PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIFE *TEAM GAMES TOURNAMEN* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 3 PALU

Ria Oktaviani[1], Eni Ismusasi[2], Astija[3]

[1,3]*Universitas Tadulako*
[2]*SMA Negeri 3 Palu*
E-mail : riaoktaviani707@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Palu pada materi sistem koordinasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian mencakup 21 peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Palu semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta dokumentasi pendukung.Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 19%, kemudian meningkat menjadi 86% pada siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang terlihat dari keaktifan mereka dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi pada kegiatan permainan dan turnamen kuis yang menjadi ciri khas model TGT. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keaktifan peserta didik dalam memahami materi sistem koordinasi di kelas XI SMA Negeri 3 Palu.

Kata Kunci : *Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Sistem Koordinasi, PTK*

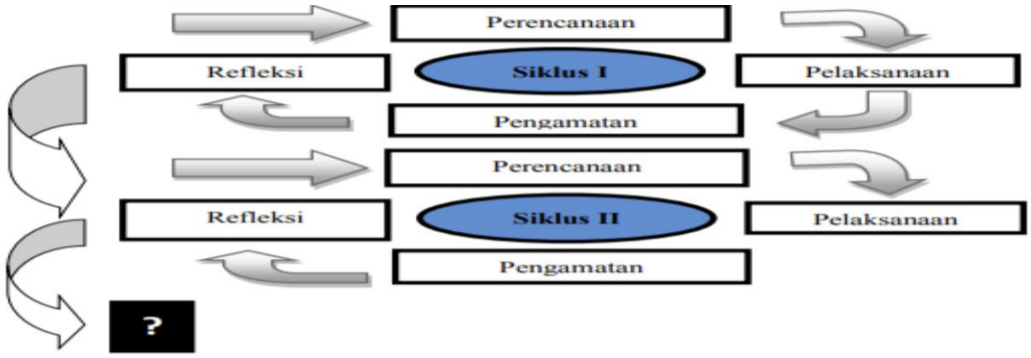
PENDAHULUAN

Guru berperan penting dalam menentukan strategi dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran biologi di tingkat SMA adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang sistem koordinasi, termasuk pemahaman mengenai hormon dan sistem saraf. Namun, hasil belajar peserta didik pada materi ini masih rendah. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mengkombinasikan kerja kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi yang mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang berlangsung dalam 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar Sistem Koordinasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2025 dengan subyek penelitian siswa kelas XI-A1 SMAN 3 Palu sebanyak 21 orang.

Tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut : Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Observasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara pelaksanaan pretest dan posttest di masing-masing siklus, untuk membandingkan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan materi dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Untuk memperkuat penguasaan materi oleh siswa dilaksanakan sesi games (permainan) dan Tournament (Turnamen) yang inti kegiatannya adalah menjawab soal-soal kuis berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Sesi ini dikemas dalam bentuk permainan dan pertandingan antar tim sehingga siswa merasa nyaman, gembira dan tetap semangat selama proses berlangsung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan data hasil belajar Biologi materi Sistem Koordinasi pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajar diperoleh dari nilai posttest yang dilaksanakan setiap akhir siklus.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model TGT. Rangkuman hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Pada Setiap Tahap Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Materi Hormon	50,9	81,4	+30,5
Materi Sistem Saraf	58,6	78,6	+20,0

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada kedua materi. Rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 25,3 poin, menunjukkan peningkatan pemahaman konsep setelah diterapkannya model TGT. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, ketuntasan belajar meningkat dari 19% pada tahap pretest menjadi 86% pada tahap posttest. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan.

Selain peningkatan nilai kognitif, aktivitas belajar peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif. Pada siklus pertama, sebagian peserta masih pasif dan bergantung pada penjelasan guru. Namun, setelah penerapan TGT pada siklus kedua, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, berani bertanya, dan antusias dalam mengikuti permainan serta turnamen. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengintegrasikan unsur kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Pendekatan ini menekankan peran aktif peserta didik dalam memahami materi melalui kolaborasi dan strategi tim. Menurut Setiawan et al. (2021), penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Selain itu, penelitian oleh Hapsari & Rahayu (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik pada mata pelajaran Biologi.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Rahmawati et al. (2023) yang melaporkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar kognitif hingga 30% dibanding metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen kompetisi dan penghargaan yang mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Selain itu, aspek sosial dan afektif peserta didik juga berkembang melalui kerja sama kelompok, komunikasi, dan sikap saling menghargai antaranggota tim (Sari & Nugroho, 2020).

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada materi sistem koordinasi. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berkolaborasi. Oleh karena itu, TGT layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar Biologi yang menuntut pemahaman konseptual mendalam.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI-A1 SMAN 3 Palu pada materi sistem koordinasi. Rata-rata nilai peserta didik meningkat secara signifikan, dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 86% dengan KKM 75. Selain hasil kognitif, aktivitas dan partisipasi peserta didik juga meningkat selama proses pembelajaran. Model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran biologi.

DAFTAR PUSTAKA

Hapsari, R., & Rahayu, T. (2022). *Penerapan model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi di SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(4), 512–520.

Rahmawati, A., Widodo, A., & Sulastri, N. (2023). *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Biologi Nusantara, 5(2), 134–142.

Sari, F., & Nugroho, B. (2020). *Pengaruh Team Games Tournament terhadap hasil dan keaktifan belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1), 45–53.

Setiawan, D., Pramita, L., & Yusuf, M. (2021). *Game-based cooperative learning to improve student engagement and achievement in science*. International Journal of Instruction, 14(3), 89–104.