

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KELAS IX MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA

Lili Budiarti ^{a*)}

^{a)} SMP Negeri 8 Kota Bogor, Bogor, Indonesia

^{*)} Corresponding Author: lili.budiarti@gmail.com

Abstrak

Article history

received 11 January 2022
revised 23 January 2022
accepted 20 February 2022

Penelitian ini beranjak dari fenomena yang terjadi di kelas bahwa rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Sistem Reproduksi Pada Manusia. Oleh karena itu seorang guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di di kelas IX-A SMP Negeri 8 Kota Bogor dan bertujuan (1) Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran Teams games tournaments dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Sistem Reproduksi Manusia (2) Untuk menggambarkan proses peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Sistem Reproduksi Manusia sebelum dan sesudah menggunakan model Teams games tournaments, (3) Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Sistem Reproduksi Manusia sesudah menggunakan model Teams games tournaments. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams games tournaments dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan model pembelajaran Teams games tournaments hasil belajar siswa hanya mencapai nilai rata-rata 70 kemudian terjadi peningkatan setelah penerapan model pembelajaran Teams games tournaments menjadi 77 pada siklus 1 dan 86 pada siklus 2. Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams games tournaments disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar penerapan model pembelajaran Teams games tournaments disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA di sekolah-sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Bogor.

Kata kunci: model pembelajaran teams games tournaments; hasil belajar siswa; sistem reproduksi

IMPROVING THE LEARNING OUTCOMES OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS THROUGH THE APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENTS LEARNING MODEL ON THE HUMAN REPRODUCTIVE SYSTEM MATERIAL

Abstract. This research departs from the phenomenon that occurs in the classroom that the low understanding and learning outcomes of students in learning Natural Sciences about the Human Reproductive System. Therefore, a teacher needs to consider learning strategies so that they can improve student learning outcomes. The research was carried out at Junior High School (SMP Negeri 8 Kota Bogor) and aimed (1) to determine the use of the Teams games tournaments learning model to improve student learning outcomes in science subjects regarding the Human Reproductive System (2) to describe the process of improving student learning outcomes in science subjects about systems Human Reproduction before and after using the Teams games tournaments model. (3) To measure the magnitude of the increase in student learning outcomes in science subjects about Human Reproductive Systems after using the Teams games tournaments model. The results of this study indicate that the application of the Teams games tournaments learning model can be a fun variation of learning for students so that it is proven to improve student learning outcomes. Before the implementation of the Teams games tournaments learning model, student learning outcomes only reached an average value of 70, then there was an increase after the implementation of the Teams games tournaments learning model to 77 in cycle 1 and 86 in cycle 2. From the description above, the researcher concluded that the application of the Teams games tournaments learning model adapted to learning materials can create a pleasant learning situation so that there is an increase in student learning outcomes. Therefore, researchers suggest that the application of the Teams games tournaments learning model be socialized and used as an alternative in science learning in schools within the Bogor City Education Office.

Keywords: cooperative learning model; numbered heads together

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan Ilmu Pengetahuan Alam perlu dilakukan secara bijaksana untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan. Menurut H.W Fowler [1] dalam Trianto menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam sebagai pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama pada pengamatan dan deduksi. Sedangkan Usman Samatowa [2] menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam. Kualitas pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan salah satu segi terpenting dalam pendidikan [3]. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengantarkan siswa mencapai fungsi dan tujuan pendidikan [4]. Fungsi pendidikan nasional sesuai dengan yang dimuat dalam UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 berbunyi : “ Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban dan martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Seiring dengan tujuan pendidikan manusia yang berkualitas tersebut, sekolah sebagai lembaga formal mempunyai fungsi dan tanggung jawab untuk membawa jalannya proses pendidikan yang baik dan bermutu [5]. Guru berperan penting dalam peningkatan mutu, diharapkan mampu mengembangkan dan memilih model pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik [6]. sesuai dengan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan Dosen pada pasal 1. Guru dituntut untuk dapat mengelola proses pembelajaran yang dilaksanakan sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat peserta didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut [7]. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan [8].

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti dalam kegiatan proses belajar mengajar sehari-hari dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IX-A di SMP Negeri 8 Bogor, kemampuan peserta didik dalam

menguasai materi pembelajaran belum memuaskan, ketika melaksanakan tes awal (prasiklus) tentang Sistem Reproduksi Manusia masih di bawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75, dan prosentase ketuntasannya dibawah 85%. Rata-rata nilai tes awal adalah 70. Sedangkan prosentase ketuntasannya adalah 53%. Jumlah Siswa seluruhnya 34 orang, 18 orang (53%) dinyatakan tidak tuntas sedangkan 16 orang (47%) tuntas. Hal ini disebabkan Guru kurang dalam mengkondisikan situasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk belajar, Guru masih menggunakan metode ceramah, Guru hanya terfokus kepada papan tulis tanpa memperhatikan kondisi belajar peserta didik yang ribut, Masih ada peserta didik yang kurang perhatian selama pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak dapat menguasai materi, Ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam melaksanakan tugas individu ataupun kerja kelompok ketika mengerjakan lembar kerja siswa. Adanya masalah di atas, maka peneliti akan memperbaiki pembelajaran tentang Sistem Reproduksi Manusiadengan menggunakan model Teams games tournaments karena model Teams games tournaments dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti dikemukakan oleh Hamruni [9] Teams games tournaments adalah model pembelajaran yang meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial: termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah dan meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang sehingga peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan berperan aktif.

Teams Games Tournaments (TGT) pada awalnya diperkenalkan oleh Johns Hopkins dan dikembangkan lebih lanjut oleh David DeVries dan Keith Edwards [10], Teams Games Tournaments adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru [11].

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan turnamen akademik. Dalam turnamen akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja terdiri dari 3 sampai 4 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja turnamen diusahakan tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi

kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan setara [11].

Hamruni [9] mengidentifikasi kelebihan pembelajaran Teams Games Tournaments adalah sebagai berikut : 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, dan akan menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain. 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata (verbal) dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. 3) Menumbuhkan sifat respek pada orang lain, menyadari segala keterbatasannya dan bersedia menerima segala perbedaan. 4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. 5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial: termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah. 6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa serta menerima umpan balik. 7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil. 8) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Teams Games Tournament adalah pembelajaran kooperatif dengan kelompok-kelompok kecil dan turnamen akademiknya, menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana [12] mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono [13] juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Horward Kingsley dalam Sudjana [12] membagi tiga macam hasil belajar yakni, a. keterampilan dan kebiasaan, b. pengetahuan dan pengertian, c. sikap dan cita-cita. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif atau kemampuan Ilmu pengetahuan alam dalam konsep Kelangsungan Hidup Organisme yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

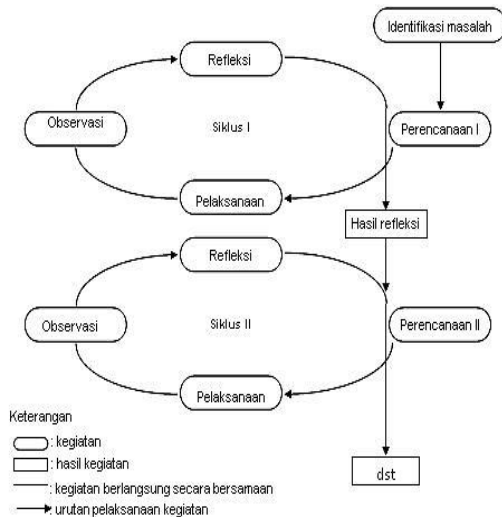
Tujuan hasil belajar Menurut Sudjana [12] mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai

berikut : 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, dengan mendeskripsikan kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya. 4) Memberikan pertanggungjawaban "accountability" dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Slameto [14] menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di di kelas IX-A SMP Negeri 8 Kota Bogor. Penelitian ini dilaksanakan pada awal Semester Ganjil, pada bulan Juli s.d Desember 2019. Metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC. Taggart, menurutnya "Perencanaan tindakan menggunakan sistem spiral pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan permasalahan". Metode penelitian ini adalah Deskripsi ekspositorik melalui Penelitian Tindakan Kelas, yaitu studi yang disajikan secara lugas dan cenderung berupa fakta dengan menekankan pada detail rincian tentang objek. Melalui metode tergambar teknik mengumpulkan data, mendeskripsikan, mengolah, menganalisa, menyimpulkan dan menafsirkan data secara sistematis. Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tugas profesionalnya, yaitu mampu memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi para siswa di kelas yang menjadi tanggung jawabnya (Kusnandar [12]). Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Sistem Reproduksi ManusiaManusia , rata-rata nilai tes awal adalah 70 sedangkan KKM yang ditentukan 75. Sedangkan prosentase ketuntasannya adalah 53%. Jumlah Siswa seluruhnya 34 orang, 18 orang (53%) dinyatakan tuntas dengan nilai diatas KKM sedangkan 26 orang (47%) belum tuntas nilainya dibawah KKM. Untuk itu perlu adanya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams games tournaments karena itu penelitian akan memperbaiki pembelajaran melalui tindakan-tindakan di Siklus I dan Siklus II. Penelitian tindakan kelas di sini

bersifat reflektif dengan melakukan tindakan yang tepat dan dilaksanakan secara kolaboratif (kerjasama) untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar dan Aktivitas siswa dengan penyajian pembelajaran melalui model pembelajaran yang berbeda (Mulyatiningsih [13]).



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Berdasarkan Model Kemmis dan MC. Taggart

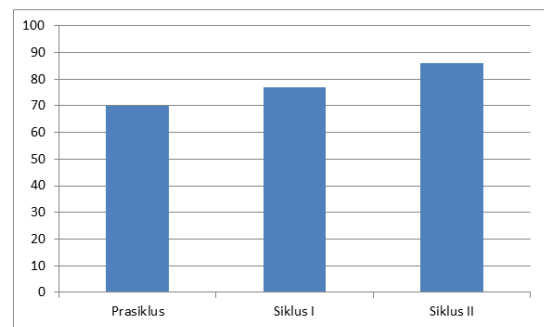
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika guru mengajar tentang Sistem Reproduksi Manusia, nilai rata-ratanya 70 sedangkan KKM yang ditentukan 75. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 18 orang (53%) sedangkan peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM 16 orang (47%). Padahal materi Sistem Reproduksi Manusia bahasanya cukup banyak/luas, maka diputuskan untuk menggunakan model pembelajaran teams games tournaments pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam materi Sistem Reproduksi Manusia.

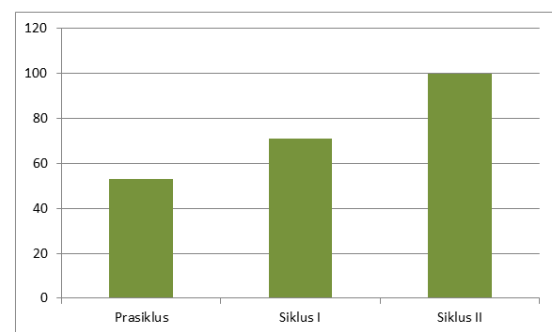
Pembelajaran dimulai dengan mengadakan tes awal di kelas IX-A untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi Sistem Reproduksi Manusia nilai tes awal dijadikan acuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IX-A setelah digunakan model pembelajaran teams games tournaments. Soal-soal tes awal berupa materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu Sistem Reproduksi Manusia. Perolehan nilai tes awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran teams games tournaments

Penilaian hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes pada tiap akhir siklus. Soal tes setiap siklus digunakan untuk mengukur penguasaan kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik, sebelum digunakan telah diuji cobakan terlebih dahulu pada peserta didik kelas IX-A

yang telah memperoleh materi tentang Sistem Reproduksi Manusia, Soal yang tidak memenuhi syarat dibuang dan yang memenuhi syarat digunakan. Setelah diterapkan model pembelajaran dengan model teams game tournamen , hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pra siklus 70 meningkat menjadi 77 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86 pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan hasil belajar terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi pra siklus mencapai ketuntasan hanya 53%, menjadi 71 % pada siklus I, dan 100% pada siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Nilai Rata-rata setiap Siklus



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar setiap Siklus

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tentang Sistem Reproduksi Manusia semakin meningkat. Dengan adanya peningkatan hasil belajar, berarti target telah tercapai yaitu 100% dari jumlah peserta didik mencapai KKM, Begitu pula peningkatan nilai rata-rata yang ditargetkan minimal 80, bahkan melampaui target yaitu 86. Dengan demikian penelitian dihentikan sampai siklus II karena telah mencapai target tersebut.

Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran teams game tournaments merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik .Hal ini diperkuat dengan hasil analisis refleksi peserta didik dari hasil angket refleksi peserta didik terhadap materi pembelajaran tentang kelangsungan hidup organisme setelah diterapkan model teams game tournamen didapatkan hasil antara lain siklus I, sebesar 100% peserta didik senang dengan suasana pembelajaran, 86 % peserta didik senang dengan model yang digunakan guru, 83%

peserta didik dapat menerima pelajaran yang diajarkan dengan mudah. Untuk siklus II, sebesar 100% peserta didik senang dengan suasana pembelajaran, 92% peserta didik senang dengan model yang digunakan oleh guru, dan 94% peserta didik dapat menerima pelajaran yang diajarkan dengan mudah.

Keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournaments juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II ternyata keaktifan peserta didik juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat disesuaikan dengan dengan tabel 4.2 dan tabel 4.5 yaitu tabel observasi aktifitas siswa. Data mengenai aktifitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa 19 peserta didik (56 %) sudah baik keaktifannya dalam mengikuti Kegiatan Belajar mengajar, Sedangkan 9 peserta didik (29 %) cukup keaktifannya dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar dan 5 siswa (15%) kurang termotivasi dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar .

Data mengenai aktifitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa 31 orang peserta didik (91%) sudah baik keaktifannya dalam mengikuti Kegiatan Belajar mengajar, dan 3 orang peserta didik (9 %) cukup keaktifannya dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar, jadi sudah semua peserta didik aktif dan termotivasi dalam kegiatan Belajar Mengajar Adanya peningkatan ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran diduga karena peserta didik memperoleh hal-hal baru yang menarik dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik karena dalam pembelajaran dengan model teams games tournaments. Peningkatan dan pencapaian hasil belajar yang sudah sesuai dengan yang diharapkan tidak lepas dari peran guru selama proses pembelajaran, karena guru merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk itu upaya yang dapat dilakukan guru agar hasil belajar peserta didik dapat lebih optimal adalah dengan mempertinggi mutu pengajaran dan kualitas proses pembelajaran.

Hasil Refleksi. Pada kondisi awal proses pembelajaran berlangsung, terlihat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena berbagai factor, diantaranya disebabkan oleh proses pembelajaran yang disajikan oleh guru masih konvensional dengan kata lain guru belum melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan di siklus I dan dilaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yaitu guru berhasil lebih meningkatkan minat peserta didik yaitu memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara lebih membuka wawasan peserta didik untuk melihat fenomena alam yang ada dan mengaitkan dengan materi yang diajarkan. Namun guru masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam beberapa hal, diantaranya masalah teknik bertanya, pengelolaan waktu dan pengelolaan kelas yang lebih baik.

Pada siklus II, proses pembelajaran lebih utuh yaitu peserta didik aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi peserta didik untuk mengikuti

proses pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran teams games tournaments meningkat, guru tidak lagi mendominasi pembelajaran melainkan berperan sebagai fasilitator. Hal-hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran bisa mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II maka hasil refleksi selama kegiatan penelitian yang dimulai dari persiapan sampai pada pelaksanaan dianggap sudah berhasil, hal ini berdasarkan tingkat kemampuan siswa yang sudah sangat baik.

IV. KESIMPULAN

Setelah dilakukan tindakan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada materi Sistem Reproduksi Manusia melalui penerapan model pembelajaran Teams games tournaments ternyata dapat meningkatkan minat, antusias, konsentrasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil belajar berupa naiknya nilai rata-rata kelas dan naiknya persentase ketuntasan belajar peserta didik secara individu maupun secara klasikal pada peserta didik di SMP N 8 Kota Bogor pada tahun pelajaran 2019/2020. Dengan demikian maka berdasarkan paparan penelitian di atas maka disimpulkan: Penerapan model pembelajaran Teams games tournaments dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam materi Sistem Reproduksi Manusia. Proses peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Reproduksi Manusia dapat terjadi karena melalui penerapan model pembelajaran Teams games tournaments dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang meliputi keseriusan dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam menyusun hipotesis, keaktifan dalam proses belajar yang menerapkan model pembelajaran Teams games tournaments, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab pertanyaan, keseriusan dalam mengerjakan soal-soal tes. Begitupula dengan keaktifan gurunya yaitu guru mampu memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, guru selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, guru memiliki kemampuan teknik bertanya yang mumpuni, guru memiliki kemampuan mengelola kelas dan mengelola waktu secara optimal.

REFERENSI

- [1] Trianto. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- [2] Usman Samatowa. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks. 2010.
- [3] S. Hardinata, Y. Suchyadi, and D. Wulandari, "Strengthening Technological Literacy In Junior High School Teachers In The Industrial Revolution Era 4.0," *J. Humanit. Soc. Stud.*, vol. 05, no. 03,

- pp. 330–335, 2021.
- [4] S. Setyaningsih and Y. Suchyadi, “Implementation Of Principal Academic Supervision To Improve Teacher Performance In North Bogor,” *JHSS (JOURNAL Humanit. Soc. Stud.*, vol. 05, no. 02, pp. 179–183, 2021.
- [5] R. Pertiwi, Y. Suchyadi, and R. Handayani, “Implementasi Program Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Negeri Lawanggantung 01 Kota Bogor,” *J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar (JPPGuseda)*, vol. 02, no. 01, pp. 41–46, 2019.
- [6] Y. Suchyadi *et al.*, “Improving The Ability Of Elementary School Teachers Through The Development Of Competency Based Assessment Instruments In Teacher Working Group , North Bogor City,” *J. COMMUNITY Engagem.*, vol. 02, no. 01, pp. 1–5, 2020.
- [7] S. Setyaningsih and Y. Suchyadi, “Classroom Management In Improving School Learning Processes In The Cluster 2 Teacher Working Group In North Bogor City,” *JHSS (JOURNAL Humanit. Soc. Stud.*, vol. 05, no. 01, pp. 99–104, 2021.
- [8] H. S. Marwah, Y. Suchyadi, and T. Mahajani, “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya,” *J. Soc. Stud. Arts Humanit.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–45, 2021.
- [9] Hamruni. Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani. 2012.
- [10] Slavin, R. E. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media. 2010
- [11] La Iru dan La Ode Safiun Arihi. Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo. 2012
- [12] Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung Rosdakarya, 2009.
- [13] Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rieneka cipta, 2009.
- [14] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta, Rieneka Cipta, 2003.
- [15] Kusnandar *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2008.
- [16] Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2011.