
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Arista Dewi R Saragih¹, Mariska Margareth G Simamora², Salome Rajagukguk³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Simalungun

Email: mariska.irc22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen, yaitu membandingkan hasil tes awal (pre-test) sebelum pembelajaran dimulai dan tes akhir (post-test) setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan dan turnamen. Subjek sebagai siswa ialah rekan-rekan semester 6 stambuk 23 Pendidikan Biologi berjumlah 10 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pretest rekan-rekan mahasiswa sebesar 61 dengan median 60 dan modus 70. Setelah diterapkan model TGT rata-rata post test meningkat menjadi 89 dengan median 90 dan modus 80. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,71 memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui unsur permainan dan persaingan sehat, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran. Disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, TGT, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model and its effect on student learning outcomes. This study uses a quantitative method with an experimental design, namely comparing the results of the initial test (pre-test) before the learning begins and the final test (post-test) after the application of game-based learning and tournaments. The subjects as students were 10 students from the 6th semester of the 23rd Biology Education Department. The results showed that the average pre-test of fellow students was 61 with a median of 60 and a mode of 70. After the TGT model was implemented, the average post-test increased to 89 with a median of 90 and a mode of 80. The N-Gain value obtained was 0.71, which had a positive and significant impact on improving student learning outcomes. Through elements of games and healthy competition, students became more active, motivated, and more easily mastered the subject matter. It was concluded that the TGT type cooperative learning model was effective in optimally improving student learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Learning Outcomes, Pre-test, Post-test

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia yang membantu mengembangkan potensi individu serta membentuk karakter dan pengetahuan. Dalam pendidikan, kegiatan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Menurut Sanjaya (2018: 2), pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah di mana guru menyajikan materi pelajaran dan siswa menyerap materi tersebut. Proses ini akan berjalan dengan baik jika terdapat interaksi yang aktif

antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa metode pengajaran masih cenderung tradisional dan berpusat pada guru. Djamarah dan Zain (2014: 41) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional serupa dengan metode ceramah, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan mengendalikan seluruh aktivitas di kelas. Dalam kondisi ini, siswa biasanya kurang aktif, mereka umumnya hanya mendengarkan, mencatat, dan mengikuti instruksi guru. Akibatnya, suasana belajar menjadi kaku, membosankan, dan tidak mendorong siswa untuk bersikap aktif. Situasi ini sering kali membuat siswa kesulitan memahami pelajaran, yang secara langsung berdampak pada hasil belajar mereka, sehingga menyebabkan mereka tidak mencapai standar yang diharapkan.

Karena masalah ini, kita membutuhkan ide-ide baru untuk pengajaran yang menggunakan metode pembelajaran untuk membuat kelas lebih aktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Salah satu cara mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Team Games Tournament (TGT). Slavin (2015: 4) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara mengajar di mana siswa bekerja dan belajar bersama dalam kelompok kecil, dan kelompok-kelompok ini termasuk siswa dengan berbagai tingkat keterampilan. Mereka saling mendukung dan berkolaborasi untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah mereka. Untuk jenis Team Games Tournament (TGT), Shoimin (2014: 203) menggambarkan TGT sebagai cara belajar bersama di mana siswa bermain game atau berkompetisi dalam turnamen. Ini membantu mereka memeriksa seberapa baik mereka memahami subjek dengan melawan tim lain yang memiliki keterampilan serupa. Huda (2014: 132) juga menunjukkan bahwa yang membuat model TGT istimewa adalah bagaimana ia menggabungkan pekerjaan sekolah dengan fitur permainan.

Dalam TGT, pelajaran diajarkan terlebih dahulu, kemudian siswa dibagi menjadi tim belajar, dan diakhiri dengan turnamen yang menampilkan permainan akademis. Dalam aktivitas ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami topik tetapi juga belajar berkolaborasi, bertanggung jawab, dan berkompetisi secara ramah. Hal ini sejalan dengan pandangan Isjoni (2016: 78), yang menyatakan bahwa gaya pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki fitur permainan yang membuat pembelajaran menjadi kurang membosankan. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Memahami materi dengan baik secara langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (2016: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari tes. Penggunaan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam penelitian ini merupakan langkah penting untuk mengukur perubahan dalam kemampuan tersebut. Arikunto (2019: 124) menjelaskan bahwa memberikan tes sebelum dan setelah perlakuan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau dampak dari metode pembelajaran yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa. Dari pendapat para ahli di atas, kita bisa mengerti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang

disajikan melalui permainan dan turnamen diharapkan dapat menjadi solusi untuk masalah dalam pembelajaran konvensional. Dengan cara ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan lebih memahami pelajaran, yang pada akhirnya akan memberikan dampak yang baik dan berarti terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Berdasarkan latar belakang dan pandangan dari para ahli tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif jenis Team Games Tournament (TGT) dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai cara penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Metode kuantitatif dipilih karena data yang dihasilkan berbentuk angka dan dianalisis dengan statistik, sehingga kebenarannya bisa diukur secara objektif. Menurut Sugiyono (2018: 14), metode kuantitatif adalah cara penelitian yang berdasarkan pada filosofi positivisme. Metode ini digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, menganalisis data dengan cara statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Tabel 1. *Desain one group pretest-posttest*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Biologi	O ₁	X	O ₂

Desain eksperimen yang dipakai adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Ini adalah jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Menurut Suharsaputra (2014: 122), desain ini sangat cocok digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan, karena membandingkan kondisi subjek sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama. Kelompok dalam penelitian ini adalah rekan-rekan sekelas yang akan diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dengan cara ini, perubahan yang terjadi bisa dianggap sebagai efek langsung dari perlakuan itu.

Penelitian ini diawali dengan memberikan pre-test (tes awal) sebelum proses pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal atau pengetahuan dasar siswa mengenai materi yang akan mereka pelajari. Ruseffendi (2010: 120) menyatakan bahwa pemberian tes pendahuluan berfungsi sebagai ukuran dasar, yang memungkinkan peneliti untuk memahami tingkat kemampuan siswa sebelum mereka menerima perlakuan. Dengan cara ini, akan terlihat seberapa besar perubahan yang terjadi kemudian.

Selanjutnya, perlakuan diberikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang disebut Team Games Tournament (TGT). Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran diatur melalui penyajian materi, pembentukan kelompok, serta pelaksanaan permainan dan turnamen. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar

yang menyenangkan dan aktif, yang mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh rekan di Program Studi Pendidikan Biologi Semester 6 Stambuk 23 yang berjumlah 10 orang. Teknik penentuan dilakukan dengan cara pengambilan sampel total Dimana seluruh anggota kelas yang hadir dilibatkan langsung sebagai peserta penelitian.

Setelah semua proses belajar selesai, siswa akan menerima tes akhir (post-test) yang memiliki soal-soal yang sama dan sejenis dengan tes awal. Menurut Arikunto (2018: 140), tes akhir diadakan setelah semua perlakuan selesai dilakukan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi atau hasil belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan metode yang baru. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan dan dianalisis dengan cara statistik untuk menunjukkan apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang dikumpulkan, diperoleh gambaran mengenai pemahaman materi sebelum dan sesudah perlakuan sebagai berikut:

1. Hasil Tes Awal (Pre-test)

Tabel 2. Hasil Pretest

Statistik	Nilai
Mean	61
Median	60
Modus	70
Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	50

Tes ini dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman dasar siswa mengenai materi yang akan dibahas. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 61 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Secara umum, skor yang diperoleh masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar ketuntasan. Hal ini wajar terjadi karena peserta didik belum menerima penjelasan mendalam mengenai materi dan hanya mengandalkan pengetahuan awal mereka yang terbatas. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Dimiyati dan Mudjiono (2013: 23), yang menyatakan bahwa kemampuan awal mencerminkan pengetahuan yang belum terstruktur dengan baik, sehingga menghasilkan capaian yang rendah jika tidak didukung oleh bimbingan atau proses pembelajaran yang terencana. Tes awal ini sangat

penting untuk mengetahui secara jelas sejauh mana peningkatan yang akan terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Tes Akhir (Post-test)

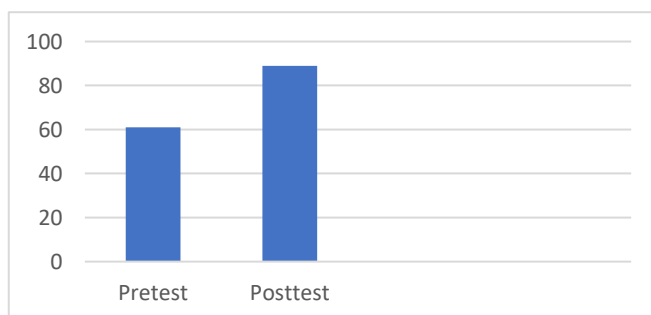
Tes akhir diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, kegiatan dikemas dalam bentuk pembentukan kelompok, diskusi materi, yang dilibatkan dalam permainan dan turnamen akademik yang secara aktif melibatkan seluruh peserta.

Tabel 3. Hasil Pretest

Statistik	Nilai
Mean	89
Median	90
Modus	80
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 89, nilai tertinggi sebesar 100, dan nilai terendah 80. Mayoritas peserta didik berhasil memperoleh skor yang jauh lebih tinggi dan telah melampaui batas ketuntasan. Peningkatan ini mendukung pendapat Lie (2012: 30), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif karena menggabungkan dua elemen penting, yaitu kolaborasi dan persaingan yang sehat. Menurutnya, ketika materi disajikan dalam bentuk permainan, keengganan untuk belajar akan hilang dan digantikan oleh keinginan untuk menguasai materi agar dapat memberikan kontribusi positif kepada tim.

Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest



3. Analisis N-Gain

N-Gain adalah perbandingan antara skor peningkatan nyata yang diperoleh, dengan skor peningkatan maksimal yang bisa dicapai.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{61 - 89}{100 - 61}$$

$$\text{N-Gain} = 0,71$$

Nilai Pendukung = 95 & 80 (turnamen)

Hasil perhitungan diperoleh Nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT Efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai peserta meningkat dari 61 pada tes awal menjadi 89 pada tes akhir. Hasil perhitungan N-Gain diperoleh sebesar 0,71 yang berada pada kategori tinggi, sehingga penerapan model Team Games Tournament (TGT) dinyatakan cukup hingga sangat efektif meningkatkan hasil belajar. Keefektifan ini terjadi karena model TGT menggabungkan diskusi kelompok dan unsur permainan. Menurut Slavin (2015), kerja sama antar teman membuat materi lebih mudah dipahami, sedangkan turnamen menumbuhkan semangat belajar dan suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Hamalik (2014), yang menyatakan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat materi lebih mudah diterima dan diserap dengan baik oleh peserta. Dengan demikian, kenaikan nilai yang signifikan membuktikan bahwa model TGT cukup efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) cukup hingga sangat efektif meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 61 pada tes awal menjadi 89 pada tes akhir, serta nilai N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi). Model ini berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan materi lebih mudah dipahami oleh peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, S. (2014). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Djahir, A. (2011). *Metode Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.*
- Hake, R. R. (1998). Analyzing Change/Gain Scores. Indiana: Indiana University.*
- Hamalik, O. (2014). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Ibrahim, R. (2014). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.*
- Isjoni. (2014). Pembelajaran Kooperatif Membangun Kemampuan Belajar Bersama. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Nasution, S. (2013). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Riduwan. (2015). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.*
- Sanjaya, W. (2014). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.*
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Syaodih, N. (2012). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Wena, M. (2016). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.*