PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS X-M SMA NEGERI 3 PALU

Rahmah Daini Gemasih[1], Lilies Tangge[2], Mahyuddin[3]

[1,2]PPG Calon Guru FKIP Universitas Tadulako
[3]SMA Negeri 3 Palu
E-mail : [1]rahmahdainigemasih21@gmail.com, [2]liliestangge@yahoo.com,
[3]mahyuddin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik kelas X-M SMA Negeri 3 Palu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 47,28 pada pra-siklus, meningkat menjadi 65,57 pada siklus I, dan 72,57 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 33,33% menjadi 69,44% pada siklus I dan 91,67% pada siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Biologi, Pembelajaran Kooperatif*

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve the biology learning outcomes of class X-M students at SMA Negeri 3 Palu through the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 36 students. The instruments used were learning achievement tests and student activity observation sheets. The results showed an increase in students' average score from 47.28 in the pre-cycle, to 65.57 in cycle I, and 72.57 in cycle II. The percentage of mastery learning also improved from 33.33% in the pre-cycle, to 69.44% in cycle I, and 91.67% in cycle II. These findings indicate that the implementation of TGT can effectively improve students' engagement and biology learning outcomes.

Keywords : *Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Biology, Cooperative Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun dan memajukan suatu masyarakat. Dalam era globalisasi dan persaingan global, negara-negara dengan sistem pendidikan yang baik akan memiliki keunggulan kompetitif. Kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, antara lain memperbarui kurikulum, meningkatkan kualitas tenaga pendidik, menyediakan sarana belajar yang memadai, mengembangkan kreativitas dalam proses belajar-mengajar, melakukan penilaian secara holistik, dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif serta tepat sasaran (Naulandani, Widodo, & Hariyono, 2020).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered). Dalam model ini, peserta didik diharapkan berperan aktif, kreatif, dan kritis dalam pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator (Rozali, Irianto, & Yuniarti, 2022). Namun, implementasi student centered learning di sekolah masih menghadapi tantangan. Banyak peserta didik yang merasa bosan dengan metode konvensional seperti ceramah, sehingga keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mereka rendah.

Dalam konteks pembelajaran Biologi, kendala tersebut tampak dari hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Data nilai Sumatif 1 peserta didik kelas X-M SMA Negeri 3 Palu menunjukkan rata-rata 47,28 dengan ketuntasan klasikal hanya 33,33%. Dari 36 siswa, hanya 12 yang tuntas, sementara 24 siswa (66,67%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (1995), pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu menguasai materi. Salah satu bentuknya adalah model Teams Games Tournament (TGT). TGT menekankan pada kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Sintaks TGT terdiri dari lima tahap, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Kariyana, 2014).

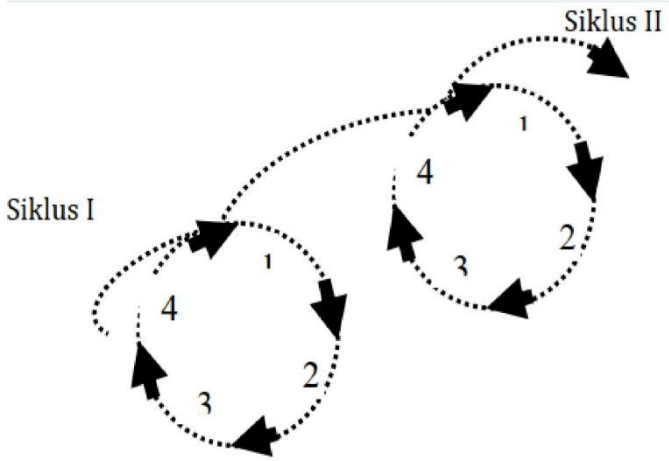
TGT dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Safniyeti, Abas, & Ruyani (2017) menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar Biologi di SMA. Penelitian Winarto & Sukarmin (2012) juga menunjukkan bahwa TGT berbasis game kimia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa MTs. Demikian pula, Paramita et al. (2019) melaporkan bahwa TGT dengan media puzzle meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Biologi SMA.

Selain meningkatkan hasil belajar, TGT juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Johnson & Johnson (2009) menegaskan bahwa kerja sama dalam kelompok dan kompetisi yang sehat dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan interaksi sosial, serta melatih keterampilan komunikasi. Hal ini sangat relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pengembangan kompetensi kognitif sekaligus sikap dan keterampilan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik kelas X-M SMA Negeri 3 Palu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih model pembelajaran inovatif yang menyenangkan, serta memperkaya literatur mengenai efektivitas TGT dalam konteks pembelajaran Biologi di sekolah menengah.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 PALU. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-M pada Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 orang, terdiri atas 21 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki dengan kemampuan akademik yang beragam. Fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai tanggal 25 Februari hingga 15 April 2025. Desain penelitian mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart yang digambarkan dalam alur penelitian berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas 2 Siklus
(Kemmis dan McTaggart dalam Agung, 2005:91)

Keterangan:
1. Tahap Perencanaan Tindakan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Observasi Tindakan
4. Tahap Refleksi

Siklus tindakan akan dihentikan apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas X-M melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Indikator peningkatan ditunjukkan melalui hasil evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran. Nilai evaluasi pada siklus I akan dibandingkan dengan siklus berikutnya untuk mengetahui adanya kemajuan serta keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Instrumen penelitian yang dipakai mencakup: 1) Lembar Asesmen Diagnostik, yang berfungsi untuk memperoleh informasi terkait gaya belajar, kendala yang dialami, dan preferensi siswa dalam pembelajaran Biologi, 2) Lembar Evaluasi Hasil Belajar, yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Metode pengumpulan data dilakukan secara daring dengan memanfaatkan Google Form. Dalam pengisian asesmen maupun evaluasi, siswa diminta untuk memilih jawaban yang tersedia serta menuliskan respon pada kolom yang telah disiapkan.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil evaluasi menunjukkan peningkatan di setiap siklus. Nilai hasil belajar tersebut kemudian dianalisis dengan mengacu pada kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar (Rusnadi, Parmiti, dan Arini, 2013)

Presentase	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat rendah

Sementara itu, dilakukan juga perhitungan persentase ketuntasan belajar dengan Ketentuan Ketuntasan Minimum, yaitu 80. Perhitungan ketuntasan belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut.

$$Ketuntasan\ belajar\ (\%) = \frac{jumlah\ peserta\ didik\ yang\ tuntas}{jumlah\ total\ peserta\ didik} x\ 100\%$$

Persentase ketuntasan hanya dijadikan sebagai data penguat untuk mendukung hasil belajar peserta didik di kelas X-M SMA N 3 PALU.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama, menumbuhkan rasa tanggung jawab, mengembangkan kepedulian sosial, serta membuat peserta didik lebih mudah memahami materi melalui suasana belajar yang santai dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas X-M SMA N 3 PALU, di mana setiap siklus menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan menentukan materi yang akan diajarkan, menyiapkan perangkat pembelajaran, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar evaluasi hasil belajar. Perencanaan ini dilakukan sebagai persiapan untuk pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik terlebih dahulu diberikan instrumen asesmen diagnostik. Seluruh kelengkapan yang dibutuhkan dalam tahap perencanaan tindakan ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Perencanaan Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2

Jenis kelengkapan	Siklus 1	Siklus 2
Modul ajar berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT	✓	✓
LKPD (panduan TGT)	✓	✓
Lembar evaluasi hasil belajar	✓	✓

Perencanaan tindakan secara kelengkapan untuk kedua siklus adalah sama perbedaan terletak pada jenis materi sebagai bahan turnamen dan soal pada lembar evaluasi hasil belajar yang menyesuaikan dengan kedalaman materi pada siklus tersebut.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan, perangkat dan kelengkapan lain yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan tindakan dilakukan implementasi sesuai dengan siklusnya.

a. Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, guru sudah mencoba menerapkan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Biologi. Siswa diberikan permasalahan kontekstual terkait materi yang dipelajari, kemudian diminta untuk mendiskusikan solusi secara berkelompok. Namun, penerapan PBL belum berjalan optimal karena sebagian besar siswa belum terbiasa dengan model tersebut. Banyak siswa masih pasif, hanya mengandalkan teman yang lebih aktif, dan diskusi sering didominasi oleh beberapa orang saja. Akibatnya, keterlibatan belajar tidak merata dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran lain yang lebih memotivasi, menyenangkan, dan dapat mendorong partisipasi seluruh siswa.

b. Siklus 1

Pada siklus pertama, guru mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Tahapan yang dilaksanakan meliputi penyajian materi secara ringkas, pembentukan kelompok belajar heterogen, pemberian lembar kerja, serta pelaksanaan permainan dan turnamen sederhana di kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena adanya kompetisi sehat antar kelompok. Siswa mulai menunjukkan antusiasme, aktif berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat dalam permainan. Meski demikian, masih terdapat kendala seperti partisipasi siswa yang belum merata dan manajemen waktu yang kurang optimal dalam pelaksanaan turnamen.

c. Siklus 2

Refleksi dari siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Guru memperjelas pembagian peran dalam kelompok agar semua anggota terlibat, memberikan motivasi tambahan, serta menyiapkan sistem penghargaan untuk kelompok pemenang guna menambah semangat belajar. Pada tahap ini, turnamen dilakukan dengan aturan yang lebih terstruktur, sehingga pembelajaran berjalan lebih kondusif. Siswa tampak lebih percaya diri, semangat diskusi meningkat, dan keterlibatan tiap anggota kelompok lebih merata. Secara keseluruhan, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pra-siklus maupun siklus I.

3. Observasi Tindakan

Hasil Observasi



Gambar 2. Menampilkan Perbandingan Nilai Rata-Rata Dan Ketuntasan Klasikal

Tahap observasi tindakan dilaksanakan bersamaan dengan proses pelaksanaan tindakan. Pada akhir siklus I dan siklus II, peserta didik diberikan lembar evaluasi untuk mengukur perkembangan serta membandingkan hasil belajar yang dicapai selama proses tindakan kelas berlangsung. Hasil pengukuran menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara siklus I dan siklus II. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas X-M SMA Negeri 3 Palu yang diperoleh melalui lembar evaluasi tersebut ditampilkan pada Gambar 2 berikut.

Diagram batang pada Gambar 2 menampilkan perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hasil belajar Biologi peserta didik kelas X-M pada tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Terlihat adanya peningkatan yang konsisten dari tahap awal hingga akhir. Pada pra-siklus, nilai rata-rata hanya mencapai 47,28 dengan ketuntasan klasikal 33,33% (12 siswa tuntas dan 24 belum tuntas). Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 65,57 dengan ketuntasan klasikal 69,44% (25 siswa tuntas dan 11 belum tuntas). Hasil ini menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 18,29 poin atau sekitar 38,70% dari pra-siklus, serta peningkatan ketuntasan sebesar 36,11 poin persentase.

Peningkatan hasil belajar semakin terlihat pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, seperti pembagian peran dalam kelompok yang lebih jelas dan pemberian reward tambahan. Nilai rata-rata pada tahap ini mencapai 72,57, sedangkan ketuntasan klasikal naik menjadi 91,67% (33 siswa tuntas dan hanya 3 yang belum tuntas). Dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 7,00 poin (10,68%), dan ketuntasan naik sebesar 22,23 poin persentase (32,03%). Secara keseluruhan, dari pra-siklus ke siklus II, nilai rata-rata meningkat 25,29 poin (53,52%), dan ketuntasan klasikal bertambah 58,34 poin persentase (175,02% relatif).

Pencapaian ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan penguasaan konsep peserta didik secara signifikan. Selain peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan, suasana kelas juga lebih aktif dan menyenangkan, di mana siswa lebih antusias dalam diskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam turnamen. Hasil ini sejalan dengan penelitian Slavin (1995), Safniyeti et al. (2017), serta Paramita et al. (2019) yang menegaskan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat.

Refleksi Tindakan

Refleksi Tindakan Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi Biologi. Berdasarkan hasil observasi selama proses berlangsung, siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti diskusi dan turnamen, meskipun keterlibatan mereka belum merata. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan hanya mengandalkan anggota kelompok lain yang lebih dominan. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut terjadi karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap peraturan turnamen, sistem kerja kelompok, dan format soal yang diberikan. Situasi ini sejalan dengan pendapat Marwanto (2013) yang menyatakan bahwa kemampuan penyesuaian diri berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perbaikan yang direncanakan untuk siklus berikutnya adalah meningkatkan pengelolaan kelas, memperjelas peran setiap anggota kelompok, serta memberikan motivasi dan bimbingan agar seluruh siswa dapat aktif berpartisipasi.

Refleksi Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan model kooperatif tipe TGT, namun dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Guru menekankan pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, memberikan motivasi tambahan, serta menyiapkan reward untuk kelompok yang berprestasi. Perubahan ini berdampak positif, terlihat dari suasana kelas yang lebih kondusif, partisipasi siswa lebih merata, serta diskusi yang berlangsung lebih aktif. Siswa juga tampak lebih percaya diri dalam mengikuti turnamen. Hasil ini mendukung penelitian Safniyeti (2017) yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta temuan Winarto

dan Sukarmin (2012) yang menekankan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar. Dengan demikian, penerapan TGT pada siklus II memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik kelas X-M SMA Negeri 3 Palu. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik hanya sebesar 47,28 dengan ketuntasan klasikal 33,33%. Setelah penerapan TGT pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 65,57 dengan ketuntasan klasikal 69,44%. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 72,57 dengan ketuntasan klasikal mencapai 91,67%. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Biologi serta dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. G. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar.* Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Negeri Singaraja.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379. https://doi.org/10.3102/0013189X09339057

Kariyana, K. I. (2014). Implementasi pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dribbling sepakbola. e-Jurnal *PENJASKESREK FOK,* Universitas Pendidikan Ganesha.

Marwanto, M. (2013). Hubungan penyesuaian diri dengan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Psikopedagogia*, 2(2), 45-55.

Naulandani, Z. S., Widodo, S., & Hariyono, J. (2020). Penerapan evaluasi holistik dalam kegiatan pembelajaran: Literature review. *Current Research in Education: Conference Series Journal,* 1(2), 1-6.

Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan siswa SMA kelas XI pada materi jaringan tumbuhan. BIOEDUKASI: *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162-165.

Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-171.

Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 5(1), 77-85.

Safniyeti, S., Abas, A., & Ruyani, A. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Biota: Biologi dan Pendidikan Biologi*, 10(1), 20-34.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Winarto, R. T., & Sukarmin. (2012). Penerapan Zuma Chemistry Game dengan kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi unsur, senyawa, campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 180-188.