

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IPA PADA
MATERI STRUKTUR ATOM DI MAN I BANDA ACEH
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Ruhaibah

Madrasah Aliyah Negeri 1 Banda Aceh

Email: rizky.gazeety@gmail.com

ABSTRACT

Research about the implementation of the learning model of teams games tournament in studying atomic structures has been carried out. The purpose of this study was to increase student interest in atomic structure by using the learning model of teams games tournament. The subjects of this study were students of Class X Science 1 at MAN 1 Banda Aceh with a total of 30 students. This research was a classroom action research which conducted in 2 cycles. The results showed that students' mastery learning increased from 56.67% at meeting 1 to 60.00% at meeting 2 in cycle I. Student learning completeness increased from 80.00% at meeting 1 to 90.00% at meeting 2 in the cycle II. Based on the results of this study note that the application of the learning model of teams games tournament can increase student learning interest.

Keywords: Teams Games Tournament, Classroom Action Research, Learning Model.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kimia merupakan proses interaksi antar komponen dalam suatu sistem dan berhubungan erat dengan ilmu kimia yaitu komponen peserta didik, pendidik, materi, sarana dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai kriteria bagi pengajaran.

Ahmadi (1997:52) menyatakan bahwa metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individu ataupun kelompok, agar pelajaran dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin baik metode mengajar makin efektif pula pencapaian tujuan. Berdasarkan pernyataan di atas menjelaskan bahwa makin tepat metode yang digunakan dalam mengajar, makin efektif dan efisien dalam

pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor siswa, faktor lain-lain.

Hambatan yang dijumpai pada siswa kelas X IPA1 MAN Model Banda Aceh yaitu siswa kurang memahami cara-cara permainan lari jarak pendek karena selama ini kurang tersedianya sarana dan prasarana tempat bermain maka dari itu siswa kurang termotivasi dalam permainan lari jarak pendek, oleh sebab itu dalam penelitian tindakan kelas ini penulis mencoba menerapkan metode pembelajaran praktek agar siswa-siswi meminati salah satu permainan olahraga lari jarak pendek ini dengan serius dan dapat menambah peningkatan prestasi belajar siswa MAN Model Banda Aceh.

Kendala lain yang peneliti temukan pada saat pembelajaran penjaskes. Siswa sangat malas belajar teori, dikarenakan model yang digunakan belum dapat mengaktifkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Dalam hal ini peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa dilaksanakan dengan menggunakan metode praktek sehingga hasil belajar pada pelajaran Penjaskes yang sesuai dengan kompetensi dasar pada semester 1 di kelas XII IPA-4.

Solusi yang dilaksanakan oleh peneliti adalah menggunakan metode praktek dapat menjadi rangsangan bagi siswa dan anggota kelompok sehingga terciptanya interaksi antar siswa untuk saling melengkapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi berkaitan dengan tugas yang diberikan guru. Peluang siswa untuk aktif lebih tinggi dengan menggunakan metode ini sehingga memungkinkan prestasi belajar siswa bertambah meningkat. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu memiliki dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui proses belajar mengajar dengan metode-metode tertentu sangat menentukan peningkatan pemahaman siswa sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman sesuai dengan kebutuhannya. Dalam pelaksanaannya, perlu adanya strategi pembelajaran yang dapat membangun minat siswa untuk memahami pembelajaran yang selaras dengan kreatifitas siswa.

Menurut Nanang Hanafiah (2009:23) menyatakan: “aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka setiap proses pembelajaran sangat perlu diperhatikan setiap aspek psikologi siswa untuk mendukung kreativitas siswa. Kunci utama dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran kimia yang berbasis kompetensi adalah kemampuan dan pengetahuan siswa dalam menggunakan metode yang paling tepat untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan dengan pertimbangan karakteristik siswa.

Arsyad (2002:80) menyatakan bahwa “guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan”. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa, menemukan atau memahami konsep dalam pelajaran kimia di kelas X IPA 1 perlu adanya perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang berbasis kooperatif, efektif dan penilaian yang akurat sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam memahami konsep pembelajaran kimia pada materi struktur atom.

Berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian semester ganjil pada mata pelajaran kimia di kelas X IPA 1 terendah yaitu sebesar 25%. Sementara nilai rata-rata kelas X IPA 1 untuk KKM adalah 75. Tabulasi hasil ulangan harian di kelas X IPA 1 sangat rendah. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ada kendala yang penulis temukan yaitu siswa kurang memperhatikan dalam proses belajar mengajar, kurangnya media pembelajaran dan kurangnya tertata perencanaan pembelajaran.

Hambatan lain yang terjadi pada siswa-siswi MAN 1 Banda Aceh di kelas X IPA 1 ini merupakan jawaban atas kejenuhan yang sering dialami oleh banyak siswa terhadap proses pembelajaran kimia yang kurang menyenangkan. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini, juga kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran kimia dikarenakan siswa belum memahami strategi pembelajaran yang berbasis kooperatif. Untuk mewujudkan tujuan yang dimaksud di atas, maka dipandang perlu pelaksanaan pembelajaran kimia yang diajarkan secara aktif, kreatif dan kontekstual sehingga mampu memberikan kontribusi pembelajaran yang merangsang kreativitas siswa, menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Kenyataan yang ada pada umumnya proses pembelajaran kimia banyak tidak mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Materi struktur atom merupakan SK dan KD yang mutlak harus diajarkan pada semester ganjil. Siswa harus mampu menyebutkan struktur atom, model atom, teori atom dan bentuk atom. Berdasarkan beberapa indikator tersebut penulis mencoba merancang model pembelajaran apa yang sesuai untuk materi struktur atom tersebut, agar siswa bisa memahami dan menyukai pelajaran kimia.

Penelitian tindakan kelas ini penulis akan mencoba memperkenalkan model *Teams Games Tournament* sebagai solusi pada pembelajaran kimia dengan harapan dapat membantu siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan nilai belajar siswa. *Teams Games Tournament* adalah cara untuk menempatkan informasi ke dalam pikiran dan mengambil informasi keluar dari pikiran dan mencatat yang kreatif, efektif secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran siswa. *Teams Games Tournament* menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat. Dengan *Teams Games Tournament* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Sebagaimana direkomendasikan Nur (2000) menyatakan bahwa “*Teams Games Tournament* menyediakan bantuan visual konkret guna membantu mengorganisasikan informasi sedemikian rupa sehingga siswa mengerti belajar, meningkatkan minat dan daya ingat sehingga akhirnya hasil belajar siswa dapat ditingkatkan”. Berdasarkan pernyataan di atas model *Teams Games Tournament* permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa yang mempunyai alternatif jawaban, sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil nilai tes. Tes dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus, dengan menggunakan soal tes secara tertulis dalam bentuk *essay*. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa butir soal. Data observasi dilakukan dengan menandai jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Pengambilan data observasi dilakukan oleh observer.

Validasi data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara memasukkan nilai-nilai tes siswa kedalam daftar nilai yang telah disiapkan sebelumnya. Sehingga terlihat hasil berupa kegagalan atau keberhasilan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Validasi data observasi dilakukan dengan melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan rumus persentase menurut Depdiknas (2003):

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditentukan oleh Indikator penelitian. Indikator penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penelitian

No	Nilai	Kategori
1	10 – 64	Kurang baik
2	65 – 75	Baik
3	76-100	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keadaan Awal Penelitian

Keadaan awal siswa kelas X IPA I semester ganjil di MAN Model Banda Aceh belum menguasai materi struktur atom karena disebabkan kurangnya motivasi dan kreativitas siswa untuk belajar. Nilai siswa sebelum diterapkan model *Teams Games Tournament* pada materi struktur atom dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Nilai Kondisi Awal Penelitian

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa		Total	Nilai Rata-rata	Nilai Ketuntasan
		Tuntas	Tidak Tuntas			
1	Sikap (Afektif)	6	24	30	63,00	
2	Pengetahuan (Kognitif)	6	24	30	63,00	20,00%
3	Ketrampilan (Psikomotor)	6	24	30	63,00	

Berdasarkan hasil pengamatan di atas maka dapat dilihat bahwa siswa belum ada yang tuntas sebelum diadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Hasil Penelitian Siklus I

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 1 di MAN Model Banda Aceh Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afdhalul Mughni	75	75	75	75	√	
2	Ahmad Rayyan	75	60	60	60		√
3	Akmal Luthfi	75	60	60	60		√
4	Athiya Izzatul Rania	75	70	70	70	√	
5	Dhea Meliza Puteri	75	60	60	60		√
6	Dhinda Tarisha	75	60	60	60		√
7	Fadhal Dwi Mawaris	75	60	60	60		
8	Fawwa Hizqan	75	75	75	75	√	
9	Fina Amelia	75	60	60	60		√
10	Gita Jazila Arista	75	75	75	75	√	
11	Jasmine Amalia	75	65	65	65		√
12	Jihan Zhafirah Putroe Pasha	75	75	75	75	√	
13	Khairil Aksart	75	60	60	60		√
14	M.Jabbal Ath-Thariq	75	75	75	75	√	
15	Maisan Nasywa	75	60	60	60		√
16	Masyal Harits	75	60	60	60		√
17	Meutia Aina	75	60	60	60		√
18	Meutia Aini	75	75	75	75	√	
19	Miftah Gilang Mubarak	75	75	75	75	√	
20	Muhammad Arif Arkan	75	75	75	75	√	
21	Muhammad Iffat Najwan	75	75	75	75	√	
22	Nabila Agnia Ilmi	75	60	60	60		√
23	Nabila Hendrianto	75	60	60	60		√
24	Nashwa Nabila Mukhtar	75	60	60	60		√
25	Naufal Aqil	75	75	75	75	√	
26	Nur Ismiati	75	75	75	75	√	
27	Nur Izzah Mutmainnah	75	75	75	75	√	
28	Nurul Uzratun Nashriyyah	75	75	75	75	√	
29	Nuwaira Suraiya	75	75	75	75	√	
30	Putri Baroena	75	75	75	75	√	

Jumlah Total	2040	2040	2040
Nilai Rata-rata	68,00	68,00	68,00
Persentase (%)	56,67%		

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 3 di atas bahwa telah terjadi perubahan pembelajaran yaitu peningkatan nilai hasil belajar siswa untuk rata-rata nilai afektif 68,00, kognitif 68,00 dan psikomotor 68,00. Sedangkan nilai ketuntasan dalam proses pembelajaran mencapai 56,67%.

Dikarenakan nilai tersebut belum mencapai 70% ketuntasannya maka peneliti telah melanjutkan penelitian tindakan kelas ini dengan meningkatkan proses pembelajaran dan membuat suasana kelas yang menyenangkan kepada peserta didik yaitu dengan penghargaan berupa nilai kepada kelompok yang persentasinya lebih menarik maka hasil tindakan pada pertemuan ke 2 dapat diperhatikan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 1 di MAN Model Banda Aceh Pada Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afdhalul Mughni	75	80	80	80	√	
2	Ahmad Rayyan	75	70	70	70		√
3	Akmal Luthfi	75	70	70	70		√
4	Athiya Izzatul Rania	75	75	75	75	√	
5	Dhea Meliza Puteri	75	85	85	85	√	
6	Dhinda Tarisha	75	70	70	70		√
7	Fadhal Dwi Mawaris	75	85	85	85	√	
8	Fawwa Hizqan	75	70	70	70	√	
9	Fina Amelia	75	70	70	70		√
10	Gita Jazila Arista	75	75	75	75	√	
11	Jasmine Amalia	75	65	65	65		√
12	Jihan Zhafirah Putroe Pasha	75	80	80	80	√	
13	Khairil Aksart	75	60	60	60		√
14	M.Jabbal Ath-Thariq	75	80	80	80	√	
15	Maisan Nasywa	75	60	60	60		√
16	Masyal Harits	75	60	60	60		√
17	Meutia Aina	75	60	60	60		√
18	Meutia Aini	75	80	80	80	√	
19	Miftah Gilang Mubarak	75	80	80	80	√	
20	Muhammad Arif Arkan	75	80	80	80	√	
21	Muhammad Iffat	75	80	80	80	√	

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
	Najwan						
22	Nabila Agnia Ilmi	75	70	70	70		√
23	Nabila Hendrianto	75	70	70	70		√
24	Nashwa Nabila Mukhtar	75	70	70	70		√
25	Naufal Aqil	75	80	80	80		√
26	Nur Ismiati	75	80	80	80		√
27	Nur Izzah Mutmainnah	75	80	80	80		√
28	Nurul Uzratun Nashriyyah	75	80	80	80		√
29	Nuwaira Suraiya	75	80	80	80		√
30	Putri Baroena	75	80	80	80		√
Jumlah Total			2225	2225	2225		
Nilai Rata-rata			74,17	74,17	74,17		
Persentase (%)					60,00%		

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 4 di atas maka terjadi perubahan tentang hasil tindakan yaitu nilai rata-rata aspek afektif 74,17, nilai kognitif 74,17 dan nilai psikomotor mencapai 74,17. Sedangkan nilai ketuntasan secara klasikal mencapai 60,00%. Hasil pengamatan proses tindakan kelas ini menurut peneliti belum mencapai ketuntasan secara klasikal, maka peneliti akan melanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian Siklus II

Dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 maka yang telah diamati hasil tindakan berupa nilai aspek kognitif, aspek afktif dan aspek psikomotor maka nilai pengamatan pada pertemuan 1 ini dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 1 di MAN Model Banda Aceh Pada Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afdhalul Mughni	75	80	80	80		√
2	Ahmad Rayyan	75	85	85	85		√
3	Akmal Luthfi	75	85	85	85		√
4	Athiya Izzatul Rania	75	80	80	80		√
5	Dhea Meliza Puteri	75	85	85	85		√
6	Dhinda Tarisha	75	85	85	85		√

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
7	Fadhal Dwi Mawaris	75	85	85	85	√	
8	Fawwa Hizqan	75	80	80	80	√	
9	Fina Amelia	75	70	70	70		√
10	Gita Jazila Arista	75	80	80	80	√	
11	Jasmine Amalia	75	65	65	65		√
12	Jihan Zhafirah Putroe Pasha	75	85	85	85	√	
13	Khairil Aksart	75	85	85	85		√
14	M.Jabbal Ath-Thariq	75	85	85	85	√	
15	Maisan Nasywa	75	60	60	60		√
16	Masyal Harits	75	85	85	85	√	
17	Meutia Aina	75	60	60	60		√
18	Meutia Aini	75	85	85	85	√	
19	Miftah Gilang Mubarak	75	85	85	85	√	
20	Muhammad Arif Arkan	75	85	85	85	√	
21	Muhammad Iffat Najwan	75	85	85	85	√	
22	Nabila Agnia Ilmi	75	85	85	85	√	
23	Nabila Hendrianto	75	74	74	74		√
24	Nashwa Nabila Mukhtar	75	85	85	85	√	
25	Naufal Aqil	75	85	85	85	√	
26	Nur Ismiati	75	85	85	85	√	
27	Nur Izzah Mutmainnah	75	85	85	85	√	
28	Nurul Uzratun Nashriyyah	75	85	85	85	√	
29	Nuwaira Suraiya	75	85	85	85	√	
30	Putri Baroena	75	85	85	85	√	
Jumlah Total			2434	2434	2434		
Nilai Rata-rata			81,13	81,13	81,13		
Persentase (%)					80,00%		

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 5 di atas bahwa telah terjadi perubahan pembelajaran yaitu peningkatan nilai hasil belajar siswa untuk rata-rata nilai afektif 81,13, kognitif 81,13 dan psikomotor 81,13. Sedangkan nilai ketuntasan dalam proses pembelajaran mencapai 80,00%.

Dikarenakan nilai tersebut belum mencapai 70% ketuntasannya maka peneliti telah melanjutkan penelitian tindakan kelas ini dengan meningkatkan proses pembelajaran dan membuat suasana kelas yang menyenangkan kepada peserta didik yaitu dengan penghargaan berupa nilai kepada kelompok yang presentasinya lebih menarik maka hasil tindakan pada pertemuan ke 2 dapat diperhatikan pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 1 di MAN Model Banda Aceh Pada Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afdhalul Mughni	75	85	85	85	√	
2	Ahmad Rayyan	75	85	85	85	√	
3	Akmal Luthfi	75	87	87	87	√	
4	Athiya Izzatul Rania	75	80	80	80	√	
5	Dhea Meliza Puteri	75	85	85	85	√	
6	Dhinda Tarisha	75	85	85	85	√	
7	Fadhal Dwi Mawaris	75	87	87	87	√	
8	Fawwa Hizqan	75	80	80	80	√	
9	Fina Amelia	75	74	74	74		√
10	Gita Jazila Arista	75	80	80	80	√	
11	Jasmine Amalia	75	80	80	80	√	
12	Jihan Zhafirah Putroe Pasha	75	85	85	85	√	
13	Khairil Aksart	75	85	85	85		√
14	M.Jabbal Ath-Thariq	75	85	85	85	√	
15	Maisan Nasywa	75	74	74	74		√
16	Masyal Harits	75	85	85	85	√	
17	Meutia Aina	75	85	85	85	√	
18	Meutia Aini	75	87	87	87	√	
19	Miftah Gilang Mubarak	75	85	85	85	√	
20	Muhammad Arif Arkan	75	85	85	85	√	
21	Muhammad Iffat Najwan	75	85	85	85	√	
22	Nabila Agnia Ilmi	75	88	88	88	√	
23	Nabila Hendrianto	75	88	88	88	√	
24	Nashwa Nabila Mukhtar	75	85	85	85	√	
25	Naufal Aqil	75	85	85	85	√	
26	Nur Ismiati	75	85	85	85	√	
27	Nur Izzah Mutmainnah	75	85	85	85	√	
28	Nurul Uzratun Nashriyyah	75	87	87	87	√	

No	Nama Siswa	KKM	Aspek Yang Dinilai			Keterangan	
			Afektif	Kognitif	Psikomotor	Tuntas	Tidak Tuntas
29	Nuwaira Suraiya	75	85	85	85	√	
30	Putri Baroena	75	85	85	85	√	
Jumlah Total			2522	2522	2522		
Nilai Rata-rata			84,07	84,07	84,07		
Persentase (%)					90,00%		

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 6 di atas maka terjadi perubahan lagi tentang hasil tindakan yaitu nilai rata-rata aspek afektif 84,07, nilai kognitif 84,07 dan nilai psikomotor mencapai 84,07. Sedangkan nilai ketuntasan secara klasikal mencapai 90,00%.

Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

Sesuai teori belajar, siswa mengalami perubahan kinerja sebelum dan setelah berada dalam pembelajaran. Siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk memecahkan berbagai soal dalam kehidupan sehari-hari. Demikian pula dengan adanya pembelajaran kelompok memungkinkan siswa memperoleh model berpikir, cara-cara menyampaikan gagasan atau fakta, dan mengatasi kesalahan konsepsi yang dihadapi oleh kelompok. Aktivitas belajar yang digunakan dalam pendekatan ini adalah memecahkan masalah secara terbuka. Kegiatan guru merupakan faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, karena di dalamnya guru menggunakan metode dalam mengajar. Kegiatan guru yang dilakukan pada siklus I menunjukkan kinerja guru cukup baik. Namun, beberapa hal perlu dilakukan perbaikan, diantaranya guru belum optimal dalam memberikan motivasi pada siswa sehingga masih banyak siswa yang belum berani mengemukakan tugas mereka di depan kelas. Padahal pendapat siswa bisa digunakan guru sebagai alat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mencerna dan mendorong siswa untuk berpikir kritis. Untuk mengetahui nilai antar siklus dapat dirincikan sebagai berikut:

- 1) Siklus I pada pertemuan ke-1 nilai rata-rata siswa hanya diperoleh 68,00 dengan ketuntasan klasikal 56,67%, dibandingkan pada kondisi awal hanya tuntas 21,43%. Pada pertemuan ke-2 menjadi 60,00% dengan rata-rata nilai siswa 74,17.
- 2) Siklus II pada pertemuan ke-1 nilai rata-rata siswa hanya diperoleh 81,13 dengan ketuntasan klasikal 80,00%, Pada pertemuan ke-2 meningkat secara signifikan menjadi 90,00% dengan rata-rata nilai siswa 84,07. Secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

Kegiatan	Perolehan Hasil Belajar (KKM 75) dan indikator 80%	
	Nilai rata-rata	% Ketuntasan
Siklus I	Pertemuan I	68,00
	Pertemuan 2	74,17
Siklus II	Pertemuan I	81,13
	Pertemuan 2	84,07

Secara keseluruhan, pelaksanaan penelitian ini menunjukkan adanya perubahan aktivitas belajar yang positif yaitu semakin beragamnya aktivitas siswa seperti yang telah dirumuskan sebelumnya. Aktivitas visual ditunjukkan dengan adanya kegiatan pengamatan oleh siswa. Aktivitas menulis ditunjukkan dengan kegiatan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara tertulis. Pada siklus II, perubahan siswa dalam pengetahuan dan pemahaman ditunjukkan dari hasil evaluasi belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai. Hal ini berdasarkan persentase banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 85,71

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siswa kelas X IPA 1 di MAN 1 Banda Aceh peneliti dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan yaitu penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan nilai siswa kelas X IPA 1 pada materi struktur atom semester ganjil di MAN 1 Banda Aceh tahun pelajaran 2019/2020.

Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktifitas siswa kelas X IPA 1 pada materi struktur atom semester ganjil. Penerapan *Teams Games Tournament* juga dapat meningkatkan nilai kognitif, psikomotor dan afektif siswa kelas X IPA 1 pada materi struktur atom semester ganjil di MAN 1 Banda Aceh tahun pelajaran 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2002). *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Johnson. (2006). *1001 Plus Soal Dan Pembahasan Kimia*. Bandung : Penerbit Erlangga
- Nanang. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta.
- Rizki NA, Suci. (2013). *Desain Pengembangan Elektrokimia Menggunakan Konteks Keris Sebagai Kearifan Lokal Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMA. Jurnal Riset dan Praktik Pendidikan Kimia (Vol.1 No.1)*.
- Sutresna, Nana. (2007). *Cerdas Belajar Kimia Untuk Kelas XI*. Bandung; Penerbit Grafindo.