

## Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut

Dea Marlina\*, Mukhlis, I Wayan Merta

Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [deamarlina2000@gmail.com](mailto:deamarlina2000@gmail.com)

### Article History

Received : February 07<sup>th</sup>, 2024

Revised : March 20<sup>th</sup>, 2024

Accepted : April 18<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam penerapannya melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan dengan metode bermain *games*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut, sampel penelitian terdiri dari kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen. Uji hipotesis menggunakan uji Anakova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai F hitung > F tabel pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 dengan nilai F hitung yaitu 10,946 dan nilai F tabel sebesar 3,172. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. Hal ini terjadi karena model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi, minat dan tanggung jawab siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**Keywords:** Hasil Belajar Kognitif, *Teams Games Tournament* (TGT).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor paling esensial yang dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran terus dikembangkan, salah satunya melalui inovasi pembelajaran bermakna yang ditujukan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa terlibat secara aktif terkait konsep yang dipelajari (Mulyono, 2001). Pembelajaran kurikulum 2013 mengubah pola pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru tergantikan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana siswa harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan mengajar serta memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era abad 21 (Aryani, 2020). Pembelajaran yang dikelola guru haruslah efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan proses pembelajaran bukan ditentukan oleh aktivitas guru melainkan aktivitas siswa itu sendiri. Oleh

karena itu guru perlu meningkatkan keaktifan siswa guna merealisasikan apa yang diharapkan. Pengalaman belajar melalui aktivitas tertentu yang didesain guru dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa (Sanjaya & Andi, 2017).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes hasil belajar (Poerwadarminta, 2009). Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Djamarah & Azwan, 2006). Semua proses di lembaga pendidikan formal pada akhirnya akan bermuara pada hasil belajar, diwujudkan secara kuantitatif berupa nilai. Hasil belajar menjadi salah satu indikator kualitas pendidikan yang sering digunakan (Supriyadi, 2021). Ranah kognitif merupakan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Biasanya pada ranah kognitif yaitu menyatakan konsep atau materi yang pernah dipelajari, pada kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman,

konseptualisasi, penemuan dan penalaran (Sudaryono, 2012).

Proses belajar mengajar (PBM) di SMPN 2 Pujut masih didominasi oleh guru yang berfokus sebagai sumber utama pengetahuan. PBM masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, dalam PBM siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam penerapannya melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Manasikana *et al.*, 2022). Komponen utama dalam TGT yaitu presentasi kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim (Shoimin, 2017).

Model pembelajaran TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya, TGT juga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2015). TGT mempengaruhi faktor internal dan eksternal melalui kegiatan belajar kelompok, diskusi, dan pemberian *rewards*, sehingga hasil belajar meningkat. TGT memberikan pengaruh positif pada siswa melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasikan keragaman cara belajar siswa dalam menyerap informasi agar semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan solusi pendukung yang dapat diterapkan, maka dilakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* (eksperimen semu) dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model TGT, sedangkan kelas

kontrol diberikan pembelajaran dengan model konvensional (ceramah-diskusi). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Pujut semester I (ganjil) tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Pertimbangan diambil berdasarkan kesamaan guru pengampu mata Pelajaran IPA di kelas VIII. Kelas VIII-A dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas VIII-B dipilih menjadi kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 butir soal yang kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas didapatkan hasil 27 butir soal yang valid dengan nilai signifikansi setiap butir soal yaitu  $p < 0,05$  dan telah dinyatakan reliabel dibuktikan dengan nilai *cronbach alpha* 0,740.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Anakova (Analisis Kovariat) pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini yaitu jika nilai F hitung  $> F$  tabel pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 maka  $H_a$  diterima, sedangkan jika nilai F hitung  $< F$  tabel pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 maka  $H_a$  ditolak. Sebelum dilakukan uji Anakova, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk Anakova yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas distribusi data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* menunjukkan bahwa data hasil belajar kognitif siswa mempunyai distribusi normal ( $p = 0,200$ ,  $p > 0,05$ ), data hasil belajar kognitif siswa juga memiliki ragam yang homogen berdasarkan uji *Levene* ( $p = 0,887$ ,  $p > 0,05$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Penelitian

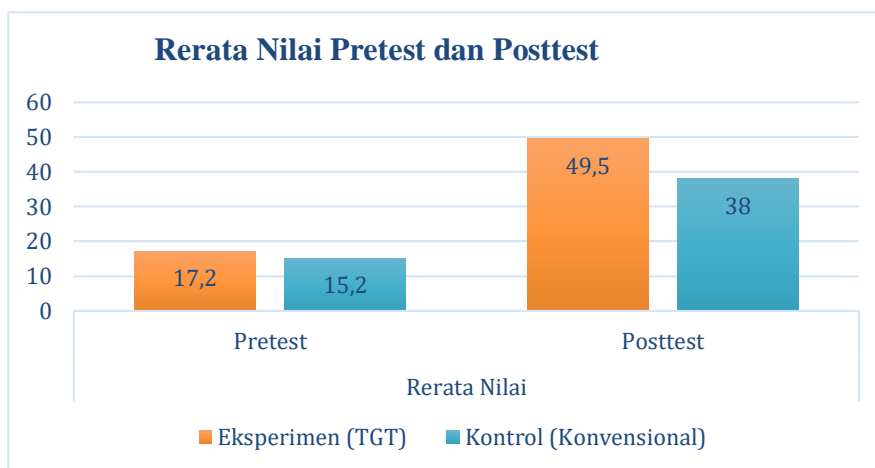
Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut Tahun ajaran 2023/2024 yakni pada tanggal 20-30 September 2023. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas VIII-A yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-B yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen.

### Rerata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan rerata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 17,2 dan kelas

kontrol sebesar 15,2. Setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas yaitu penerapan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol maka didapatkan hasil nilai rerata *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan

selisih cukup tinggi. Rerata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 49,6 sedangkan rerata *posttest* pada kelas kontrol adalah 38,0. Rerata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam grafik 1 berikut.



**Gambar 1.** Grafik rerata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

### Hasil Analisis Data

Uji prasyarat akan dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis. Sebelum data dianalisis secara keseluruhan, terlebih dahulu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebaran data.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan sampel yang digunakan lebih dari 50 sampel ( $N > 50$ ) yang dihitung menggunakan SPSS 24. Hasil uji normalitas diperoleh nilai  $p = 0,200$  ( $\text{Sig.} > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Levene test* yang dihitung dengan SPSS 24 untuk mengetahui kedua varians memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas didapatkan hasil varian kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan ( $p = 0,887 > 0,05$ ) yang menandakan data berdistribusi homogen.

### Hasil Uji Hipotesis: Uji Anakova

Uji hipotesis penelitian menggunakan uji Anakova dengan bantuan SPSS 24 didapatkan hasil nilai signifikansi ( $p$ )  $0,002 < 0,5$  menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMPN 2 Pujut. Hasil uji Anakova disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Anakova  
**Tests of Between-Subjects Effects**  
 Dependent Variable: Nilai Post\_test

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	F Tabel
Corrected Model	1539.125 <sup>a</sup>	1	1539.125	10.946	.05	3.172
Intercept	98369.189	1	98369.189	699.595		
Kelas	1539.125	1	1539.125	10.946		
Error	7452.265	53	140.609			
Total	106946.030	55				

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 sampai 20 September 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMPN 2 Pujut. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji Anakova, dimana nilai F hitung > F tabel pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Nilai F hitung yaitu 10,946 dengan nilai F tabel sebesar 3,172 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa pada kelas eksperimen dengan siswa pada kelas kontrol yang juga dibuktikan dengan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa rerata *posttest* kelas eksperimen adalah (49,5), nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai siswa pada kelas kontrol dengan rerata (38,0). Perbedaan ini terjadi karena diterapkannya model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional yang proses pembelajarannya didominasi oleh guru sehingga siswa menjadi lebih pasif jika dibandingkan dengan siswa pada kelas eksperimen.

Siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT dibentuk menjadi 5 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota. Setiap siswa bertanggung jawab dalam menguasai materi dan setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk menguasai materi, yaitu tentang sistem gerak pada manusia, sehingga mendorong siswa untuk dapat menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Mahasin, Retno & Ary (2021) menyatakan bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar. TGT mempengaruhi faktor internal dan eksternal melalui kegiatan belajar kelompok dengan tutor teman sebaya, diskusi, dan pemberian *rewards*, sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan Nasution & Nurdalillah (2018) bahwa tutor teman sebaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pembelajaran dengan tutor teman sebaya ini, siswa membantu teman yang belum paham selama proses pengerjaan LKPD,

sehingga akan terjadi kegiatan belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan permainan akademik, Dimana permainan akademik memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin atau skor mereka. Ketika siswa bermain *game*, siswa dapat lebih fokus pada kegiatan pembelajaran kooperatif. Siswa merasa tertarik dan meningkatkan motivasi hingga hasil belajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Soeprayitno & Purwati (2016) bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa setingkat SMP dan SMA dimana siswa mudah merasa bosan pada metode ceramah yang didominasi oleh guru dan lebih menyukai pembelajaran yang disisipkan *game*. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat penelitian berlangsung pada materi sistem gerak pada manusia.

TGT juga menerapkan rekognisi tim, yaitu pemberian penghargaan yang diberikan oleh guru kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Pemberian penghargaan berupa hadiah meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran (Bustaman, 2021). Lestari (2019) menyatakan bahwa pentingnya pemberian penghargaan kepada siswa bertujuan agar siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, dalam penerapan TGT diperlukan adaptasi siswa terhadap pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa juga dapat membiasakan diri dengan gaya belajar berkelompok, sehingga akan mengasah kemampuan kolaboratif siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMPN 2 Pujut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kepala sekolah SMPN 2 Pujut, Bapak Muliono, S. Pd., M. Pd. dan Bapak Fathurrahman, S. Pd. selaku guru IPA SMPN 2 Pujut yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

## REFERENSI

- Aryani, W. D. (2020). *Implementasi G'Rotate History: Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Bustaman. (2021). *Guru: Sang Penyelamat*. Jakarta: PT Metaforma Internusa.
- Djamarah, S. B., & Azwan Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, A. (2019). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra' 2 Kota Bengkulu. *Jurnal An-Nizom*, 4(1): 12-19.
- Mahasin, M. A., Retno., & Ary P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10): 1716-1727.
- Manasikana, O. A., Noer A., Andhila M., & Bambang E. S. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Mulyono, A. M. (2001). *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama.
- Nasution, H. A., & Nurdalilah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Metode Tutor Sebaya. *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 3(1): 75-82.
- Poerwadarminta (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada.
- Sanjaya, W. & Andi B. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.

- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Soeprayitna, & Purwati Y. R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2): 1-9.
- Sudaryono (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supriyadi (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Pekalongan: NEM.