

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kodi Balaghar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia

Serliati Jaha Ghada¹, Diyah Ayu Widyaningrum²

^{1,2}Pendidikan Biologi, Universitas Insan Budi Utomo
e-mail: diyahayuwidyaningrum8905@gmail.com, serliatijaha@gmail.com

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning about the main topic of the human digestive system by implementing the Teams games tournament (TGT) learning model using Flash Card media. This research method is classroom action research (PTK), which consists of two cycles and each cycle consists of four stages, namely determining planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were class VIII students at SMP Negeri 3 Kodi Balaghar. The type of data collected in this research is qualitative data, namely data through observation, interviews and documentation. The results of the research show that the application of the Teams games tournament (TGT) learning model using flash card media can increase students' interest in learning about the main topic of the human digestive system. The results of the research improvement can be seen from the evaluation results in cycle I, namely the total score was 1155 from 24 students, so that the percentage of completion was 54% and after taking action in cycle II, it was obtained The evaluation results were a total score of 1690 from 24 students, resulting in a completion percentage of 87%. This shows that the percentage of learning results has reached the class completion standard of greater than 85%.

Keywords: TGT, flash cards, interest in learning, digestive system

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok sistem pencernaan pada manusia dengan penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) menggunakan media *Flash Card*. metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu menentukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Smp Negeri 3 Kodi Balaghar. jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yaitu data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) menggunakan media flash card dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok sistem pencernaan pada manusia. Hasil penelitian peningkatan dapat dilihat dari hasil evaluasi pada siklus I yaitu jumlah nilai 1155 dari 24 siswa sehingga diperoleh persentase minat belajar 54% dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh hasil evaluasi yaitu jumlah nilai 1690 dari 24 siswa sehingga diperoleh persentase ketuntasan 87%. hal ini menunjukkan persentase minat belajar telah mencapai kriteria minat belajar telah berhasil.

Kata kunci: TGT, flash card, minat belajar, sistem pencernaan

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam membentuk individu untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma dari generasi ke generasi berikutnya. dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP), guru dituntut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru meliputi banyak hal, yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencanaan pembelajar, supervisor, motivator, dan evaluasi (Hayati,2019) Guru salah satunya dituntut untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Ipa di SMP N 3 Kodi Balaghar penulis menemukan bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah, pembelajaran masih bersifat konvensional seperti ceramah. Guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Media *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian (Rinati & Kurniawan,2010). Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang telah ada ditempelkan pada lembaran *Flash Card* (Nurseto,2011).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: 1) Model TGT tidak hanya siswa yang berkemampuan akademis tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademisnya rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya, b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, c) model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, d) Dalam pembelajaran siswa ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Pada penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah media *Flash Card*

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu 1) *Planning* (Perencanaan),2) *Action* (Tindakan),3) *Observasi* (pengamatan),4) Refleksi (Arikunto,2006:74).

Prosedur penelitian dalam penelitian adalah, Tahap perencanaan (*planning*) pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama proses tindakan berlangsung, Tahap Tindakan (*Action*) pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan dikelas. Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan, Tahap pengamatan (*observasi*) pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan minat belajar siswa. Tahap refleksi pada tahap ini, merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Refleksi dalam PTK ini mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian berupa data kualitatif yaitu hasil observasi, catatan lapangan setiap siklus, dokumentasi dan data hasil wawancara.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil model pembelajaran Teams games tournament menggunakan media flash card diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil penelitian

No	Skor Minat belajar	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa	24	24
2	Jumlah keseluruhan nilai	1155	1690
3	Persentase	54%	87%

Pada pembelajaran tindakan siklus I keterlaksanaan model pembelajaran *Teams games tournament* belum menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. hal ini dapat dilihat pada tabel hasil evaluasi pada siklus I yaitu jumlah nilai 1155 dari 24 sehingga diperoleh persentase ketuntasan 54% hal ini menunjukkan pelaksanaan pembelajaran masih kurang efektif sehingga minat belajar siswa belum mencapai standar minat belajar yang ditetapkan oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus berikutnya yaitu siklus II. Pada pembelajaran siklus II sudah mengalami peningkatan terbukti hasil evaluasi pada siklus II yaitu jumlah nilai 1690 dari 24 siswa persentase minat belajar 87%. hal ini menunjukkan

persentase minat belajar telah mencapai standar yang telah ditetapkan sehingga tidak dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran IPA yang di dalamnya terdapat permainan akan memicu ketertarikan siswa untuk ikut belajar. Sebagaimana pendapat Koriaty & Agustani (2016) yang menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan. Selain ketertarikan siswa untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar. menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam pembelajaran ini berhasil menarik minat siswa sehingga siswa memberi perhatian terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Syah (Sholehah et al., 2018) ketika peserta didik menaruh minat yang besar terhadap pembelajaran maka akan menunjukkan perhatian lebih banyak terhadap pembelajaran tersebut daripada peserta didik lainnya dan memungkinkan peserta didik tersebut untuk belajar lebih rajin. Pada saat pembelajaran dilakukan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) siswa mampu belajar dengan bersemangat, mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya, dan mampu menerima perbedaan dan dapat bertukar pikiran dengan teman kelompoknya. Menurut Flora Siagian (2015) salah satu faktor agar terlaksanannya tujuan pembelajaran adalah menerapkan model TGT membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan dapat berpengaruh positif. Berdasarkan hasil pengamatan, melalui model pembelajaran TGT menggunakan media flash card siswa mampu menunjukkan rasa tertarik, perhatian, keinginan, kesungguhan, dan kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* menggunakan media flash card pada materi sistem pencernaan pada manusia di Smp Negeri 3 Kodi Balaghar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti menyampaikan saran dalam pembelajaran sebaiknya di terapkan lebih lanjut model pembelajaran *Teams games tournament* menggunakan media *Flash Card* agar suasana pembelajaran lebih meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Istamar, Syamsuri, dkk. 2006. *IPA Biologi untuk SMP Kelas VIII*. Malang: Erlangga.
- Koster, Wayan. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa SLTPN di Jakarta, *Mimbar Pendidikan*, No.2/XIX, 2000.
- Leonard & Kiki Dwi Kusumaningsih, "pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games

- Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Biologi pada konsep sistem pencernaan manusia”, Jurnal Ilmiah Exacta Vol. 2 No. 1 Mei 2009 dalam <http://www.univpancasila.ac.id> (online 22 Agustus 2013).
- Nopiyanti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”, Jurnal. UPI,
- Sudijono, Anas, Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Sudjana, Nana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000.
- Widyasari, Andina Wahyu, “Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa SMP Negeri 2 Lendah Tahun Ajaran 2011/2012”, Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Yusmaidah, Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Peta, Pelangi Pendidikan, Volume 5, No.1, 2002.
- Novri Indres Yanti. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AlHidayah Payung Sekaki Pekanbaru.
- Rahyubi Heri. 2012. Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric. Jakarta: Nusa Media
- Rosdiani Dini. 2012. Model Pembelajaran Langsung. Bandung: Alfabeta.
- Sakilah. 2019. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Slameto. 2013. Belajar dan Factor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muldayanti, N. D. 2013. Pembelajaran Model STAD dan TGT Ditinjau dari Keingintahuan Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2(1): 12- 17
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8 (1): 19-35.
- Pratisto, A. 2004. Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 12. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Rohwati, M. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hiduo. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 1(1): 75-81
- Rosiana, W., Sugiharto & A. Nugroho. 2013. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Modul untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Koloid di SMA N 1 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia, 2(4): 1-5.
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.