

Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa

Devi Rahayu¹, Sofiyan², Nursamsu³

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Samudra, Jl. Prof. Dr. Syarief Thayeb,
Kota Langsa, 24416, Indonesia

devir4515@gmail.com (1) Sofiyan@unsam.ac.id (2) Samsu_bio@unsam.ac.id (3)

ABSTRAK

Permasalahan yang sering dialami pada pembelajaran adalah nilai belajar siswa yang rendah. Hasil observasi disaat awal masuk semester ganjil 2021, pelaksanaan pembelajaran di SMAN 5 langsa yaitu kurangnya keaktifan siswa karena sistem belajar dilakukan masih terfokus pada pendidik mengakibatkan kurang menarik perhatian anak didik. Adanya penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu apakah terdapat peningkatan serta seberapa besar peningkatan dari hasil belajar anak didik kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa dengan mengimplementasikan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian berupa metode eksperimen, menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang diterapkan yakni One-grup pretest-posttest design. Kesimpulan pada penelitian ini didapatkan tingkat nilai belajar siswa secara signifikan yakni implementasi model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa. Besar peningkatan nilai pembelajaran anak didik kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa setelah diberi percobaan yakni menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebesar 37,35. Saran bagi guru-guru biologi untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teas Games Tournamen* (TGT) atau berbagai macam model-model belajar cara lain supaya memperoleh hasil belajar yang semakin baik.

Kata Kunci: Penerapan, TGT (*Teams Games Tournament*), hasil belajar

ABSTRACT

Problems that are often experienced in learning are low student learning scores. The results of observations at the beginning of entering the odd semester of 2021, the implementation of learning at SMAN 5 Langsa is the lack of student activity because the learning system is still focused on educators resulting in less attention to students. This study aimed to determine whether there was an increase and how much improvement in the learning outcomes of class XI science students at SMAN 5 Langsa by implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative model. The research method is experimental, using a quantitative approach. The research design applied is the One-group pretest-posttest design. This study concluded that the level of student learning scores significantly was the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative model for students of class XI IPA at SMAN 5 Langsa. The increase in the learning value of students in class XI science at SMAN 5 Langsa after being given an experiment by applying the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative model was 37.35. For biology, teachers use the *Teas Games Tournament* (TGT) cooperative learning model or other learning models to obtain better learning outcomes.

Keywords: Implementation, TGT (*Teams Games Tournament*), learning outcomes

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dunia pendidikan memegang peran penting dalam kelangsungan hidup suatu bangsa. Menurut Nurkholis (2013), pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan yang mempunyai suatu tujuan dalam pengembangan potensi yang manusia miliki, bisa sebagai manusia maupun sebagai warga masyarakat secara maksimal. Manusia mengharapkan dengan pendidikan bisa dihasilkan generasi anak bangsa yang bermutu dan berkualitas. Menurut Sujana (2019), dalam proses pendidikan juga harus mengutamakan penanaman karakter (sifat) dari masyarakat bangsa Indonesia yang diatur Undang-Undang Negara Republik Indonesia untuk memberikan petunjuk bagi terlaksananya perkembangannya pendidikan di masa mendatang. Dengan adanya cara pembelajaran akan memudahkan guru dalam mencapai tujuan dari belajar dan sangat memengaruhi nilai hasil dari pembelajaran siswa. Menurut Sundari (2015), dalam tahapan belajar terdapat teknik, metode dan prosedur yang sangat berkaitan. Hasil dari belajar ialah nilai keluaran berupa angka atau huruf yang diperoleh siswa setelah proses dalam pembelajaran selesai. Menurut Widodo & Widayanti (2013), semua hasil dari pembelajaran meliputi objek dalam penilaian di kelas dapat seperti kemampuan awal yang didapatkan anak didik setelah anak didik ikut serta pada kegiatan belajar mengajar mengenai topik pelajaran. Hasil dari observasi pada saat awal semester ganjil tahun ajaran 2021 di SMAN 5 Langsa yaitu terdapat kendala yang sering dihadapi siswa pada kegiatan belajar yakni anak didik masih kurang aktif mengikuti proses belajar, karena proses penjelasan digunakan masih terfokus pada pengajar (*teacher centered*) yang membuat tidak menarik perhatian siswa. Berkurangnya minat siswa dalam belajar dapat berakibat pada tidak tercapainya ketuntasan belajar siswa. Diketahui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Biologi kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa yaitu 75, tetapi hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang maksimal karena masih berada dibawah nilai KKM sehingga dapat dikatakan belum tuntas dalam melakukan pembelajaran. Jadi sebaiknya dalam pembelajaran dilakukan suatu pengembangan agar terciptanya suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat peningkatan terkait hasil pembelajaran anak didik. Sehingga implementasi model TGT (*Teams Games Tournament*) bisa dijadikan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Menurut Safitri (2018), model TGT ialah model cara mengajar dengan memuat beberapa kandungan permainan sehingga nantinya bisa berdampak positif bagi siswa yakni suasana yang menyenangkan sehingga teori materi yang nantinya dijelaskan bisa memberikan kemudahan dalam daya serap serta siswa lebih mudah dalam mengingatnya. Permainan dalam model TGT berbentuk kuis berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan ditulis dalam kartu bernomor (Rusman, 2011). Sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan test dalam menguji hasil proses pembelajaran anak didik.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, dirumuskan masalah sebagai berikut apakah terdapat peningkatan dengan penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa dengan penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa dengan menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA

di SM AN 5 Langsa dengan menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)..

4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Biologi dan termotivasi untuk mata pelajaran lainnya. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu masukan pengetahuan sehingga dapat mempersiapkan diri untuk mengajar lebih baik dan memberikan gambaran dalam menerapkan model pembelajaran yang baik serta efektif dalam pembelajaran yang dilakukan.

II. METODE

Tempat dan Waktu

Kegiatan penelitian ini terlaksana di SMAN 5 Langsa yang bertempat di daerah Kebun Baru, Geudubang Aceh, Kecamatan Langsa Baro, Kota Langsa, Prov. Aceh. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester ganjil bulan September 2021.

Rancangan Penelitian atau Model

Metode yang diimplementasikan yakni metode eksperimen, memakai pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yakni *One-Grup Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2018). Populasi yang dipilih yakni keseluruhan anak didik XI IPA SMAN 5 Langsa tahun ajaran 2021 yang berjumlah 84 siswa dan terdapat 3 kelas. Penentuan sampel yang dipakai peneliti adalah teknik purposive sampling, yakni sebuah teknik menentukan sampel dengan beberapa ketentuan. Adapun sampel pada kegiatan penelitian ialah 28 siswa dari kelas XI IPA 1 di SMAN 5 Langsa.

Bahan dan Peralatan

Penelitian ini menggunakan instrumen test dengan pilihan ganda (a, b, c, d dan e), jawaban benar mendapatkan skor 1 dan jawaban salah mendapatkan skor 0. Cara mengumpulkan data yang dipakai ialah test dengan alternatif 5 jawaban yang disusun menggunakan test sebanyak 20 soal yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah didapat data tersebut, maka dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji T untuk memperoleh hasil tentang peningkatan dari penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*).

Tahapan Penelitian

Instrumen test yang diberikan ada dua tahap yaitu pretest di berikan pada permulaan untuk melihat kemampuan awal anak didik sebelum belajar berlangsung dan posttes dipakai untuk melihat perolehan akhir belajar anak didik setelah percobaan dengan penerapan model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*).

Adapun langkah - langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut.

1. Tahap pertama, pengenalan dan pemberian tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, yaitu melakukan tahapan pengenalan antara guru dan siswa yang kemudian memberikan lembar soal *pre test* kepada siswa kelas XI IPA 1 untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum digunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

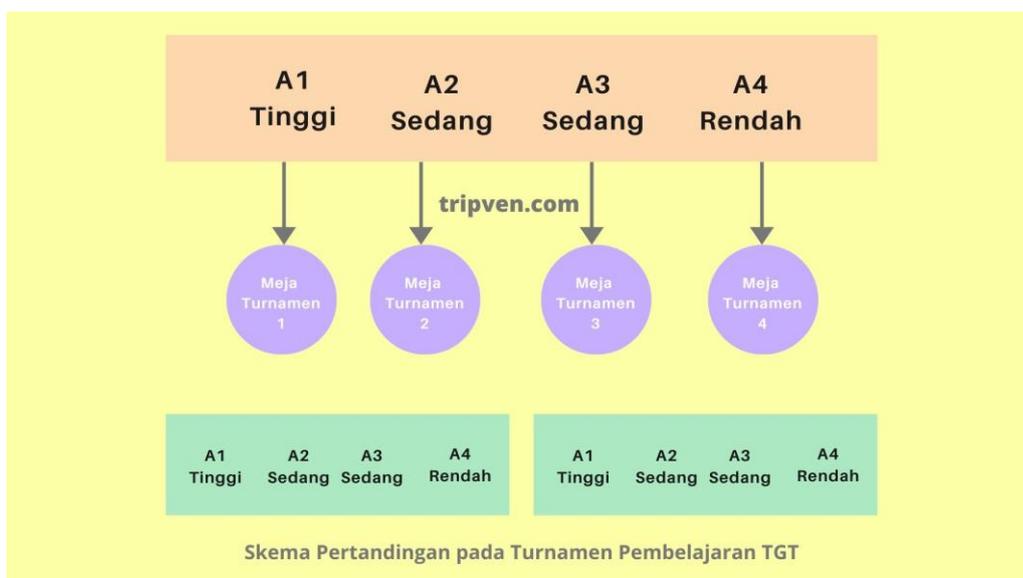
2. Tahap kedua, pemberian perlakuan (*treatment*) model kooperatif *Teams Games Tournament*

Dalam hal ini digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam menyampaikan materi serta melakukan diskusi kelompok adapun langkah dalam pelaksanaannya yaitu:

- Menjelaskan materi struktur dan fungsi jaringan hewan.
- Membentuk siswa kedalam beberapa kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik.
- Mengarahkan siswa untuk belajar kelompok dengan mengerjakan tugas yang diberikan agar dapat mengerjakan secara bersama-sama, Sehingga setiap anggota kelompok paham dengan materi pelajaran dan dapat menyiapkan masing-masing anggotanya untuk mengerjakan soal yang akan di evaluasi melalui turnamen pada pertemuan selanjutnya dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- Meminta setiap kelompok mengirimkan perwakilannya ke meja turnamen yang telah disediakan berdasarkan tingkat kemampuan akademiknya dan melakukan games untuk meraih poin sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya.
- Setelah turnamen selesai dilakukan, maka poin setiap kelompok dijumlahkan dan kemudian diumumkan kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.
- Selanjutnya guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik dengan perolehan poin tertinggi.
- Mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Tahap ketiga , pemberian tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah memberikan lembaran soal *potstest* kepada siswa untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi struktur dan fungsi jaringan hewan.

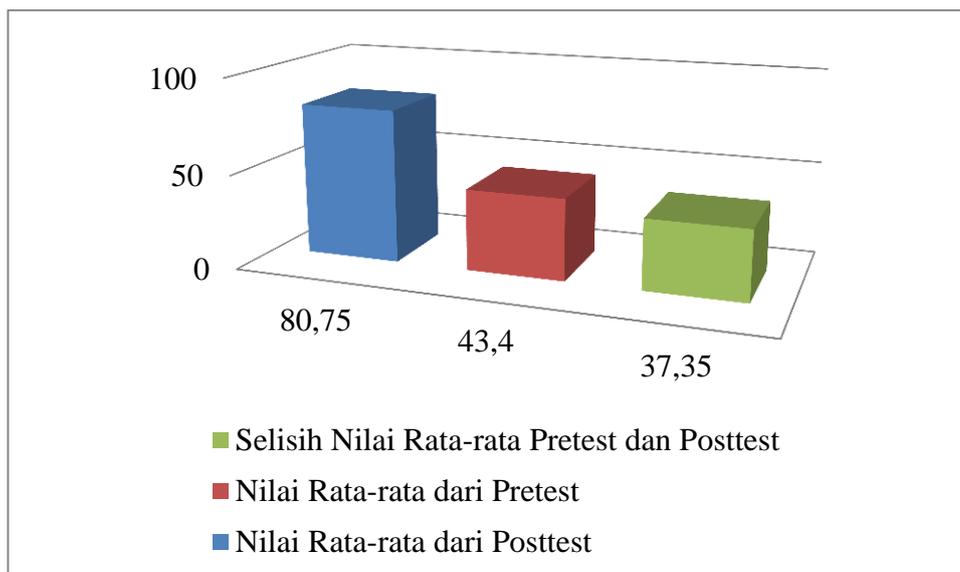


Gambar 2. Skema Umum TGT

III. HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian

Hasil dari analisis data yang dilakukan dari penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada perolehan hasil belajar anak didik XI IPA di SMAN 5 Langsa didapatkan dengan pengujian hipotesis, yaitu $-2,052 < 2,613 > 2,052$, jadi H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a dapat diterima. Kesimpulannya bahwa “terdapat kenaikan hasil belajar siswa secara signifikan memakai implementasi model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa XI IPA di SMAN 5 Langsa”. Untuk melihat peningkatan penerapan model kooperatif TGT bisa dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Siswa

Berdasarkan gambar 1. hasil penelitian menerangkan bahwasanya rata-rata pretest anak didik XI IPA 1 sebelum melaksanakan pembelajaran memakai model kooperatif TGT yaitu 43,4, serta setelah dilakukannya pembelajaran memakai model TGT memiliki kenaikan nilai dari perolehan hasil belajar pada rata-rata posttest siswa/i XI IPA 1 yaitu 80,75. Sehingga didapatkan selisih nilai sebesar 37,35 yang merupakan besar peningkatan dari penerapan model kooperatif TGT siswa XI IPA di SMAN 5 Langsa. Perihal ini selaras dengan yang dinyatakan oleh Susanna (2017) yakni implementasi model pembelajaran TGT bisa menunjang prestasi siswa yang diperoleh dari presentase ketuntasan belajarnya.

Pembahasan

Penelitian memakai model kooperatif TGT sesuai kendala siswa/i di SMAN 5 Langsa dalam proses belajar yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar. Diakibatkan karena proses pembelajaran yang populer dipakai hanya menitikberatkan pada guru (*teacher centered*) sehingga kurang menarik perhatian siswa. Jadi sebaiknya dalam belajar dilakukan suatu pengembangan agar terciptanya suasana belajar yang bisa menarik perhatian siswa sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dan mengembangkan rasa ingin tahu seperti: cara aktif bertanya, mencari tahu, dan melakukan diskusi dengan temannya. Hal ini sesuai dengan ungkapan Safitri et al (2018) yakni model TGT ini ialah sebuah pembelajaran yang bisa memberikan peluang pada anak didik guna melakukan pembelajaran lebih santai serta juga mengembangkan rasa partisipasi, tanggungjawab, kompetisi yang sehat, serta partisipasi siswa dalam kelompok belajar. Implementasi model

kooperatif TGT pada materi struktur serta fungsi jaringan hewan sangat cocok digunakan dikarenakan dalam materi ini memiliki sub bab yang banyak sehingga terkadang membuat siswa susah mengingat materi karna keterbatasan waktu pembelajaran. Dengan model TGT, suasana kelas jadi seru dikarenakan seluruh anak didik dapat aktif belajar dalam kelompok. Melalui tutor teman sebaya yaitu siswa yang lebih mengerti materi pembelajaran akan menjelaskan kepada siswa yang kurang paham dengan materi pelajaran, sehingga semua anggota kelompok lebih merasa percaya diri saat melakukan diskusi dengan kelompok lain. Pada proses belajar memakai model kooperatif TGT ada permainan serta pertandingan yang harus dilaksanakan oleh siswa sebagai *review* dari materi pembelajaran, sehingga masing-masing kelompok harus memilih perwakilan untuk mengisi meja *tournament* yang nantinya masing-masing perwakilan kelompok harus mengumpulkan point sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. Pada *tournament* yang dilakukan siswa harus menjawab pertanyaan yang telah disediakan dari media kartu yang bertuliskan angka-angka yang didalamnya terdapat pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang sudah dilakukan. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi nantinya akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dari guru untuk menambah semangat anak didik. Menurut Tari (2020) bahwa: siswa yang awalnya tidak aktif, pada model TGT ini di haruskan berperan aktif pada proses belajar dan dapat memahami materi dengan cepat. Dengan demikian, implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) bisa diterapkan untuk peningkatan perolehan hasil belajar anak didik sehingga nilai yang didapat menjadi lebih tinggi dari sebelum diterapkannya model pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Disimpulkan adanya peningkatan dari perolehan hasil belajar memakai model TGT pada anak didik XI IPA di SMAN 5 Langsa dan peningkatan hasil belajar dari implementasi model TGT yaitu sebesar 37,35. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru biologi untuk memakai model pembelajaran kooperatif TGT atau berbagai model belajar lainnya agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Diharapkan kedepannya dapat dilakukan penelitian lebih lanjut pada materi berbeda dengan memakai model kooperatif TGT disertai riset yang lebih mendalam sehingga model pembelajaran yang akan diterapkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya untuk Memajukan Teknologi. Jurnal Kependidikan.
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : Rajawali Pers.
- Safitri, S., Rizmahardian A. K., & Raudhatul F. 2018. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Koloid. Edukasi: Jurnal Pendidikan.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sujana, I. W. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widyan: Jurnal Pendidikan Dasar.
- Sundari, H. 2015. Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Asing. Jurnal Pujangga.
- Susanna. 2017. Penerapan *Teams Games Tournament* dengan Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*.

Rahayu Devi, Sofiyan, Nusamsu : Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMAN 5 Langsa

Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh. 2020. Pengaruh Penerapan Model TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Widodo & Widayanti, L. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
02 Maret 2023	10 Maret 2023	05 Mei 2023	Ya