

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai

Trisnawati Ndruru^{1*}, Toroziduhu Waruwu², Novelina Andriani Zega³, Desman Telaumbanua⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
e-mail: trisnawatindruru774@gmail.com

ARTICLE INFO

Received: December 18, 2024

Revised: December 22, 2024

Accepted: December 23, 2024

Published: December 23, 2024

KEYWORDS

CAR, learning motivation, learning outcomes, student engagement, team games tournament, TGT learning model

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of 12th-grade MIPA students in Biology at SMA Negeri 2 Hilimegai through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT). This model is designed to enhance student engagement, group collaboration, and learning motivation by incorporating healthy group-based competition. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design comprising two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. In the first cycle, the average score for the observation of the learning process was 59.03%, student engagement reached 61.46%, and the average learning score was 69.55 (below the minimum competency criteria). After revisions in the second cycle, significant improvements were observed: the observation score increased to 80.56%, student engagement reached 85.42%, and the average learning score rose to 82.05, with an achievement rate of 81.82%. The implementation of TGT not only enhanced students' understanding of the subject but also fostered a sense of community, social skills, and appreciation for individual differences. Thus, TGT proved to be an effective learning strategy for improving motivation, engagement, and learning outcomes. This research also highlights the importance of collaboration between teachers and researchers in optimizing the learning process.

©2024 Authors. Published by PT Delada Cahaya Masagro
This work is licensed under an [Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII-MIPA pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 2 Hilimegai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa, kolaborasi kelompok, dan motivasi belajar dengan melibatkan kompetisi berbasis kelompok yang sehat. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama, rata-rata hasil observasi proses pembelajaran mencapai 59,03%, dengan keterlibatan siswa sebesar 61,46%, dan rata-rata nilai hasil belajar 69,55 (di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal). Setelah perbaikan pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan skor observasi mencapai 80,56%, keterlibatan siswa 85,42%, dan rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,05 dengan tingkat ketuntasan 81,82%. Penerapan TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan, keterampilan sosial, dan penghargaan terhadap perbedaan individu. Dengan demikian, TGT terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara guru dan peneliti dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Kata kunci: hasil belajar, keterlibatan siswa, model pembelajaran TGT, motivasi belajar, PTK

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan kemampuan hidup yang optimal, baik bagi individu, keluarga, maupun bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas

pendidikannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut memengaruhi berbagai perubahan di bidang pendidikan, termasuk tujuan pendidikan yang terus diperbarui, serta kemajuan fasilitas belajar di sekolah (Hamdani dalam Lahamma, 2021).

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya menghasilkan individu yang berprestasi secara pribadi tetapi juga menjadi pendorong utama pembangunan nasional. Sekolah sebagai institusi pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab besar, tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menerapkan berbagai strategi pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif (Slavin dalam Lubis et al., 2019).

Namun, hasil observasi di SMA Negeri 2 Hilimegai menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal. Aktivitas pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dengan minimnya variasi media pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa kurang termotivasi, kurang fokus, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi, siswa seringkali tidak siap belajar, enggan bertanya, dan cenderung kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu, dokumentasi hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas XII pada semester ganjil hanya mencapai 60,37, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70,00.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe **Team Games Tournament (TGT)**. Menurut Hamdani dalam Lahamma (2021), model TGT melibatkan seluruh siswa secara aktif melalui peran sebagai tutor sebaya, unsur permainan, dan penguatan positif. Model ini terdiri dari lima tahapan: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Slavin dalam Lubis et al., 2019).

Model pembelajaran TGT memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan waktu efektif untuk belajar, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Proses ini juga melatih siswa bersosialisasi, meningkatkan toleransi, dan memaksimalkan hasil belajar (Marasabessy & Sangadji, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai Tahun Pelajaran 2022/2023."

Tinjauan Pustaka

Konsep Dasar Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan peserta didik dengan lingkungan pembelajaran untuk mencapai perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Usman dalam Junaedi (2019), pembelajaran adalah serangkaian tindakan timbal balik antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen utama dalam pembelajaran meliputi belajar, mengajar, serta lingkungan pendukung yang saling terintegrasi. Hamalik (2015) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang melibatkan siswa, guru, materi, fasilitas, dan proses yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Komponen dan Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

1. **Kurikulum:** Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Daryanto, 2014). Hazmi (2019) menekankan bahwa kurikulum tidak hanya mencakup materi pelajaran, tetapi juga segala hal yang memengaruhi perkembangan siswa.
2. **Guru:** Guru memiliki peran utama sebagai fasilitator, pengelola, dan motivator. Dalam proses pembelajaran, guru bertindak sebagai sumber belajar, pembimbing, dan evaluator yang menentukan keberhasilan siswa (Usman, 2002).
3. **Metode Pembelajaran**
Metode pembelajaran adalah cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran secara konkret (Djamarah & Zein, 2010). Pilihan metode seperti diskusi, simulasi, atau model kooperatif perlu disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran.

4. Media dan Evaluasi

Media pembelajaran mendukung proses penyampaian materi secara visual dan interaktif. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hazmi, 2019).

Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor siswa, lingkungan, serta ketersediaan sarana-prasarana yang mendukung.

Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Slavin dalam Lubis et al. (2019), TGT terdiri atas lima tahapan, yaitu presentasi kelas, pembelajaran dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Model ini tidak hanya mendorong pemahaman konseptual siswa, tetapi juga meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.

Kelebihan model TGT meliputi peningkatan motivasi belajar, tumbuhnya rasa kebersamaan, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Namun, penerapan model ini membutuhkan waktu yang cukup panjang dan persiapan yang matang, seperti penyusunan materi serta alat evaluasi yang sesuai (Silvina, 2017).

Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi tertentu setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Nurrita (2018), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemajuan siswa, menentukan kelulusan, serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.

Benyamin S. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga domain utama:

- **Domain Kognitif**, mencakup kemampuan berpikir kritis seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.
- **Domain Afektif**, melibatkan aspek sikap dan nilai yang menunjukkan kemauan menerima dan merespons pembelajaran.
- **Domain Psikomotorik**, terkait keterampilan motorik dan manual yang berkembang melalui latihan dan aplikasi praktik.

Dengan sistem evaluasi yang komprehensif, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa berkembang sesuai dengan potensi dan tujuan pembelajaran.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang terdiri atas empat tahap: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Hilimegai, Kecamatan Hilimegai, Kabupaten Nias Selatan, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII-MIPA, yang terdiri dari 22 siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi dalam dua siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Perencanaan**
 - Menyusun perangkat pembelajaran, bahan ajar, media, dan tes evaluasi.
 - Menyiapkan lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran, tingkat keterlibatan aktif siswa, dan tingkat ketidakaktifan siswa (Hazmi, 2019).
2. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada setiap pertemuan, termasuk kegiatan permainan dan turnamen sesuai dengan rancangan pembelajaran.

3. **Pengamatan**

Guru sebagai pengamat mencatat pelaksanaan langkah-langkah TGT dan tingkat keterlibatan siswa melalui lembar observasi (Hazmi, 2019).

4. **Refleksi**

Hasil observasi dianalisis untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Jika refleksi menunjukkan tingkat keberhasilan di bawah 75%, siklus berikutnya diarahkan untuk perbaikan.

Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui instrumen berikut:

1. **Lembar Observasi:** Observasi terhadap proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa, dan ketidakaktifan siswa.
2. **Tes Hasil Belajar:** Tes berbentuk uraian dengan kisi-kisi yang divalidasi oleh guru dan diuji coba di sekolah lain untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya (Lestari & Yudhanegara, 2018).

Teknik Analisis Data

1. **Validasi Instrumen**

Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *product moment* dengan rumus (Lestari & Yudhanegara, 2018):

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)
- N = Banyak subjek
- X = Skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan
- Y = Total skor

2. **Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas dihitung dengan rumus Alpha:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r = Koefisien reliabilitas
- n = Banyak butir soal
- $\sum S_i^2$ = Variansi skor butir soal ke-i
- S_t^2 = Variansi skor total

Dalam pengujian reliabilitas, nilai reliabilitas instrumen akan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Instrumen dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Kriteria koefisien korelasi reliabilitas diadaptasi dari Lestari & Yudhanegara (2018) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kategori Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Tetap (Sangat Baik)
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap (Baik)
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup Tetap (Cukup Baik)
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak Tetap (Buruk)
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tetap (Sangat Buruk)

3. **Tingkat Kesukaran Soal**

Tingkat kesukaran dihitung dengan rumus (Lestari & Yudhanegara, 2018):

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

IK = Indeks kesukaran butir soal

\bar{X} = Rata-rata skor jawaban pada suatu butir soal

SMI = Skor Maksimum Ideal, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh jika menjawab butir soal tersebut dengan tepat (sempurna).

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dihitung untuk mengukur kemampuan soal membedakan peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda butir soal

\bar{X}_A = Rata-rata skor jawaban kelompok atas

\bar{X}_B = Rata-rata skor jawaban kelompok bawah

SMI = Skor Maksimum Ideal

5. Analisis Hasil Belajar

Nilai akhir peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$\sum NSS = NSS_1 + NSS_2 + NSS_3 + \dots + NSS_i$$

Keterangan :

$\sum NSS$ = Jumlah nilai perolehan peserta didik untuk setiap butir soal

NSS = Nilai Setiap Soal

i = Banyak butir soal

$$NA = \frac{\sum NSS}{\text{Bobot Maksimum}} \times 100$$

Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Yang Tuntas} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik (N)}} \times 100\%$$

Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan tindakan dinilai berdasarkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan ketercapaian tingkat keterlibatan aktif siswa sebesar $\geq 75\%$. Kriteria lain mencakup tingkat reliabilitas instrumen dan efektivitas pembelajaran berdasarkan observasi guru (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 2 Hilimegai, Desa Hilitoese, Kecamatan Hilimegai, Kabupaten Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII-MIPA sebanyak 22 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga pertemuan, dengan fokus pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

Hasil Validasi Logis

Tes hasil belajar sebagai instrumen penelitian divalidasi oleh dua validator. Validator memberikan masukan terkait perbaikan tata kalimat, penggunaan kata operasional, tingkat kesukaran soal, dan kejelasan petunjuk. Setelah revisi, instrumen tes dinyatakan valid dengan rata-rata tingkat validitas 4,00 (valid) dan rata-rata reproduksibilitas 1,0 (diterima). Instrumen ini dinilai memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Validitas tes diuji menggunakan korelasi *product moment*. Hasil menunjukkan bahwa seluruh item soal valid, dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,456):

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0,868	0,456	Valid
2	0,962	0,456	Valid
3	0,959	0,456	Valid
4	0,977	0,456	Valid
5	0,943	0,456	Valid

Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode Alpha. Hasil uji reliabilitas menunjukkan $r_{hitung} = 0,949$, yang lebih besar dari $r_{tabel} = 0,456$. Dengan demikian, instrumen dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya.

Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal bervariasi, mencakup kategori mudah, sedang, dan sukar, sebagaimana hasil berikut.

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran

No.	Mean	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	7,75	0,78	Mudah
2	12,25	0,61	Sedang
3	12,50	0,63	Sedang
4	11,50	0,58	Sedang
5	8,85	0,30	Sukar

Uji Daya Pembeda

Daya pembeda mengukur kemampuan soal dalam membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Semua item soal memiliki daya pembeda baik.

Tabel 4. Hasil Daya Pembeda

No.	MKA	MKB	MKA-MK	Daya Pembeda	Kriteria
1	10,00	5,50	4,50	0,45	Baik
2	17,00	7,50	9,50	0,48	Baik
3	18,00	7,00	11,00	0,55	Baik
4	17,00	6,00	11,00	0,55	Baik
5	15,00	2,70	12,30	0,41	Baik

Paparan Data Hasil Penelitian

Siklus I

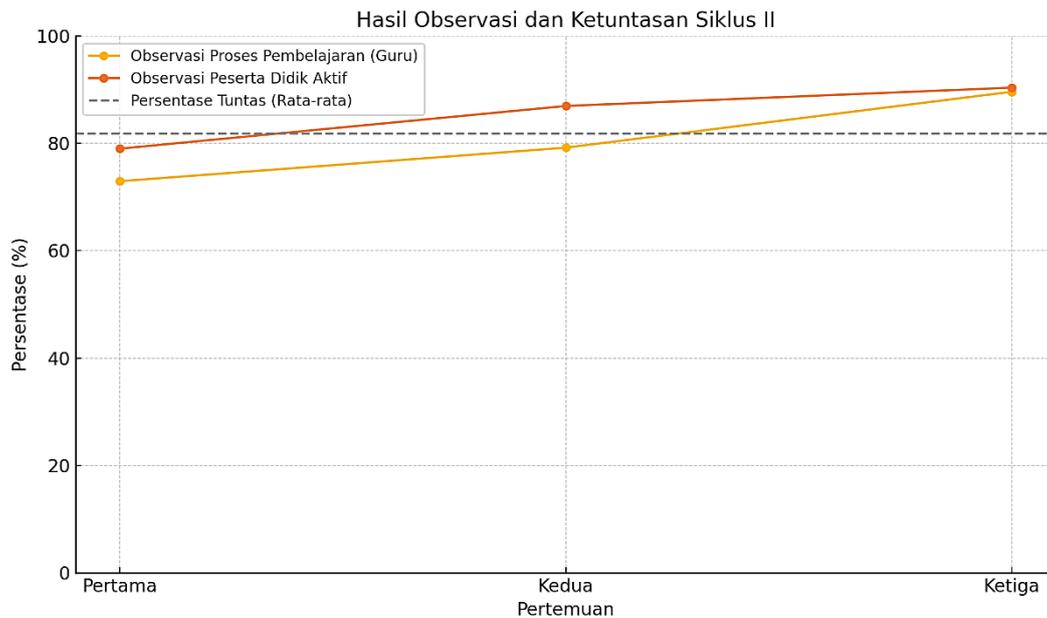
Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan capaian berikut:

- **Observasi Proses Pembelajaran:** Rata-rata skor observasi proses pembelajaran oleh guru adalah 59,03% (kriteria kurang).
- **Keterlibatan Aktif Siswa:** Rata-rata keterlibatan aktif siswa adalah 61,46% (kriteria rendah).
- **Hasil Belajar Siswa:** Rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,55 (kriteria cukup), dengan persentase ketuntasan 59,09%.
- **Kesimpulan Siklus I:** Hasil refleksi menunjukkan rata-rata capaian 59,86%, yang belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Pelaksanaan dilanjutkan pada Siklus II dengan beberapa perbaikan.

Siklus II

Setelah tindakan perbaikan, hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan:

- **Observasi Proses Pembelajaran:** Rata-rata skor observasi adalah 80,56% (kriteria baik).
- **Keterlibatan Aktif Siswa:** Rata-rata keterlibatan aktif siswa adalah 85,42% (kriteria tinggi).
- **Hasil Belajar Siswa:** Rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,05 (kriteria baik), dengan persentase ketuntasan 81,82%.
- **Kesimpulan Siklus II:** Rata-rata refleksi menunjukkan capaian 82,60%, yang menunjukkan indikator keberhasilan telah tercapai.



Gambar 1. Hasil Observasi dan Ketuntasan Siklus II

Pembahasan

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Hikmah et al. (2018) yang menyatakan bahwa TGT memberikan pengaruh positif pada motivasi dan hasil belajar. Sugiata (2019) juga menemukan bahwa TGT efektif meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kompetisi kelompok yang sehat.

Keunggulan Model TGT:

1. Mengoptimalkan partisipasi siswa dengan berbagai kemampuan, baik tinggi maupun rendah.
2. Meningkatkan kerja sama kelompok dan rasa saling menghargai.
3. Mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi dan kompetisi.

Fauziyah & Anugraheni (2020) menyatakan bahwa model ini tidak hanya menonjolkan siswa dengan kemampuan tinggi tetapi juga melibatkan siswa berkemampuan rendah dalam proses belajar yang aktif dan kolaboratif.

Dengan demikian, penerapan TGT di SMA Negeri 2 Hilimegai menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Kesuksesan ini didukung oleh kerja sama antara peneliti dan guru serta perencanaan yang matang.

Implikasi Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang penerapan **model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)** di SMA Negeri 2 Hilimegai, beberapa implikasi penting dapat diidentifikasi:

1. Implikasi terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Penerapan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan aktif, dan observasi proses pembelajaran secara signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menggabungkan kompetisi kelompok, kerja sama, dan diskusi aktif efektif dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan partisipatif.

2. Implikasi terhadap Motivasi Siswa

Model TGT mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran melalui aktivitas kompetisi kelompok yang sehat. Keunggulan model ini, seperti kemampuan mengoptimalkan partisipasi siswa dari berbagai tingkat kemampuan, berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini relevan dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi berperan penting dalam peningkatan hasil belajar.

3. Implikasi terhadap Peran Guru

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran inovatif. Dengan perencanaan yang matang dan keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator, model pembelajaran TGT dapat diadaptasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran lainnya.

4. Implikasi terhadap Praktik Pembelajaran di Sekolah

Keberhasilan penerapan TGT di SMA Negeri 2 Hilimegai dapat dijadikan model bagi sekolah-sekolah lain di wilayah serupa yang memiliki tantangan dalam keterlibatan siswa. Pendekatan ini dapat diterapkan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan berfokus pada peningkatan hasil belajar.

5. Implikasi terhadap Kebijakan Sekolah

Temuan ini memberikan dasar bagi pihak sekolah untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis TGT ke dalam kebijakan pengajaran. Hal ini dapat dituangkan dalam program pengembangan profesional guru dan pengembangan kurikulum sekolah untuk mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

6. Implikasi terhadap Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas model TGT pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau dalam konteks pembelajaran daring/hybrid. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengevaluasi dampak TGT terhadap aspek lain, seperti keterampilan sosial, motivasi jangka panjang, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah subjek yang terbatas hanya pada 22 siswa kelas XII-MIPA, sehingga hasilnya sulit digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas, serta fokus hanya pada mata pelajaran Biologi, yang belum dapat memastikan efektivitas model TGT pada mata pelajaran lain. Selain itu, durasi penelitian yang relatif singkat dengan dua siklus membatasi evaluasi dampak jangka panjang, sementara keterbatasan sarana pendukung dan variasi kemampuan serta motivasi siswa turut memengaruhi keterlibatan dalam pembelajaran. Keberhasilan penerapan TGT juga sangat bergantung pada kesiapan dan keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran, yang menjadi tantangan tersendiri. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi perhatian bagi penelitian lanjutan agar hasil yang lebih komprehensif dan aplikatif dapat diperoleh.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMA Negeri 2 Hilimegai menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

kelas XII-MIPA pada mata pelajaran Biologi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. **Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Instrumen tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Semua item soal dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas menggunakan metode Alpha menghasilkan nilai $r_{hitung} = 0,949$, menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

2. **Peningkatan Proses Pembelajaran**

Pada Siklus I, rata-rata skor observasi proses pembelajaran adalah 59,03% (kriteria kurang). Setelah tindakan perbaikan pada Siklus II, skor meningkat menjadi 80,56% (kriteria baik). Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran.

3. **Keterlibatan Aktif Siswa**

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Pada Siklus I, rata-rata keterlibatan siswa hanya mencapai 61,46% (kriteria rendah). Namun, pada Siklus II, keterlibatan aktif siswa meningkat menjadi 85,42% (kriteria tinggi), mencerminkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan partisipasi siswa.

4. **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 69,55 (kriteria cukup), dengan persentase ketuntasan 59,09%. Pada Siklus II, rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 82,05 (kriteria baik), dengan persentase ketuntasan 81,82%. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan model TGT dalam membantu siswa memahami materi Biologi.

5. **Efektivitas Model TGT**

Model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam mendorong kerja sama kelompok, mengoptimalkan partisipasi siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun kolaboratif.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan kerja sama antara peneliti dan guru, TGT menjadi model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran Biologi di tingkat SMA.

REFERENSI

- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Djamarah, S. B., & Zein, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- 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*, 5(1).
- Junaedi, I. (2019). PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Lahamma, H. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Pada Pokok Bahasan Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas VIII-7 SMP Negeri 4 Parepare. *Jurnal Pendidikan Biharul Ulum Ma'Arif*, 6(2).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Refika Aditama.
- Lubis, R., Herlina, M., & Rukmana, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share

- Menggunakan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), 160–178. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.978>
- Marasabessy, A., & Sangadji, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Konsep Benda Padat Dan Benda Cair Siswa Kelas III SD Negeri 3 Halmahera Barat. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran Dan Sains Fisika*, 2(1), 84–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4876631>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Silvina, R. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) DAN KEMAMPUAN AWAL TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMPN 38 SIJUNJUNG. *Jurnal Pendidikan Rokaina*, 2(2), 265–273. <https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/view/39>
- Sugiata, I. W. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Usman, M. U. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.