajar siswa	80%	23.33%	3.33%



Gambar 4.7 Grafik Presentase Aktivitas Belajar

Pembahasan

Berdasarkan hasil peneltain dan analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament berbantuan media diorama terbukti meningkatkan kognitif dan aktivitas belajar siswa khususnya pada kelas XI IPA dalam proses pembelajaran biologi. Hal ini didukung oleh penelitian Zulfira, Vinanda (2019). Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi pada materi Keanekaragaman hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari mengungkapkan bahwa hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan.

Pada pelaksanaan prasiklus yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 15 oktober 2024 jam 09: 00- 11.00 wita yang diikuti 30 orang siswa. Dalam pertemuan pertama peneliti belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama. Peneliti membawakan materi sistem peredaran pada manusia dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning yang sudah digunakan oleh guru biologi dan tidak menggunakan bantuan media pembelajaran. Sebelum peneliti menjelaskan materi, peneliti memberikan tes awal (pretest) dalam bentuk

pilihan ganda sebanyak 10 nomor. menjelaskan materi lalu memberikan tugas kelompok kepada siswa untuk mengerjakan LKS sesuai dengan materi yang telah dijelaskan. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan namun dari keseluruhan siswa yang mengikuti KBM hanya ada 2 orang siswa yang aktif dan berani bertanya terkait materi yang telah disampaikan. Setelah akhir kegiatan pembelajaran selesai peneliti memberikan tes berupa soal post test dengan tujuan agar dapat mengetahui siswa mana yang aktif dan mengerti materi yang telah diberikan

Setelah pelaksanaan prasiklus dilakukan siswa diharapkan dapat memahami materi Sistem peredaran darah pada manusia. Pembelajaran pada siklus ini belum optimal dimana belum mencapai standar ketuntasan berdasarkan analisis rata-rata pretest dan posttest hasil belajar siswa, pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata pretest yait 59, 66 dari nilai pretest ini terdapat 28 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, sedangkan yang memenuhi KKM terdapat 2 orang siswa. Namun setelah pembelajaran dilakukan pada nilai rata-rata hasil tes akhir (posttest) yaitu 68,33 dengan nilai nilai akhir 64 dengan kategori tidak tuntas. Pada kegiatan prasiklus ini berlangsung terdapat ada beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran disaat peneliti menjelaskan materi siswa keluar masuk kelas dengan alasan tertentu agar bisa keluar dari

kelas dan ada Saat peneliti menjelaskan materi ada beberapa siswa yang ribut sehingga membuat suasana kelas tidak stabil. Pada prasiklus ada beberapa siswa yang terlihat kurang dalam kegiatan visual dalam mengerjakan tugas kelompok. Adapun faktor yang menjadi penyebab karena kurangnya bertanggung jawab dan tidak menghargai waktu. Adapun nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 48,76 yang tidak tidak mampu berkerja sama dalam kelompok sehingga aktivitas belajar yang diharapkan tidak maksimal dengan perolehan ketuntasan aktivitas belajar siswa yaitu 10 % termasuk dalam kategori kurang. Dalam proses pembelajaran pada pra siklus ini masih banyak siswa. yang terlihat kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan menulis dalam mengerjakan tugas kelompok. Adapun faktor yang menjadi penyebab karena kurangnya bertanggung jawab dan tidak menghargai waktu. Adapun nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 48,33. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan prasiklus memiliki persentase yang rendah ketika belum menggunakan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media Diorama.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada tanggal jumat 17 oktober 2024 yang diikuti oleh 30 orang siswa jam 09: 00 – 11.00 WITA. Di pertemuan kedua ini dimana sebelum peniliti melaksanakan KBM peneliti telah merencanakan empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada awal tahap perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan modul pembelajaran, soal pretest dan posttest, LKS, PPT, LCD dan media diorama yang sudah disediakan sebelum peneliti memulai kegiatan berlangsung.

Pada kegiatan ini, peneliti melanjutkan pembelajaran yang sudah diberikan diawal pertemuan pertama dengan menguji tes bertanya kepada siswa agar mengetahui seberapa jauh mana pemahaman materi yang sudah dipelajari oleh siswa yang telah diberikan oleh peneliti pada pertemuan pra siklus. Setelah itu peneliti memberikan tes awal (pretest), menyampaikan materi dengan menggunakan bantuan media diorama, setelah itu peneliti membentuk siswa dalam kelompok yang terdiri dari 5 kelompok dengan cara berhitung siswa yang mendapatkan nomor yang sama akan bergabung menjadi teman

kelompok setelah dalam kelompok siswa mengerjakan LKS yang telah disiapkan. Setelah mengerjakan LKS guru melakukan turnamen atau game dengan menggunakan kartu soal. Sebelum mengakhiri pembelajaran pada akhir peneliti memberikan posttest yang akan dikerjakan oleh siswa.

Setelah pelaksanaan siklus I difokuskan agar siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament. Pembelajaran pada siklus ini belum tercapai secara optimal walaupun telah mencapai standar ketuntasan secara klasikal dengan presentase ketuntasan sebesar (46,67 %) dengan jumlah 14 siswa (tabel 4.5). Oleh karena itu peneliti merasa masih perlu mengadakan siklus II karena masih terdapat sebanyak 16 orang siswa yang belum mencapai standar ketuntasan (53,33%). Pada siklus ini masih ada siswa yang belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* dengan berbantuan media diorama dalam pembelajaran sehingga aktivitas siswa yang diharapkan belum tampak secara maksimal dengan perolehan nilai ketuntasan aktivitas belajar siswa yaitu (77%) termasuk dalam kategori baik. Akan tetapi siswa merasa senang dengan tampilan media diorama tersebut, serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hanya saja pemahaman tentang pokok bahasan yang dipelajari belum semuanya terserap. Selain itu, dalam proses pada siklus I ini masih banyak siswa yang terlihat kurangnya kerja sama dan diskusi antar siswa didalam kelompok. Adapun nilai rata-rata pada siklus I ini sebesar 75,93. Hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi belum sepenuhnya berhasil maka peneliti melanjutkan penelitian siklus II.

Selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran disiklus II Pada kegiatan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 20 oktober 2024 yang diikuti oleh 29 orang siswa dan 1 orang siswa tidak hadir jam 09:00 – 11.00 WITA. Di pertemuan ketiga ini dimana sebelum peniliti melaksanakan KBM peneliti telah merencanakan empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada awal tahap

perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan RPP pembelajaran, soal pretest dan posttest, LKS, PPT, LCD dan media diorama yang sudah disediakan sebelum peneliti memulai kegiatan berlangsung. Hasil belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Pada siklus II ini, siswa terlihat jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Siswa juga terlihat lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu siswa yang pasif dengan pembelajaran yang terbaru sudah mengikuti dengan baik dan dapat merangsang daya belajar siswa sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan. Dari aspek pengajar, guru sudah mampu untuk menguasai kelas dan mampu mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai yang ditunjukkan siswa pada siklus II menunjukkan adanya perubahan yang berarti dalam peningkatan hasil belajar biologi dengan nilai rata-rata kelas dapat dilihat pada (tabel 4.6) memperoleh nilai rata-rata tes awal (pretest) yaitu 74,33, dari nilai pretest ini terdapat 14 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan yang memenuhi KKM terdapat 16 orang siswa. Pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil jika siswa yang mencapai KKM yaitu = 75 dengan nilai rata-rata 80 dari hasil kerja sama dalam kelompok pada siklus II kegiatan visual, kegiatan lisan, dan kegiatan menulis menunjukkan (96%) yang mencapai nilai ketuntasan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran biologi untuk materi sistem peredaran pada manusia hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar pada siklus II melebihi target sebelumnya sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media diorama telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran biologi pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Wulla Waijelu

Berdasarkan gambar 4.6 dan 4.7 perbandingan hasil belajar siswa terlihat bahwa nilai ketuntasan hasil belajar biologi mengalami peningkatan siklus I dan siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar siswa, pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 59,66 dari nilai pretest ini terdapat 28 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, sedangkan yang

memenuhi KKM terdapat 2 orang siswa. Namun setelah pembelajaran dilakukan pada nilai rata-rata hasil tes akhir (posttest) yaitu 68,33 dengan nilai akhir 64 dengan kategori tidak tuntas. siklus I rata-rata nilai hasil pretest dan posttest yaitu 65,33 dan 72,25, kemudian pada siklus II rata-rata hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan yaitu 74,33 dan 83,33. Sedangkan Nilai akhir pada siklus I yaitu dengan kategori tidak tuntas. Kemudian pada siklus II Nilai akhir yaitu dengan kategori tuntas. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal yaitu siklus I 46,67% dan siklus II diperoleh 83,33% dengan kategori tuntas. Jika dilihat dari hasil tersebut sudah melebihi target yang ingin dicapai oleh peneliti. Namun jika dilihat secara keseluruhan hasil pada prasiklus terdapat 24 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 75 seperti yang terlihat pada gambar 4.6 hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa mampu untuk mencapai indikator aktivitas belajar siswa dimana pada pra siklus yang memperoleh nilai 10%, tetapi pada siklus I dan II ada peningkatan atau memperoleh nilai 77% dan siklus II 96,67% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media diorama pada saat pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Wulla Waijelu

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama pada materi sistem peredaran darah pada manusia dikelas XI SMA Negeri 1 Wulla Waijelu dapat disimpulkan sebagai berikut: Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama hasil belajar siswa menurun, dari 30 orang yang tuntas hanya 6 orang (20%) sedangkan yang tidak tuntas 24 orang (80%). Hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama mengalami peningkatan yaitu dibuktikan dengan nilai tes rata-rata pada siklus I 46 % dan pada siklus II 83 %. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament pada siklus I belum begitu optimal, namun pada

siklus II sudah dapat diperbaiki. Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama hasil belajar pada siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa 77% pada siklus I dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 96.67% dengan kategori sangat baik. Begitu juga hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata pretest 65.33 dan posttest 72,25 dengan Nilai akhir 70 berada pada kategori sedang/ belum mencapai KKM ketuntasan. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata pre test 74.33 dan post test 83.33 dengan nilai akhir 80 berada pada kategori tinggi dan mencapai KKM ketuntasan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: Model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama sesuai dengan materi sistem peredaran darah pada manusia, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu disarankan pada guru biologi untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama. Sebaliknya penggunaan model tipe Teams Games Tournament dapat dilakukan pada materi lain dan menggunakan permainan yang lebih menarik. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament dengan berbantuan media diorama yang dilengkapi dengan kartu soal pada materi-materi biologi lainnya

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiawan, I. K. N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan publikasinya). Bali: Nilacakra
- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73. <https://doi.org/10.26858/jptp.v4i2.6614>.
- Basri, H., & Waspodo, S.S. (2013: 38). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan*. 3(1): 35-44
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD INPRES Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 116
- Hikmah, M., Anwar, Y., Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi* Volume 5 No. 1.
- Hikmawati. (2017:89). Metodologi Penelitian. Depok: Raja Grafindo
- Istarani. (2011:1). Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada
- Idi, A. (2016). Pengembangan kurikulum teori & praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pribadi, B. & Padmo, D. P. (2010:10-11). Ragam media dalam pembelajaran. *applied approach* di Perguruan Tinggi. Jakarta: PAU-PPAI, Dirjen Dikti, Depdiknas.
- Suardi, M. (2018). Moh. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Septiani, A., & Kejora, M. T. B. (2021). Tingkat Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi COVID -19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (5), 2594 -2606.
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah. (2020). Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial. Malang: UMM Press.
- Kustiawan, U. (2016:35). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Gunung Samudera.
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (4), 2294 – 2304

Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S, E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: *BIODIK*, 5(3), 273-285.