

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Alfina Harmadani Idris; Muhammad Danial; Faridata Amin

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar;
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 2 Makassar

email: alfinaharmadaniidris@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Makassar dengan jumlah 35 peserta didik. Adapun materi pokok yang diajarkan adalah "Tata Surya". Metode penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggar, yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik. Pada tahap prasiklus, hanya 17% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I, persentase peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 69%, dan pada siklus II, meningkat lebih lanjut menjadi 86%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 2 Makassar.

Kata Kunci: *Model Kooperatif, Tipe TGT, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya. Dalam membimbing, melatih, mengajar dan menanamkan nilai-nilai serta dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda. Tujuannya agar nanti menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia sesuai dengan sifat, hakikat dan ciri-ciri kemanusiaannya. Umumnya pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses bantuan yang diberikan oleh orang dewasa Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama kali mendapatkan didikan dan bimbingan.

Pendidikan memiliki peran sentral bagi upaya pengembangan sumber daya manusia (SDM). Adanya peran demikian isi dan proses pendidikan perlu pemutakhiran sesuai dengan kemajuan ilmu dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk merujuk suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya [1]. Perbaikan dan peningkatan selalu diupayakan disetiap jenjang mulai dari Sekolah Dasar

(SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sekolah Menengah Atas (SMA). Upaya tersebut termaktub dalam bab II pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia 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 [2].

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian proses yang terjadi dari perbuatan guru dan siswa sehingga terjadi hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi dari guru dan siswa adalah syarat utama terjadinya proses belajar mengajar, yang menyebabkan saling terjadinya timbal balik antara guru dan siswa. Apabila tidak terjadi timbal balik dalam proses belajar mengajar, itu berarti proses belajar mengajar tidak berhasil. Dalam proses mengajar, seorang guru tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, melainkan menanamkan sikap dan cara berpikir dalam menanggapi materi-materi yang disampaikan. Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang tidak hanya menekan pada penyampaian materi, tetapi menanamkan sikap dan melatih keterampilan [3].

IPA merupakan suatu produk, proses dan sikap. IPA sebagai proses meliputi pemahaman mengenai bagaimana informasi ilmiah diperoleh, diuji, dan divalidasikan. Proses penemuan, pengamatan, pengukuran, dan penyelidikan ilmiah yang dilakukan memerlukan proses mental dan sikap ilmiah [4]. Dengan mengoptimalkan pengetahuan informasi dan sikap ilmiah peserta didik dapat menggali kemampuan dalam menyeleksi serta mengelola informasi sehingga menghasilkan produk inovasi berupa ide dan gagasan [5]. Melalui pembelajaran di sekolah, semestinya dapat digunakan untuk membentuk kemampuan peserta didik secara utuh dalam artian mempunyai sikap, kemampuan kognitif, dan keterampilan memecahkan permasalahan yang dihadapi. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Pasal 25 (4) tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa kompetensi lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan [6]. Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas VII SMP Negeri 2 Makassar Kabupaten Makassar, Sulawesi Selatan, pada pembelajaran sebelumnya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta Didik pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia masih tergolong rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 63. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang membuat hasil belajar rendah salah satunya mengenai penggunaan model maupun media pembelajaran.

Permasalahan yang sering terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 2 Makassar khususnya mata pelajaran IPA, belum berjalan dengan baik, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi yang dipelajari, contohnya pada mata pelajaran IPA terdiri dari beberapa sub bab yang dipelajari, salah satunya tata surya. Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran tersebut masih belum sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami kompetensi yang dipelajari dan nilai peserta didik banyak yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) ≥ 75 .

Proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Makassar, kurang adanya inovasi dalam mengembangkan materi dan hal itu sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peserta didik kelas VII merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena peserta didik malas dan kurang semangat mengikuti pembelajaran. pemahaman tidak akan tercapai apabila peserta didik merasa malas dan kurang bersemangat ketika mengikuti pelajaran IPA, sehingga untuk pencapaian prestasi pun memiliki tingkat yang rendah. Seorang guru, ketika menyampaikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian peserta didik, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat meningkat.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut dikarenakan guru dalam kegiatan pembelajarannya cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode

ceramah dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Sehingga pada akhirnya peserta didik merasa bosan dan mengantuk, karena peserta didik cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya cara atau metode tertentu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode tersebut hendaknya dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dan lebih bersemangat dalam menerima materi, sehingga dapat terjalin komunikasi dua arah guru dengan peserta didik. Dengan begitu suasana pembelajaran tidak terasa membosankan.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat bertujuan agar tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai [7]. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai [8].

Terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif antara lain Student Teams Achievement Division (STAD), Teams Games Tournament (TGT), Jigsaw II, Teams Accelerated Instruction (TAI), dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) [9]. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan terhadap permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan kreativitas peserta didik, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini dapat mengurangi ketergantungan peserta didik kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik [8].

TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka [10]. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dilakukan dengan membagi kelompok yang beranggotakan 5 atau 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda hal ini dilakukan agar dalam sebuah tim berisikan anggota yang seimbang. (Tarigan, dalam Yudianto, 2014:2). Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: 1) presentasi oleh guru; 2) membentuk kelompok (teams); 3) games; 4) Tournament; 5) team recognition. Kelebihan dari metode TGT yaitu: a) Melatih peserta didik mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya; b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; c) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; d) Membuat peserta didik lebih rileks dan senang dalam mengikuti pelajaran karena adanya kegiatan berupa game dan tournament [11].

Karena dalam pembelajaran kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkannya terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang efektif di antara anggota kelompok yang lain. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT sangat mudah untuk diterapkan karena sangat memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar [12]. Dalam model pembelajaran TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh

skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran yang dikemas dengan suatu permainan memang merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat menarik dan bisa menimbulkan aktivitas yang baik bagi peserta didik dalam pembelajaran berkelompok [13].

Berdasarkan uraian di atas, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu solusi yang efektif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Makassar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana tingkat hasil belajar IPA pada materi Tata Surya yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam pemilihan variasi model pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.

B. METODE PENELITIAN

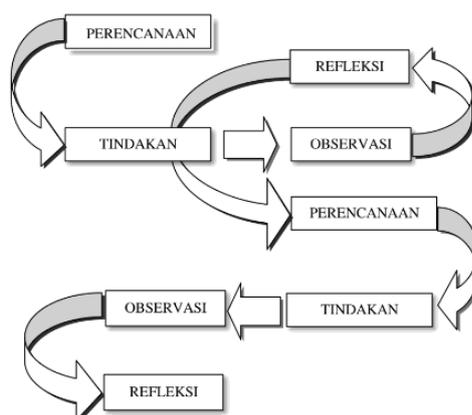
1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Makassar pada Semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Tata Surya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Makassar dengan jumlah 35 peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti, mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi Tata Surya, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah secara langsung dalam proses pembelajaran, serta memantau dan mengevaluasi peningkatan hasil belajar secara sistematis dan berkesinambungan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 22 April hingga 17 Mei 2024.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi, yang dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMP Negeri 2 Makassar. pada tahap perencanaan, masalah pembelajaran diidentifikasi dan rencana tindakan disusun dengan rinci, termasuk materi ajar, rencana pembelajaran, dan instrumen evaluasi, sambil mengantisipasi kendala yang mungkin terjadi. Tahap tindakan melibatkan implementasi permainan sesuai kurikulum dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, di mana guru juga berperan sebagai peneliti. Tahap pengamatan, data hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui posttest setelah tindakan dilakukan, dan berdasarkan refleksi ini, siklus kedua direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tingkat kategori hasil belajar yang diinginkan.

Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Taggart [14]



3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis perbandingan data dari prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengevaluasi kategori tingkat hasil belajar peserta didik kelas VII melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di SMP Negeri 2 Makassar. instrumen penelitian berupa lembar tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan data pretest sebelum tindakan dan posttest setelah setiap siklus. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap tahap. Perbandingan hasil pretest dan posttest pada setiap siklus memberikan gambaran tentang efektivitas permainan dalam meningkatkan hasil belajar. dengan menganalisis perubahan skor dan tingkat ketuntasan dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, dapat ditarik kesimpulan mengenai sejauh mana tingkat hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi (Jumlah peserta didik yang mencapai nilai \geq KKM)

N = Banyaknya peserta didik dalam subjek penelitian

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat diukur dari indikator tingkat hasil belajar peserta didik [3].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi pokok Tata Surya. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dilakukan tahap pretest terlebih dahulu yang dinamakan tahap prasiklus. Dalam tahap ini, hasil belajar peserta didik diukur dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Adapun hasil tahap prasiklus seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

No	Uraian	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	6	17
2	Tidak Tuntas	< 75	29	83
Jumlah			35	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel di atas, ketuntasan hasil belajar pada kegiatan prasiklus terdapat 35 peserta didik yang menjadidi sampel penelitian ini. Dari jumlah tersebut, hanya 6 peserta didik yang berhasil mencapai atau melebihi KKM dengan persentase 17%, sehingga dinyatakan tuntas. Sementara itu, 29 peserta didik lainnya belum mencapai KKM dengan persentase 83%, sehingga dinyatakan tidak tuntas.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Uraian	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	24	69
2	Tidak Tuntas	< 75	11	31
Jumlah			35	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pada siklus I terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Dari total 35 peserta didik, diantaranya 24 peserta didik telah berhasil mencapai atau melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 69%, sehingga dinyatakan tuntas. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 52% dibandingkan dengan tahap prasiklus di mana hanya 17% peserta didik yang tuntas. Sementara itu, 11 peserta didik lainnya belum mencapai KKM dengan persentase 31%, sehingga dinyatakan tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) telah berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi Tata Surya. Meskipun begitu, masih adad ruang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengingat masih ad 31% peserta didik yang belum tuntas. Oleh karena itu, penelitian ini akan terus berlanjut ke siklus berikutnya dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih lanjut.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Uraian	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	30	86
2	Tidak Tuntas	< 75	5	14
Jumlah			35	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Dari total 35 peserta didik, diantaranya 30 peserta didik telah berhasil mencapai atau melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 86%, sehingga dinyatakan tuntas. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 17% dibandingkan dengan tahap siklus I di mana 69% peserta didik yang

tuntas. Sementara itu, hanya 5 peserta didik lainnya belum mencapai KKM dengan persentase 14%, sehingga dinyatakan tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) telah berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi Tata Surya dengan sangat efektif. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka, penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini berhenti pada siklus II.

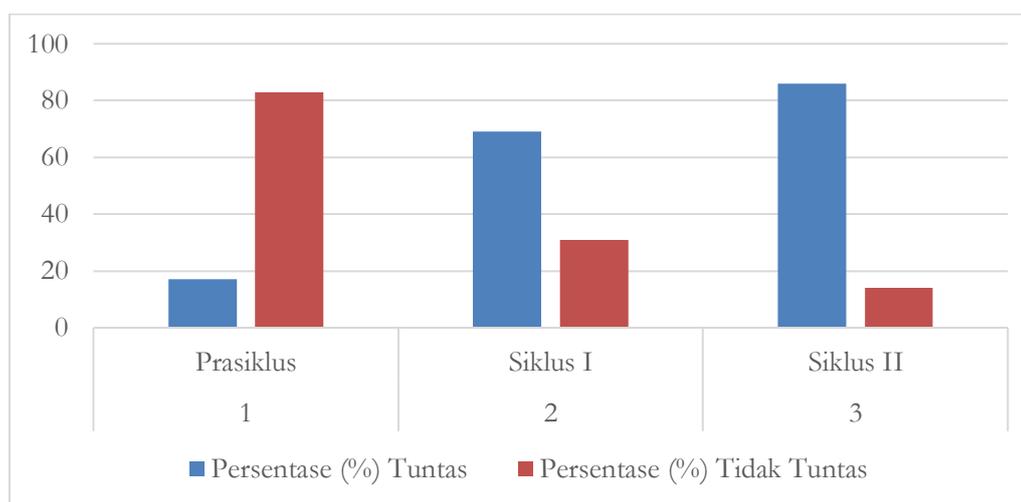
Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Siklus	Jumlah Peserta Didik		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Prasiklus	6	29	17	83
2	Siklus I	24	11	69	31
3	Siklus II	30	5	86	14

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berikut adalah gambar diagram batang ketuntasan hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Diagram di atas menunjukkan hasil penelitian memperlihatkan bahwa pada tahap prasiklus sebanyak 83% peserta didik yang tidak tuntas, hanya 17% yang mencapai ketuntasan yaitu 6 dari 35 peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terjadi perubahan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Persentase peserta didik yang tuntas meningkat secara bertahap dari prasiklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan persentase peserta didik yang tuntas menjadi 69%, yang menunjukkan respon positif terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan lagi dengan persentase peserta didik yang tuntas mencapai 86%. Ini menandakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa peserta didik menjadi lebih mampu memahami dan menguasai materi Tata Surya setelah diterapkan model pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik materi tata surya. Peserta didik yang pada awalnya memiliki hasil belajar yang relatif

rendah dan masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kegiatan proses pembelajaran, peserta didik menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik serta proses pembelajaran dikelas lebih aktif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kawakib (2023) dan Arifah (2021), bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) [3] [7].

D. KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep akademik tetapi juga dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Anggita, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Permainan Ludo di Kelas IV SD Nefri Gedung Agung Lampung Selatan," in *UIN Raden Intan Lampung*, Lampung, 2022.
- [2] UURI, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen," Vicimedia, Jakarta, 2012.
- [3] A. Kawakib, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII," in *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam "Peran Guru dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Era Digital"*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya, 2023.
- [4] B. E. Jiniarti, H. Sahidu and N. N. S. P. Verawati, "Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2014/2015," *Journal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 185-192, 2015.
- [5] M. Safitri, M. R. Aziz, M. C. T. Wangge, N. M. Jalal, M. J. H. Louk, I. Budiana, P. W. Ratnaningsih, H. Tambunan and I. Daamopolii, *Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- [6] Kemdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007*, Jakarta: BSPN, 2007.
- [7] M. A. Arifah, "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi Tahun Pelajaran 2020/2021," in *LAIN Salatiga*, Salatiga, 2021.
- [8] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- [9] R. E. Slavin, *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2010.
- [10] R. E. Slavin, *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, 2015.
- [11] A. Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- [12] A. P. Kusuma and A. Khoirunnisa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar," *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 1-6, 2018.
- [13] Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Depok: Raja Grafindo Persada, 2012.
- [14] A. Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.