
**Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII****Mutmainnah; Ismail; Andi Hermawati**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 21 Makassar
email: mmutmainnah99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII dengan menerapkan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian Kelas VII B di UPT SPF SMPN 21 Makassar yang berjumlah 28 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Analisis data hasil belajar dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas VII B UPT SPF SMPN 21 Makassar mengalami peningkatan persentase pada siklus I sebesar 70,8 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,6 dengan selisih peningkatan sebesar 15,8. Persentase siklus I sebesar 67,8% meningkat pada siklus II menjadi 96,4% dengan selisih sebesar 28,6%.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, TGT, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, termasuk dalam hal kurikulum. Kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran terus diperbarui untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Mengubah kurikulum berarti turut mengubah manusia, yaitu guru, pembina pendidikan, dan semua yang terlibat dalam mengasuh pendidikan. Itulah sebabnya perubahan kurikulum dianggap sebagai perubahan sosial, pembaharuan, atau inovasi kurikulum (Muhammedi, 2016).

Kurikulum Merdeka, sebagai kurikulum terbaru yang diterapkan saat ini, membawa semangat baru dalam dunia pendidikan Indonesia. Perkembangan Kurikulum Merdeka terjadi secara bertahap sejak diperkenalkan pada tahun 2020 di Indonesia (Ananta & Sumintono, 2020). Kurikulum Merdeka telah melibatkan berbagai pembaruan dalam konteks kurikulum, seperti penekanan pada pembelajaran aktif, berbasis proyek, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Tuerah (2023), Kurikulum Merdeka dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi

abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang esensial untuk menghadapi era digital. Kurikulum Merdeka berpusat pada peserta didik, menjadikan peserta didik sebagai agen aktif dalam proses belajar dan memungkinkan untuk berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan profil pelajar Pancasila yang berfokus pada karakter dan kompetensi global. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan pengembangan profil pelajar Pancasila ini salah satunya Model *Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments)*.

Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Penerapan permainan dalam *Cooperative Learning* tipe TGT menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan bagi peserta didik, sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Peserta didik didorong untuk mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap tugas dan belajar bekerja sama dengan tim untuk mencapai tujuan bersama (Rochmana & Shobirin, 2017). Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa model TGT efektif dalam mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan serta mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Hermawan & Rahayu, 2020). Adapun kelebihan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik, melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan budi pekerti, kepekaan, dan toleransi (Susanna, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran di UPT SPF SMPN 21 Makassar belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, metode pembelajaran konvensional yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh saat belajar IPA. Hal ini dapat menurunkan fokus dan konsentrasi peserta didik, sehingga mereka tidak dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan berakibat pada hasil belajar yang rendah. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Sudjana, 2005). Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII di UPT SPF SMPN 21 Makassar.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SMPN 21 Makassar pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII UPT SPF SMPN 21 Makassar. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII B yang berjumlah 28 peserta didik.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus I dan siklus II terdiri atas dua kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Perencanaan mengacu pada semua hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan. Tindakan dilaksanakan bersamaan dengan tahapan observasi, kemudian diperoleh data hasil penelitian. Setelah memperoleh data, tahap selanjutnya melakukan

refleksi, yaitu menganalisis data untuk mengetahui ketercapaian tujuan penelitian. Hasil refleksi pada tiap siklus didasarkan pada indikator ketercapaian yang ditetapkan. Siklus akan dihentikan setelah terjadi peningkatan hasil dari penelitian yang dilakukan.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan peserta didik. Persentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan peserta didik

n = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = Jumlah peserta didik keseluruhan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh untuk siklus I dan II disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Statistik	Nilai
Subjek	28
Skor ideal	100
Skor tertinggi	90
Skor terendah	20
Jumlah peserta didik tuntas	19
Jumlah peserta didik tidak tuntas	9
Rata-rata	70,8
Persentase ketuntasan	67,8%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Statistik	Nilai
Subjek	28
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	70
Jumlah peserta didik tuntas	27
Jumlah peserta didik tidak tuntas	1
Rata-rata	86,6
Persentase ketuntasan	96,4%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan diperoleh bahwa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus I sebesar 67,8% dengan jumlah 19 peserta didik tuntas, 9 peserta didik tidak tuntas, nilai

tertinggi 90, dan nilai terendah yaitu 20. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan persentase dari siklus I yang sebelumnya 67,8% menjadi 96,4% dengan jumlah 27 peserta didik tuntas, 1 peserta didik tidak tuntas, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah yaitu 70. Peningkatan terjadi dari jumlah peserta didik tuntas sebanyak 19 peserta didik pada siklus I menjadi 27 peserta didik pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), hasil belajar IPA peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran siklus I, peserta didik cukup antusias mendengarkan penjelasan materi terkait dengan model TGT yang akan dilakukan. Namun, pada saat pembagian kelompok, cukup banyak menyita waktu karena peserta didik hanya ingin berkelompok dengan teman sepermainannya sehingga pada saat turnamen dimulai, waktu yang digunakan untuk mengerjakan LKPD menjadi lebih singkat.

Setelah melihat hasil yang diperoleh pada siklus I, diperlukan adanya perbaikan agar pembelajaran berjalan maksimal sehingga dilanjutkan pada siklus II. Guru membuat perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I sehingga hal yang belum terlaksana pada siklus I dapat dilaksanakan pada siklus II. Guru selanjutnya memberikan kembali penjelasan dengan lebih mendetail terkait TGT yang akan dilakukan peserta didik untuk mengurangi pertanyaan yang akan menyita waktu pelaksanaan. Selanjutnya, mengupayakan agar indikator yang belum tuntas pada siklus I diupayakan pada siklus II agar hasilnya meningkat.

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran, yaitu kurangnya keterlibatan dan minat peserta didik dalam proses belajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Masalah ini menuntut guru untuk berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu memperhatikan komponen pembelajaran seperti tujuan, sarana prasarana, waktu, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Guru perlu membuat rancangan pembelajaran yang sesuai dengan model dan metode yang dibutuhkan peserta didik. Selain itu, guru juga perlu menemukan berbagai media yang inovatif dan beragam untuk menunjang pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran IPA di SMP meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa model TGT memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan kerja sama dan solidaritas dalam kelompok, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang dilakukan Munda (2023), yang menunjukkan bahwa Model Pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Didukung oleh penelitian yang dilakukan Hasanah (2020) bahwa keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Guru perlu menerapkan model pembelajaran ini dengan tepat dan kreatif untuk mencapai hasil yang optimal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII UPT SPF SMPN 21 Makassar. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada tiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 70,8 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,6 dengan selisih peningkatan sebesar 15,8. Persentase siklus I sebesar 67,8% meningkat pada siklus II menjadi 96,4% dengan selisih sebesar 28,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananta, T., & Sumintono, B. 2020. The Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Primary Schools. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5(5), Hal. 673-679.
- [2] Hasanah, Uswatun., Wijayanti, R., dan Liesdiani, Metty. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No. 2.
- [3] Hermawan, A., & Rahayu, T. S. 2020. Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* (Vol. 4, Issue 2).
- [4] Munda, Martina. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. Vol. 7, No. 2.
- [5] Muhammedi. 2016. Perubahan Kurikulum di Indonesia: Studi Kritis tentang Upaya Menemukan Kurikulum Pendidikan Islam yang Ideal. *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara*. Vol. IV, No.1.
- [6] Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya (Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Elementary*, Vol. 3, Hal. 91-106.
- [7] Sudjana, D. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- [8] Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, Vol. 5, Hal. 93-196.
- [9] Tuerah, R. M. S., & Jeanne M. Tuerah. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*. Vol. 9(19). Hal. 979-988.