



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Emi Sundari^{1*}, Khairuddin², & Jumadil³

^{1&2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mataram, Jalan Majapahit Nomor 62, Mataram, Nusa Tenggara Barat
83115, Indonesia

³SMA Negeri 10 Mataram, Jalan Dr. R. Soedjono, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83361,
Indonesia

Email: ppg.emisundari96@program.belajar.id

Submit: 03-10-2023; Revised: 17-10-2023; Accepted: 21-10-2023; Published: 30-10-2023

ABSTRAK: Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Lesson Study* yang terdiri dari tahap *Plan, Do, and See*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 10 Mataram selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada tindakan siklus I, indikator pencapaiannya masih belum sesuai harapan sebesar 16,6%, sehingga perlu ditindaklanjuti ke siklus II sebagai hasil refleksi dari siklus I dengan hasil sebesar 53,3%. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Minat Belajar.

ABSTRACT: The *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model was applied in this research with the aim of increasing students' interest in learning in biology subjects. This type of research is Classroom Action Research based on Lesson Study which consists of the Plan, Do, and See stages. This research was carried out in class XII MIPA 2 SMA Negeri 10 Mataram for two cycles, namely cycle I and cycle II. In the first cycle of action, the achievement indicator was still not as expected at 16.6%, so it needed to be followed up in cycle II as a result of reflection from cycle I with results of 53.3%. The results obtained in cycle II show that the application of the *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model can increase students' interest in learning.

Keywords: *Team Games Tournament*, Interest in Learning.

How to Cite: Sundari, E., Khairuddin., & Jumadil. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-247. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.218>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Biologi termasuk pengetahuan yang sifatnya tentatif, yaitu pengetahuan yang senantiasa berkembang, sehingga menuntut siswa untuk rajin membaca hingga memahami apa yang dibacanya. Menurut Saputri *et al.* (2022), pemahaman berbeda dengan menghafal. Seorang siswa bisa saja menghafal suatu

materi biologi dengan mudah, tetapi tanpa memahaminya suatu yang sudah dihafalnya akan mudah dilupakan. Berbeda dengan siswa yang sudah memahami suatu materi biologi maka dengan sendirinya dia sudah menghafal apa yang sudah dipahaminya dan akan lebih lama masuk dalam ingatan atau sulit dilupakan (Efendi *et al.*, 2021; Widiastuti, 2021).

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan PPL 2 di SMA Negeri 10 Mataram pada kelas XII MIPA 2, minat untuk mengumpulkan tugas dan mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagian peserta didik relatif rendah. Hal ini dapat teridentifikasi dari kenyataan berikut: 1) ketika siswa mendapatkan tugas untuk membaca materi, 80% diantaranya tidak serius bahkan digunakan untuk berbincang atau bercanda; 2) peserta didik sering gaduh sendiri, bercerita dengan teman sebangku atau bahkan keluar masuk kelas tanpa alasan; 3) masih sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan atas materi yang diberikan; 4) masih banyak peserta didik yang lupa atau malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan di rumah; dan 5) ketika guru memberikan soal latihan selama proses pembelajaran, jarang ada peserta didik yang mau mengerjakan di depan kelas, kecuali ditunjuk oleh guru.

Untuk itu, perlu dilakukan suatu tindakan atas perlakuan untuk meningkatkan minat belajarnya, dengan tujuan utama membantu peserta didik mendapatkan prestasi belajar biologi minimal memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan, seorang guru harus menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, yaitu pembelajaran yang disajikan dengan menyenangkan dan menantang yang akan menyebabkan peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi dan mengembangkan sendiri pembelajaran yang telah disajikan guru sebagai tindak lanjutnya (Widiastuti, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda (Damayanti & Apriyanto, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi sangat menarik karena diakhiri dengan *game* atau *tournament* dan mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur penguatan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa mampu bekerja sama dalam tim, sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan minat belajar tinggi serta kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui *tournament* akademik.

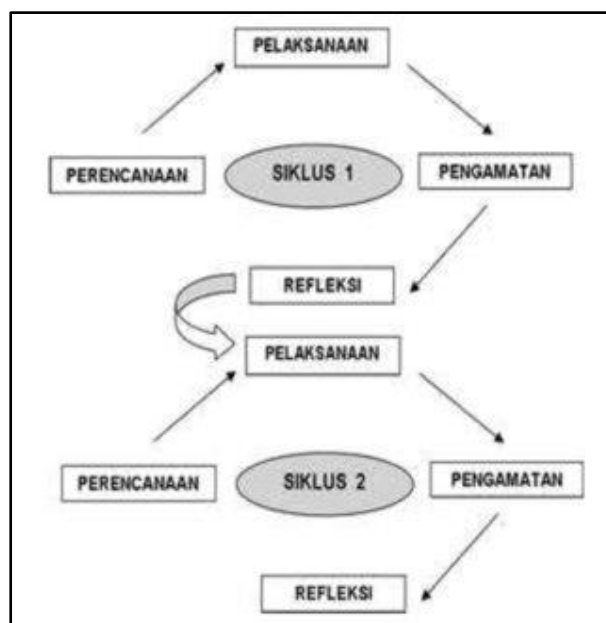
Adapun kelebihan model tipe *Team Games Tournament* yaitu: 1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak

kehabisan tenaga; 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan (Sulfemi, 2018). Dalam pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), digunakan istilah *tournament* akademik, yaitu menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan skor terbanyak (Mahsup & Anwar, 2020; Sulfemi, 2018). Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mengembangkan minat belajar peserta didik. Model TGT dapat memberikan pengaruh bagi minat belajar peserta didik melalui sintaks-sintaksnya (Sabrun, 2023; Utami, 2018).

Berdasarkan kondisi di atas, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas berbasis *Lesson Study* yang terdiri dari tahap *Plan, Do, and See*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 10 Mataram, selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang mengacu pada model dari Kemmis & Mc. Taggart (1988).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & Mc. Taggart (1988).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Mataram dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati minat belajar peserta didik. Adapun teknik analisis data dilakukan secara kualitatif.

Berikut tahapan-tahapan dalam penelitian ini.

Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap perencanaan, penulis menyusun modul ajar yang berisikan langkah-langkah proses pembelajaran dengan model TGT.

Pelaksanaan (*Do*)

Pada tahap pelaksanaan, penulis dan observer melakukan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Penulis bertindak selaku guru model yang melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan modul ajar, dan rekan yang lain menjadi observer. Tahap awal penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Observasi dilakukan secara kolaboratif oleh mahasiswa dan guru pamong.

Refleksi (*See*)

Tahap akhir dari siklus ini adalah refleksi. Penulis melakukan pengumpulan data yang telah didapatkan selama proses pelaksanaan pembelajaran, berupa hasil observasi peserta didik pada siklus I. Data-data tersebut kemudian dianalisis dan diolah sehingga mendapatkan hasil akhir yang nantinya akan menunjukkan hasil dari tindakan pada tahap pelaksanaan. Evaluasi hasil tindakan bertujuan untuk melihat apa saja yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Jika dari hasil refleksi tersebut masih tidak sesuai dengan indikator ketercapaian, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Data penelitian ini berupa data kualitatif yang diambil dengan menggunakan angket minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Objek pengamatan untuk mengambil data kualitatif adalah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Minat belajar dengan kriteria amat baik jika peserta didik menunjukkan sikap positif dan proaktif selama proses pembelajaran berlangsung, minat belajar peserta didik cukup apabila peserta didik terlihat negatif (tak acuh) tetapi proaktif (masih mau melaksanakan pembelajaran dengan model TGT), minat peserta didik kurang jika peserta didik negatif dan tidak proaktif dalam proses pembelajaran (Pramana *et al.*, 2022). Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila minat belajar peserta didik masuk kategori amat baik telah mencapai minimal 50%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang didapatkan dari siklus I dan II di kelas XII MIPA 2 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Minat Belajar Peserta Didik.

Minat Belajar Peserta Didik	Siklus I	Siklus II
Minat Belajar Amat Baik	16.6 %	53.3%
Minat Belajar Baik	33.3%	33%
Minat Belajar Cukup	16.6 %	6.6%
Minat Belajar Kurang	33.3%	6.6%

Pada siklus I diketahui bahwa minat belajar peserta didik pada minat belajar amat baik masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 16,6%. Rendahnya minat belajar tersebut terjadi karena peserta didik baru pertama kali



menggunakan model pembelajaran TGT dan minimnya persiapan terkait dengan penguasaan materi. Peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif untuk berkolaborasi dengan kelompok diskusi mereka. Selain itu, masih ada peserta didik terkesan kurang paham mengenai cara permainan.

Pada siklus II diperoleh persentase minat belajar peserta didik meningkat, didapatkan minat belajar amat baik sebesar 53,3%. Peningkatan tersebut dikarenakan peserta didik sudah memahami dengan baik petunjuk kerja permainan. Selain itu, pemberian hadiah kepada tim yang mendapatkan nilai terbaik yang dilakukan pada siklus sebelumnya juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan persentase minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sabrun (2023) dan Utami (2018) bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mengembangkan minat belajar peserta didik. Model TGT dapat memberikan pengaruh bagi minat belajar peserta didik melalui sintaks-sintaksnya.

SIMPULAN

Simpulan yang didapatkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, walaupun tidak signifikan akan tetapi termasuk kategori cukup.

SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan adalah mencari ruang lingkup populasi yang berbeda dan lebih luas dari populasi dalam penelitian ini. Populasi hendaknya lebih luas agar hasilnya akan lebih baik apabila dalam lingkup populasi yang dapat mewakili suatu wilayah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235-244. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Efendi, I., Sukri, A., & Safnowandi. (2021). *Workshop* Pembuatan Preparat Semi Permanen sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Biologi di MA NW Kayangan Kabupaten Lombok Barat. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.36312/njpm.v1i1.2>
- Kemmis, S., & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mahsup., & Anwar, Y. S. (2020). Development of Structured Modules to Improve the Mathematical Understanding of the Circle Concept in Class VIII



- Mataram 17 Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1465(012074), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1465/1/012074>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Sabrun. (2023). Pengaruh Metode *Drill* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Segi Empat Kelas VII SMP. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(1), 25-33. <https://doi.org/10.36312/pjipst.v3i1.150>
- Saputri, M., Muliadi, A., & Safnowandi. (2022). Profil Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Kelas XI. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148-155. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v2i3.98>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81-88. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Widiastuti, A. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Jaringan Mata Pelajaran Biologi Lintas Minat Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*. *Educational : Jurnal Inovasi dan Pengajaran*, 1(1), 17-23. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i1.51>