

---

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII 1 SMP TRI BHAKTI PEKANBARU**

**APPLICATION OF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING USING IMAGE MEDIA ON BIOLOGY LEARNING OUTCOMES CLASS VII STUDENTS 1 TRI BHAKTI SMP PEKANBARU**

Melisa<sup>1</sup> Yeni Hildawati<sup>2</sup> Asniah<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Indonesia, Universitas Islam Riau

<sup>2</sup>Indonesia, SMA Negeri 1 Bandar Petalangan

\*Correspondence to: [mellisa@edu.ac.id](mailto:mellisa@edu.ac.id)

**Article History:** Received 13 Januari 2024

Revision: 23 Januari 2024

Accepted 20 June 2024

Available online 28 Juni 2024

---

## ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes by implementing cooperative learning biology TGT using handout graders VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru in Academic Year 2022/2023, which amounts to 36 students with 17 male students and 19 female students. This research is Classroom Action Research (CAR). Parameters measured were student learning outcomes in the form of absorption and mastery learning students. The data analysis technique use is descriptive and inferential analysis techniques. The results of the descriptive analysis of student learning outcomes conducted by two cycles consisting of ten meetings, the PPK students gained absorption increased by 11,70% from the prior CAR (64,43%) after the first cycle CAR (76,13%) and increased of 7,38% after the second cycle CAR (83,51%). Students mastery before CAR (41,66%) an increased to (66,66%) after the first cycle of CAR dan the second cycle an increased to (94,44%).

**Keywords:** Cooperative learning Teams Gams Tournament Media Gambar Learning Outcomes

---

## ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas atau Classroom Action Research (CAR). Parameter yang diukur adalah hasil belajar siswa dalam bentuk absorpsi dan penguasaan siswa. Teknik analisis data adalah teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa yang dilakukan oleh dua siklus yang terdiri dari sepuluh pertemuan, siswa PPK memperoleh penyerapan meningkat sebesar 11,70% dari CAR sebelumnya (64,43%) setelah siklus pertama CAR (76,13%) dan meningkat sebesar 7,38% selepas siklus kedua CAR (83,51%). Siswa menguasai sebelum CAR (41,66%) meningkat menjadi (66,66%) setelah siklus pertama CAR dan siklus kedua meningkat menjadi (94,44%).

**Key Words:** Pembelajaran Kooperatif TGT Media Gambar Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kemampuan seorang anak yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan (Sanjaya, 2010:3). Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamalik 2013:03). Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Redja, 2013:03).

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas – tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan berikut tidak sepenuhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber, belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2012:1). Sedangkan menurut Slameto (2012:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik (Djamarah dan Zain 2006:1).

Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2010:16).

Dalam proses pembelajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sanjaya (2010:147), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2012 : 46)

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi ini tidak mungkin dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran, guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa (Sanjaya, 2010:197). Hasil wawancara peneliti dengan guru biologi kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: Guru lebih sering menggunakan metode ceramah; Siswa yang kemampuan akademiknya tinggi enggan bekerjasama dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah, sehingga terjadi kesenjangan hasil belajar yang jauh diantara siswa tersebut; Ketuntasan dalam tiap pembelajaran belum semuanya tercapai siswa yang nilainya di atas KKM hanya 41,66%, nilai KKM 75.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta bahan-bahan yang dimaksud (Suprijono, 2012:54).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *teams games tournaments* atau pertandingan permainan tim (Trianto, 2010:83). Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menjawab permasalahan dalam pembelajaran konvensional. Model TGT memiliki kelebihan diantaranya dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor untuk kelompoknya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember sampai Juni dan dilanjutkan pengambilan data dilaksanakan mulai bulan Maret sampai April. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru yang berjumlah 36 orang siswa, yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Kelas VII<sub>D</sub> merupakan kelas yang paling rendah hasil belajarnya dibandingkan kelas paralelnya.

Pada tahap prosedur penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah:

- 1) Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 PEKANBARU Tahun Ajaran 2022/2023.
- 2) Penentuan jadwal dan jam pelajaran.
- 3) Menetapkan SK, KD, dan materi pelajaran.
- 4) Membagi kelompok kooperatif siswa.
- 5) Menyiapkan perangkat pembelajaran guru

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara, yaitu Penilaian Pengetahuan Pemahaman Konsep (PPK) dikumpulkan data dari Nilai Perkerjaan Rumah (PR), Nilai Tugas (LKS), Nilai Quis Tertulis (QT), dan Ujian Blok (UB) untuk melihat hasil belajar ranah kognitif.

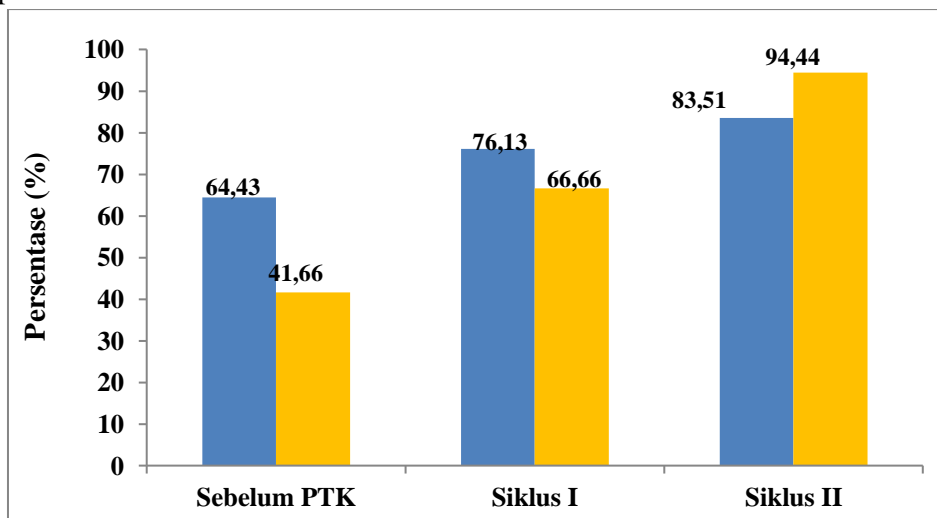
Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan menggunakan *handout* untuk melihat daya serap dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal.

Setelah melakukan proses pembelajaran, maka diperoleh nilai sebelum PTK, Siklus I, siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Biologi Kognitif Siswa Kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru Sebelum PTK Terhadap PTK Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar	Hasil belajar sebelum PTK	Siklus	
		Siklus I	Siklus II
Daya Serap	64,43%	76,13%	83,51%
Ketuntasan Klasikal	41,66%	66,66%	94,44%

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diterapkan pembelajaran TGT dengan menggunakan *handout* daya serap nilai PPK siswa sebelum PTK adalah 64,43%, pada siklus I daya serap PPK adalah 76,13% mengalami peningkatan sebesar 11,70% dari sebelum PTK. Pada siklus II daya serap PPK siswa meningkat menjadi 83,51% dan mengalami peningkatan sebesar 7,38% dari siklus I. Ketuntasan klasikal PPK siswa sebelum PTK yaitu 41,66%, pada siklus I ketuntasan klasikal siswa adalah 66,66% mengalami peningkatan sebesar sebesar 25% dari sebelum PTK, dan pada siklus II ketuntasan.



Gambar 1. Perbandingan Daya Serap dan Ketuntasan Belajar PPK Sebelum PTK dan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dianalisis secara deskriptif terlihat bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan *handout* pada siswa kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru terdapat peningkatan hasil belajar. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase rata – rata hasil belajar PPK peserta didik sebelum PTK yaitu 64,43% (Kategori Kurang), meningkat menjadi 76,13% (Kategori Cukup), hasil penelitian pada siklus I ini belum optimal dikarenakan siswa belum terbiasa belajar kelompok, sehingga kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok masih kurang.

Setelah PTK I dan setelah PTK siklus II rata – rata daya serap nilai PPK siswa kembali peningkatan menjadi 83,51% (Kategori Baik), terjadi peningkatan sebesar 7,38%. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah merasa paham dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan karena siswa merasa termotivasi dengan adanya permainan yang apabila mendapat poin tertinggi maka kelompoknya akan mendapatkan penghargaan. Hal ini di perkuat oleh pendapat Slavin (2013: 169), bahwa tim akan mendapatkan penghargaan dalam bentuk sertifikat atau dalam bentuk lain untuk menghargai kelompok bernilai tinggi, jika mereka berhasil melampaui kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

Nilai kuis 1 pada siklus I pertemuan pertama memiliki daya serap yaitu 73,96% (Kategori Kurang), daya serap kuis kedua pada pertemuan dua yaitu 77,94% (Kategori Cukup). Daya serap nilai kuis pertemuan kedua mengalami kenaikan sebesar 3,98% dari nilai kuis pertemuan pertama. Peningkatan daya serap nilai kuis pada pertemuan kedua disebabkan karena siswa sudah berkonsentrasi dalam mengerjakan soal kuis dan telah memahami soal yang diberikan kepada siswa. Peningkatan daya serap pada kuis banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya disebabkan faktor ketekunan dan sikap. Hal ini ditegaskan oleh Slameto (2012:128) menyatakan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik tidak bisa diramalkan keberhasilan dan gagalnya setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan, tetapi perlu diingat bahwa prestasi peserta didik tidak semata – mata ditentukan oleh tingkat intelektual. Faktor lain juga mempengaruhi prestasi seperti faktor motivasi, sikap, ketekunan dan lingkungan.

Nilai LKS 1 pada siklus I pertemuan pertama memiliki daya serap yaitu 75,23% (Kategori Cukup), daya serap LKS 2 pada pertemuan kedua yaitu 78,61% (Kategori Cukup). Daya serap nilai LKS pertemuan kedua mengalami peningkatan 3,38% dari nilai LKS 1. Peningkatan daya serap nilai LKS pada pertemuan kedua disebabkan karena siswa saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya sehingga menyebabkan hasil yang maksimal. Pada siklus II nilai PPK siswa berdasarkan nilai kuis pada pertemuan kelima memiliki daya serap yaitu 82,67% (kategori baik), dan mengalami peningkatan sebesar 10,66% pada daya serap kuis pada pertemuan ke enam yaitu 93,33% (Sangat Baik). Peningkatan yang terjadi dikarenakan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mengerti mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan dengan menggunakan *handout*. Menurut Sardiman (2011:73) , memotivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan, sehingga seseorang mau dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan dan mengelakkan perasaan tidak suka itu. Menurut Slavin (2013:34), memotivasi dalam pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja, yang mana penghargaan kelompok ini didasarkan pada kinerja kelompok (penjumlahan dari kinerja individu).

Nilai LKS 3 pertemuan ke-5 memiliki daya serap yaitu 84,26% (Kategori Baik), daya serap LKS 4 pertemuan ke-6 yaitu 89,88% (Kategori Baik). Daya serap nilai LKS 4 pertemuan ke-6 mengalami peningkatan 5,62% dari nilai LKS 3. Peningkatan daya serap nilai LKS pada pertemuan 6 disebabkan karena siswa saling bekerjasama dengan teman sekelompoknya dan akhirnya kelompok sangat berkonsentrasi dalam mengerjakan LKS.

Daya serap siklus I untuk Ujian Blok (UB 1) yaitu 74,28% (Kategori Kurang) dan daya serap pada siklus II untuk Ujian Blok (UB2) yaitu 76,62% (Kategori Cukup), terjadi peningkatan sebesar 2,34%. Peningkatan daya serap untuk nilai ujian blok terjadi karena bisa lebih mempersiapkan diri untuk memahami materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar juga terjadi karena proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dengan menggunakan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif biologi siswa kelas VII<sub>D</sub> SMPN 23 Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. Pada materi pokok interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya dan pencemaran lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusminarti. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA1 SMAN 10 Pekanbaru Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi-FKIP-UIR : Pekanbaru.
- Artika. 2010. *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi siswa kelas VIII<sub>3</sub> SMPN 21 Pekanbaru Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi-FKIP-Universitas Islam Riau: Pekanbaru.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, S. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi aksara. Jakarta.
- Chairil. 2010. Media Pembelajaran. (Online). <http://chai-chairil.blogspot.com>. Diakses 10/06/2014.
- Djamarah, BS & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, O. 2008. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya: PDF. Diakses 17/11/2012.
- Karina, YD, Haryono, dan Ariani, RSD. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Dilengkapi Teka-Teki Silang Dan Kartu Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Materi Koloid Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014. Diakses 21/01/2015
- Kinanti, WP, Waluyo, J, dan Hariyadi, S. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) dengan Permainan Teka Teki Silang (Tts) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem Di Smp Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013). Diakses 21/01/2015
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Edisi Revisi ke 7). Rajawali Press: Jakarta.
- Millah, I, Parlan dan Sukarianingsih, D. 2013. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Laboratorium Um Pada Materi Hidrokarbon. Diakses 21/01/15
- Nurlayla. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan pratikum lapangan untuk meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII<sub>2</sub> SMPN 26 Pekanbaru Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi-FKIP-UIR : Pekanbaru.
- Ratumanan. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Unesa University Press: Surabaya.
- Redja, M. 2013. *Pengantar Pendidikan*. Rajawali Pers: Jakarta
- Saco. 2006. *Team Games Tournament* (TGT), (online) <http://suhadinet.-wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournament/>.html. Diakses 17/06/2014.
- Sanjaya,W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grasindo Persada: Jakarta
- Slameto. 2012. *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Slavin, R. E. 2013. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media: Bandung.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara: Jakarta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana: Jakarta.
- Wartono. 2004. *Team Games Tournament (TGT)*, (online)  
<http://www.strukturaljabar.co.cc/2008/10/proposal-tgt-html>. Diakses 20/06/2014.
- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara: Jakarta.