

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH TARAKAN**

*Model Application of Tournament Games Team Development Team (TGT) to Improve Student Learning Outcomes in Class XI at SMA Muhammadiyah Tarakan*

**Zulfadli<sup>1</sup>, Sari Kurniati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Borneo Tarakan, Jl. Amal Lama No 1, Tarakan

<sup>2</sup>SMA Muhammadiyah Tarakan, Tarakan

[fadli82.irwan@gmail.com](mailto:fadli82.irwan@gmail.com)

[Sarierizqha13@gmail.com](mailto:Sarierizqha13@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Biologi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) kelas XI MIA IV di SMA Muhammadiyah Tarakan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri tahapan perencanaan, tindakan, Observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIA IV yang berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan tes setiap akhir siklus. Peningkatan hasil belajar diamati dari peningkatan rata-rata siswa mulai dari siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI. Pada siklus I skor presentase sebesar 56% dan mengalami peningkatan pada siklus ke II menjadi 81%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIA IV

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournaments, dan Hasil Belajar Biologi*

**ABSTRACT**

This study aims to improve Biology learning outcomes through the cooperative learning model of the *Teams-Games-Tournament* (TGT) class XI MIA IV at Tarakan High School Muhammadiyah. This type of research is a classroom action research (CAR) with two cycles consisting of the stages of planning, action, observation and reflection. The research subjects were 32 students of class XI MIA IV. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis using tests at the end of each cycle. The increase in learning outcomes was observed from the increase in the average student starting from cycle I and cycle II. The results of this study with the application of the TGT type of cooperative learning model can improve student learning outcomes in class XI. In the first cycle the percentage score was 56% and increased in the second cycle to 81%. Thus the application of the TGT type of cooperative learning model in Biology subjects can improve student learning outcomes in class XI MIA IV

**Keywords:** *Teams Games Tournaments, Biology Learning Result*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai wadah dalam pengembangan sumber daya manusia dalam mempersiapkan masyarakat yang berakhlak, berilmu dan terampil untuk menuju daya saing dengan negara-negara yang berkembang, seperti yang di amanahkan dalam Undang-undang dasar no 20 tahun 2003 salah satu tujuannya adalah untuk menciptakan masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Proses pembelajaran berperan penting dalam menciptakan masyarakat yang beriman dan berkarakter, oleh karena itu peran seorang pendidik dalam melahirkan masyarakat yang berkarakter harus dapat di imlemantasikan dalam pengajaran

Pendidik berperan penting dalam menyiapkan siswa yang berkualitas, unggul serta berkarakter. Salah satu tugas pendidik adalah menjalankan proses pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Salah satu aspek yang menentukan Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di kelas antara lain yaitu guru dan siswa Solikhhatun et al., (dalam zulfadli 2017). Pendidik dalam prosesnya Zulfadli *et al.*,

wajib mempersiapkan perangkat pembelajaran guna mendukung proses pembelajarannya sehingga memudahkan keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Arifin, Z. (2009) salah satu standar penilaian yang harus di persiapkan adalah pendidik harus membuat penilain yang terpadu didalam silabus dan rencana pembelajaran. rencana pembelajaran memerlukan pengembangan dalam proses implemantasinya di dalam kelas sehingga dapat dijadikan rel pembelajaran di dalam kelas, seperti dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Penerapan model pembelajaran akan di tuangkan kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sebab model pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran dikelas. Kurikulum 2013 pendidik diwajibkan mampu menerpakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Muhammadiyah Tarakan peserta didik  
*Penerapan Model Pembelajaran*

lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan, seperti adanya interaksi sesama peserta didik dalam memecahkan persoalan pembelajaran, belajar sambil bermain dan peserta didik kurang bersemangat dalam mempelajari materi biologi disebabkan istilah-istilah dalam biologi banyak ditemukan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, sebab model pembelajaran TGT memiliki ciri khas yaitu adanya turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan.

Bentuk pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran yang merangkai proses belajar dengan permainan sehingga dapat membantu siswa mereview menguasai materi pelajaran, dengan bertujuan melatih skil-skil dasar, pencapaian interaksi antar siswa, dan penerimaan pada siswa lainnya slavin dalam huda (2014)

Model pembelajaran TGT memberikan latihan soal-soal pada tahapan turnamen game, sehingga pemahaman peserta didik dan keterampilan menghafal meningkat. menurut Arrumaisha dkk, (2018) Zulfadli *et al.*,

berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran TGT yang dipadu dengan permainan Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar, dan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar

Pembelajaran melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), diharapkan berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Tarakan

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas XI SMA Muhammadiyah Tarakan Tahun Pelajaran 2019-2020. penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar peserta didik meningkat.

## **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA IV SMA Muhammadiyah Tarakan dengan jumlah siswa pada tahun pembelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 13

*Penerapan Model Pembelajaran*

orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Objek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Intrument Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes dan Dokumentasi

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dalam suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh. Data-data yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Tes

a. Menentukan nilai hasil tes secara individu

Analisis ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan tiap indikator dan kompetensi dasar dari tes yang diajukan. Rumus yang digunakan (Purwanto, 2010) Hasil tes yang dikerjakan siswa akan dihitung menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Ket:

S : Nilai yang di cari

R : Jumlah skor dari item atau soal yang di jawab Benar

N : Skor Maksimum dari Tes

Zulfadli *et al.*,

Apabila total skor telah didapat, maka total skor tersebut disesuaikan dengan rentang penilaian di bawah ini:

**Tabel 3.1 Kriteria penilaian hasil belajar**

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
> 80	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-55	Kurang
< 45	Gagal

(Sumber:Modifikasi Arikunto ,2010)

b. Menentukan persentase ketuntasan belajar klasikal

Menentukan persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal Depdiknas (2004) sebagai berikut:

$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{\text{Siswa yang tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

(Depdiknas, 2004)

Setelah memperoleh data nilai ketuntasan peserta didik secara individual dan klasikal, peneliti menganalisis data tersebut. Jika ketuntasan peserta didik secara individual belum mencapai ketuntasan 70% secara klasikal maka peserta didik dinyatakan belum tuntas dan peneliti akan mengadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

c. Menentukan pencapaian hasil belajar KKM

*Penerapan Model Pembelajaran*

Penentuan hasil belajar berdasarkan Dokumen tugas-tugas peserta didik dan hasil ulangan harian yang di gunakan dalam pencapaian hasil belajar. hasil document kerja siswa berupa Lembar kerja siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Rumus yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar dengan menggunakan model *teams Games Tournament* (TGT) menurut (Depdiknas

Kriteria	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	56	81
Tidak Tuntas	44	19

2005) sebagai berikut :

$$NK = \frac{TG + UH}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

NK = Nilai hasil belajar siswa dalam siklus

TG = Lembar kerja siswa

UH = Skor Tes Hasil Siklus

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT pada mata pelajaran Biologi di kelas XI MIA IV SMA Muhammadiyah Tarakan Penelitian dilakukan dengan dua siklus pembelajaran. Berdasar hasil yang diperoleh pada siklus I Zulfadli *et al.*,

dan II. Pencapaian kerberhasilan belajar di tentukan pencapaian KKM yang telah di tetapkan di sekolah yaitu sebesar 75. Berdasarkan data penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 73, sementara siswa yang tuntas sebesar 18 siswa (56%) dimana nilai rata-rata tersebut belum menyentuh KKM, Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya menjadi rata-rata kelas 80 dimana siswa yang tuntas 26 siswa (81%) disajikan pada tabel 1 dan gambar 1 berikut ini:

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tiap Siklus**

**Gambar 1. Persentase Capaian Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II**



Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 tersebut penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA kelas XI MIA IV di SMA Muhammadiyah Tarakan. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif belajar dengan cara meriview *Penerapan Model Pembelajaran*

pembelajaran memberikan tanggung jawab bagi semua siswa saat berlangsung proses pembelajaran tujuannya adalah membentuk suasana kelas yang lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian mukardi, dkk (2018) penerapan TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi lima tahapan kegiatan yaitu: penyajian kelas, kelompok (teams), game, turnamen dan penghargaan kelompok Shoimin (2014).

Menurut huda (2014) model TGT melatih skill dasar seperti inetarktif antar siswa, sikap memudahkan menerima pendapat orang lain yang berbeda, dan melatih kebersamaan dalam pencapaian pembelajarn. Dengan model *teams games tornament* (TGT) siswa yang berkemampuan yang rendah, sedang dan tinggi dibagi secara heterogen bertujuan membantu siswa yang lain dalam pembelajaran, tahap ini akan muncul pada saat tornament berlangsung.

Peningkatan hasil belajar dapat berhasil ketika dalam pengelolaan pembelajaran dapat memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan persoalan Zulfadli *et al.*,

pembelajaran yang diberikan. Pada tahap team siswa dalam kelompok berkolaborasi dalam memecahkan masalah pembelajaran yang di berikan oleh pendidik. Melalui pembelajaran yang terarah dengan model TGT proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dimana setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan permsalahan yang di berikan.

Menurut yudianto dkk (2014) peningkatan hasil belajar dapat terjadi di akibatkan adanya persaingan proses pembelajaran pada tahap tournament. Sedangkan menurut hikma dkk (2018) penggunaan game/turnamen yang di berikan penghargaan di akhir tournament dapat memberikan persaingan belajar yang positif sehingga persaingan pembelajaran yang sehat memotivasi peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sedangkan Arrumaisha dkk (2018). Model *Teams Games Tornament* (TGT) Dapat memberikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meberikan hasil belajar yang baik. Namun demikian peningkatan hasil belajar di dapat *Penerapan Model Pembelajaran*

melalui tahap refleksi dalam pembelajaran dikelas. Penggunaan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relative panjang sehingga persiapan pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dan mengkondisikan kelas dengan baik sehingga sintak dan waktu pembelajaran berjalan dengan optimal.

### SIMPULAN

Keseimpulan penelitian ini yaitu Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA IV SMA Muhammadiyah Tarakan. Hasil belajar peserta didik pada siklus I skor presentase sebesar 56% dan mengalami peningkatan pada siklus ke II menjadi 81% dan dikatakan tuntas belajarnya secara klasikal.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Bum Aksara
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arrumaisha, Z., Nurmiyati, Muzzazinah, & Untari, S (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura

Zulfadli *et al.*,

Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional

Depdiknas. (2004). *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

Mudrika, Wijaya, M., & Sugiarti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau. *Jurnal Chemica Vo/. 19 Nomor 1 Juni 2018*, 75 – 86

Hikmah, M., Anwar, Y & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Purwanto, M.N, (2009). *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Rosda

Muslich. M. (2010). *Melaksanakan PTK*. Jakarta: Bumi Aksara

*Penerapan Model Pembelajaran*

Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Zulfadli. (2017). Pengembangan Tes Berbasis Revisi Taksonomi Bloom Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel Untuk Siswa Kelas Xi Di Sma Kota Tarakan. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* Volume 3, Nomor 2, Tahun 2017