

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS PADA MATERI SISTEM KOORDINASI

Jayanti Noor Purbo Rukmi, Sulton, Arafah Husna

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
 Email: noorjayanti@gmail.com

Article History

Received: 18-06-2020

Accepted: 03-09-2020

Published: 30-11-2020

Keywords

*Model Pembelajaran
 Team Game Tournament
 (TGT), Hasil Belajar
 Siswa.*

Abstrak

Penelitian dipakai guna menilai efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif pelajar pada pelajaran Biologi materi sistem koordinasi daripada menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini demi membantu pengajar menentukan model pembelajaran yang efektif. Dalam mengkajinya, memakai desain *post-test only*. Hasil penelitian pada kelas eksperimen nilai rata-rata *post-test* sebesar 69,09 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* sebesar 61,74. Hasil uji *independent samples t-test* diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) $0,044 < 0,05$. Bisa dibuat kesimpulan bila model pembelajaran *Team Game Tournament* lebih efektif dalam pelajaran Biologi materi sistem koordinasi dari pada model pembelajaran konvensional.

Abstract

Research used to assess the effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) learning model on students' cognitive learning outcomes in Biology lessons on the coordination system material rather than using conventional learning models. This is to help educators determine effective learning models. In this research using a post-test only design. The results of the research in the experimental class posttest average value of 69,09 while the control class post-test average value of 61,74. The results of independent samples t-test are known as the value of Sig.(2-tailed) $0,044 < 0,05$. It can be concluded that the Team Game Tournament learning model is more effective in the Biology lesson of the coordination system material than the conventional learning model.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran kini mempunyai beragam jenis dan pola pembelajaran. Dalam pemilihannya, model pembelajaran harus dipilih sesuai dengan keadaan belajar pelajar. Pengembangan proses pembelajaran yang diterapkan melalui pelaksanaan model pembelajaran wajib mengerti perkembangan pelajar (Majid, 2014). Model pembelajaran harus inovatif, progresif, dan kontekstual agar pengajar dapat terbantu dalam kegiatan pengajaran (Al Tabany, 2017: 15). Model yaitu gambaran hasil observasi dari kinerja sebuah sistem yang dimiliki (Suprijono, 2010: 45). Sedangkan pembelajaran berdasarkan Syaiful Sagala (2009: 61) didefinisikan sebagai pengajaran yang diterapkan kepada pelajar serta berpegang teguh pada konsep belajar dan hakikat pendidikan yang tujuannya bisa memperoleh hasil belajar dan bisa membentuk pengetahuan pengajar menjadi meningkat.

Model pembelajaran yang bertumpu kepada pelajar sangat cocok dengan Kurikulum 2013. Saat kegiatan pengajaran, pemakaian model pembelajaran adalah termasuk penentu keberhasilan belajar (Sulistyo, 2016). Model pembelajaran yang dipakai wajib mengatasi permasalahan belajar yang kerap timbul saat ini. Model pembelajaran yang bertumpu pada pelajar memberikan kebebasan secara penuh bagi pelajar untuk memajukan pengetahuan dan bakatnya sewaktu proses pengajaran aktif (Sarkadi, 2019: 3). Model pembelajaran kooperatif tertuju kepada pelajar dan pantas dipakai saat Kurikulum 2013. Model pembelajaran kooperatif disebut sebagai strategi dalam belajar yang membawa pelajar dalam kegiatan kelompok dengan pembagian anggota kelompok dilakukan secara rata dari yang memiliki kecakapan tinggi hingga rendah (Slavin, 2009: 14). Model pembelajaran kooperatif membantu pelajar untuk memotivasi diri selama belajar sampai dapat mencapai hasil yang optimal (Hikmah, Anwar, & Hamid, 2018: 48). Kegiatan beregu yang dijalankan di dalam model ini menjadikan pelajar dapat mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan (Sugiyanto, 2010: 37). Model pembelajaran kooperatif diaplikasikan bukan hanya mencapai hasil belajar saja melainkan bisa membangun keterampilan sosial pelajar (Amri, 2010: 67). Model pembelajaran kooperatif mengklasifikasikan pelajar berdasarkan interaksi sosial yang terjadi selagi sistem pengajaran berjalan. Klasifikasi itu antara lain: kompetitif-kolaboratif, partisipasi masing-masing individu dalam memecahkan permasalahan terkait materi pelajaran (Cimermanová, 2018: 222).

Model pembelajaran kooperatif yang dipilih dalam penelitian ini yaitu jenis model pembelajaran TGT. Slavin (2015: 163) mengungkapkan bila model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan kelompok dan melibatkan pelajar secara penuh selama praktik pengajaran. Model pembelajaran ini dalam penerapannya tidak membutuhkan fasilitas khusus (Ritonga, 2017: 121). Model pembelajaran ini memanfaatkan aktivitas *games* dan turnamen untuk mengukur sistem kemajuan skor masing-masing pelajar. Pemanfaatan kegiatan *games* dalam model pengajaran inilah bisa menjadikan pelajar berperan aktif dalam kegiatan mengeksplorasi, eksperimen, kompetisi, dan kerjasama (Salam, Hossain, & Rahman, 2015: 276). Menurut Shoimin (2014: 204-205) dalam melaksanakan model pembelajaran TGT terdapat 5 bagian utama yang harus diingat yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, *games*, *tournament*, dan pemberian penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Model pembelajaran ini mengajak pelajar mengembangkan pengetahuan yang dimiliki terkait materi pembelajaran (Cahyaningsih, 2017: 4). Model pembelajaran TGT dapat memfasilitasi pelajar untuk semakin terlibat selama pembelajaran (Putra, 2015: 145). Model pembelajaran TGT mengajak siswa ikut serta dalam kegiatan memecahkan permasalahan belajar. Sinkron dengan apa yang dikatakan Astrissi, Sukardjo, & Hastuti (2018: 23) yang menyebut bahwa selama mengaplikasikan model pembelajaran ini, pelajar diajak untuk menyelesaikan masalah, mendiskusikan masalah, menyampaikan pendapat.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran, pendidik harus merancang instrumen yang bisa menghimpun data terkait keberhasilan pelajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2013: 13). Hasil belajar memiliki fungsi yang sangat berarti dalam mengambil langkah selanjutnya untuk upaya meningkatkan kegiatan pembelajaran kearah lebih baik. Hasil belajar adalah puncak dari

kegiatan belajar pelajar (Dimiyati & Mudjiono, 2002). Hasil belajar bisa mengubah kelakuan individu yang dibuat seraya sadar akibat dari perlakuan adanya kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2014: 22). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada bidang pengetahuan, sikap, keterampilan yang timbul pada pelajar (Sudjana, 2017: 3). Penelitian lain yang telah diperbuat beberapa peneliti sebelumnya tidak memfokuskan ke hasil belajar tertentu sehingga hasil yang didapatkan tidak diketahui mengarah pada hasil belajar seperti apa. Dengan adanya peristiwa seperti itu, penelitian ini menempatkan pada pemerolehan hasil belajar kognitif pelajar. Hasil belajar itu dipilih karena tingkatan paling utama dalam hasil belajar pelajar yaitu hasil belajar kognitif. Dengan memakai hasil belajar kognitif ini, secara tidak spontan tatkala proses pengajaran menganut teori belajar konstruktivisme. Menurut Yaumi (2017: 42) konstruktivisme adalah sebuah pendekatan yang berinti pada pelajar untuk mengenali masalah pembelajaran secara ilmiah dan usaha ini termasuk jalur dalam kemajuan kognitif.

Kebanyakan pembelajaran Biologi dibimbing melalui model pembelajaran konvensional. Seperti melewati metode pengajaran yang diadakan melalui ceramah dan soal jawab hingga penggunaan alat peraga yang tertentu untuk menunjang proses pembelajaran. Perlakuan seperti ini menciptakan pelajar yang memahami materi pembelajaran hanya pelajar tertentu dan pelajar lain tidak memahami materinya. Evaluasi pembelajaran juga hanya diadakan melalui pemberian tugas-tugas yang mesti dikerjakan oleh pelajar ketika pulang sekolah dan pengadaan tes ujian harian. Tentu saja yang mengerjakan tugas-tugas tersebut hanyalah beberapa pelajar saja. Kejadian seperti inilah membuat tujuan pembelajaran kurang tercapai secara optimal. Perlu adanya model pembelajaran baru yang membuat masing-masing pelajar menjadi lebih aktif dalam pengajaran. Model konvensional yang sebelumnya diterapkan di kelas, berakibat pelajar kurang terpicu menyimak pelajaran dan tidak adanya ruang untuk pelajar memperdalam materi. Yulianto, Sumardi, & Berman (2014) mengatakan jika model pembelajaran konvensional mengakibatkan pelajar jenuh mengikuti kegiatan belajar. Pelajar tidak diberi peluang menghayati bahan pelajaran secara mandiri. Untuk itu penelitian tentang pelaksanaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk bisa mengatasi perkara yang timbul semasa proses pengajaran sampai tujuan pembelajaran bisa tercapai. Gull & Shehzad (2015) mengatakan jika pemilihan model pembelajaran TGT bisa sampai ke tujuan pengajaran daripada model pembelajaran konvensional.

Mengacu pada nilai tes harian pelajar kelas XI MIPA 2 semester ganjil, yang mendapat nilai paling tinggi dan memenuhi kriteria KKM adalah 1 pelajar dengan nilai 76 dan pelajar lain berada dibawah KKM. Sedangkan yang mendapati nilai paling rendah adalah 2 pelajar dengan nilai 37. Dalam kelas XI MIPA 4, yang mendapati nilai paling tinggi dan memenuhi kriteria KKM adalah 1 pelajar dengan nilai 81. Sedangkan yang mendapat nilai paling rendah adalah 1 pelajar dengan nilai 34. Fakta ini menunjukkan nilai mata pelajaran Biologi kelas XI rendah. Di dalam penelitian berbeda yang dijalankan oleh Ratna Sukma Yuda (2014) mengungkap bila pengajar belum banyak menjalankan model pembelajaran yang berakibatkan pelajar saling bekerjasama. Dalam manajemen kelas masih menuruti pengajar menjadi penyedia sumber belajar sampai-sampai proses pengajaran menjadi menjenuhkan dan monoton. Muawanah (2015) dalam penelitiannya menuturkan bila selama proses pengajaran, sekolah masih menjalankan model pembelajaran konvensional sampai pelajar tidak cakap menerima dan menyelesaikan materi secara mudah. Krisfian Eka Sanjaya (2016) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa sebagian pengajar masih menjalankan model pembelajaran yang berpusat kepada guru sehingga kegiatan pengajaran di kelas dikuasai oleh pengajar. Ayu Nursifa (2018) pada penelitiannya berkata bila keikutsertaan pelajar dalam kegiatan pengajaran masih kurang dan belum menyeluruh serta didominasi oleh pelajar tertentu. Kasus ini menjadikan pembelajaran kurang ampuh kalau dilakukan.

Bermula dari munculnya permasalahan tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan untuk menyelidiki efektivitas model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif pelajar antara kelas

yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif memakai metode eksperimen dan rancangan penelitian yang memakai *quasi experiment* (eksperimen semu). Metode eksperimen dipakai selama penelitian ini guna melihat pengaruh yang timbul dari perilaku tertentu terhadap perlakuan lain dalam suasana terkendali. Untuk rancangan yang dikenakan yaitu *quasi experiment*. Pemilihan rancangan tersebut guna memperlihatkan kaitan sebab akibat yang ditimbulkan dari pemakaian model pembelajaran TGT dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini memiliki desain *Post-Test Only Control Group Design*. Pengadaan penelitian tanggal 4 April 2020, 6 April 2020, dan 26 Mei 2020 bertempat di SMA Negeri 5 Madiun. Instrumen yang dibuat sebagai penentu hasil penelitian adalah soal *post-test*. Kelas XI MIPA 2 memegang peran selaku kelas eksperimen dengan pelajar sebesar 32 dan kelas XI MIPA 4 memiliki peran selaku kelas kontrol dengan pelajar sebesar 34. Teknik menentukan sampel memakai sebuah teknik *simple random sampling*. Populasi yang dibutuhkan adalah semua pelajar kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Madiun yang bertotal 200 pelajar dengan total kelas sebanyak 6 kelas XI MIPA. Teknik akumulasi data dikerjakan dengan dokumentasi untuk melacak data-data awal yang bersangkutan dengan penelitian, wawancara untuk mengenal perkara yang tumbuh di sekolah, dan tes demi mengenal tingkat penguasaan pelajar terhadap materi dengan memandang kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajarnya. Variabel yang dijadikan patokan tersedia 2 yaitu selaku variabel bebas adalah model pembelajaran TGT dan selaku variabel terikat adalah hasil belajar.

Covid-19 yang timbul sekarang, membuat penelitian dilakukan secara *online*. Keadaan ini tidak memungkinkan untuk diterapkan pembelajaran secara berhadapan langsung. Kelompok eksperimen diberikan perbuatan khusus dengan diberikannya model pembelajaran TGT dengan pemberian materi dilakukan menggunakan *powerpoint* (PPT) dan desain *games* menggunakan kartu soal yang boleh dipilih oleh pelajar yang memegang tugas untuk menjawab soal. Dalam kelompok kontrol pembelajaran dijalankan melalui model pembelajaran konvensional. Kegiatan penjelasan materi yang lazimnya dijalankan melalui ceramah dialihkan pada penjabaran materi menggunakan *powerpoint* (PPT). Dalam model konvensional disediakan kegiatan tanya jawab apabila terdapat materi yang belum dimengerti pelajar. Pemberian soal *post-test* (tes akhir) kedua kelas ini diberikan menggunakan *Google Forms*. Penggunaan aplikasi *Whatsapp* sebagai perantara kegiatan pengajaran dipilih peneliti karena melihat keadaan pelajar yang punya paket data terbatas dan banyak diantara mereka yang kesulitan mengakses jika menggunakan aplikasi lain. Untuk itulah peneliti mengambil alternatif dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*.

Dalam melakukan kegiatan *games*, pelajar dipecah menjadi 5 regu yang setiap regu punya 6-7 awak. Pembagian kelompok dilakukan secara adil dan merata dengan persebaran jenjang keahlian pelajar dari yang keahlian tinggi sampai keahlian rendah terbagi secara adil di setiap regunya. Selanjutnya setiap kelompok diberikan waktu untuk musyawarah terkait materi yang sudah dijelaskan oleh pengajar. Setelah kegiatan diskusi selesai setiap regu menentukan penjawab pertama hingga terakhir dengan mengundi. Apabila penjawab pertama bertugas menjawab soal maka anggota lain bertugas menjadi penantang. Pelajar yang terpilih menjadi penjawab pertama memilih 1 kartu soal yang hendak dijawab dan pengajar bertugas sebagai pengirim soal yang ditentukan penjawab pertama. Guru membagikan soal yang mesti dijawab oleh penjawab pertama. *Games* ini dijalankan melalui aturan urutan sampai kartu soal habis dan semua awak regu usai menjalankan tugas sebagai penjawab soal. Selanjutnya guru, menghitung perolehan skor masing-masing pelajar pada satu regu dengan mengawasi ketepatan jawaban yang dijawab pelajar.

Sedangkan pada kegiatan turnamen dimulai dari perwakilan kelompok bersaing mengumpulkan skor kelompok. Pembagian dalam aksi ini dibagi berdasarkan kesamaan jenjang keahlian kognitif. Soal dalam permainan *games* ini, masing-masing sesi disediakan 1 soal untuk dijawab. Permainan dilakukan

sampai soal habis. Setelah melakukan turnamen, regu yang meraup skor tertinggi diberikan penghargaan oleh pengajar. Hadiah yang dikirimkan oleh pengajar akan diberikan setelah sekolah dibuka kembali, mengingat pandemi yang tengah terjadi.

Selama uji normalitas data dipilihlah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji itu dipilih lantaran selama penelitian memiliki sampel sebanyak 66 pelajar. Tolok ukur pengujiannya bila nilai $\text{Sig.} < 0,05$ berarti fakta bukan berdistribusi normal. Bila nilai $\text{Sig.} > 0,05$ berarti fakta berdistribusi normal (Sugiyono, 2019: 234). Uji homogenitas punya tolak ukur bila $\text{Sig.} > 0,05$ berarti fakta homogen sedangkan $\text{Sig.} < 0,05$ berarti fakta tidak homogen. Patokan uji *independent sample t-test* adalah $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ berarti model pembelajaran TGT lebih efektif ketimbang model konvensional untuk dipakai selama pelajaran Biologi materi sistem koordinasi.

HASIL

Dalam pemeriksaan statistik didapatkan fakta sebagai berikut: nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 69,09. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 61,74. Menurut perolehan nilai tersebut, bisa ditetapkan bila nilai rata-rata kelas eksperimen lebih unggul ketimbang kelas kontrol. Pada perolehan hasil *post-test*, nilai paling tinggi di kelas eksperimen adalah 87 dan nilai terendah adalah 50 dengan standar deviasi 11,944. Pada hasil *post-test* kelas kontrol didapatkan nilai paling tinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 27 dengan standar deviasi 16,829.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan capaian nilai *post test* kelas eksperimen mempunyai nilai $\text{Sig. } 0,200 > 0,05$. Fakta itu memperlihatkan kelas eksperimen distribusi datanya normal. Pada uji normalitas kelas kontrol menunjukkan nilai $\text{Sig. hasil post-test } 0,013 < 0,05$. Untuk itulah dikatakan dalam kelas kontrol distribusi datanya tidak normal. Karena dalam kelas kontrol data berdistribusi tidak normal, transformasi data wajib diterapkan. Alasannya supaya nilai yang didapat bisa berdistribusi normal. Setelah dilakukan transformasi data dalam kelas kontrol didapatkan nilai $\text{Sig. } 0,134 > 0,05$ berarti data terdistribusi secara normal. Sesudah melewati tahapan-tahapan percobaan, dalam kelas eksperimen dan kontrol dikatakan apabila data berdistribusi normal. Untuk itu, data siap diuji dengan memakai uji *independent samples t-test*.

Bersumber dari uji homogenitas didapatkan fakta bila taraf signifikansi hasil belajar siswa menurut *mean* adalah $0,017 < 0,05$; taraf signifikansi menurut *median* adalah $0,036 < 0,05$; taraf signifikansi berdasarkan *median and with adjusted df* sebesar $0,036 < 0,05$; taraf signifikansi menurut *trimmed mean* adalah $0,024 < 0,05$. Tentu saja ini sesuai dengan kriteria bila $\text{Sig} < \alpha$ data dikatakan tidak homogen. Data dikatakan tidak homogen karena *varians* yang terdapat dalam data tidak sama. Walaupun *varians* data dikatakan tidak sama, uji *independent samples t-test* masih bisa dilakukan untuk menganalisis data penelitian. Namun yang dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan adalah hasil *equal variance not assumed*. Menimbang keputusan yang ada bila homogen atau tidaknya perolehan nilai pada uji ini bukan syarat yang harus dipenuhi untuk melakukan uji *independent samples t-test*.

Fakta sesudah melakukan uji *Independent Samples T-Test* didapatkan capaian berikut ini: nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) 0,044 < 0,05$ berarti bila model pembelajaran TGT lebih efektif pada pelajaran Biologi materi sistem koordinasi.

PEMBAHASAN

Menimbang dari fakta analisis deskriptif kelas eksperimen yang pelajarnya berjumlah 32 orang, diperoleh data berikut ini: nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 69,09 sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* adalah 61,74. Dalam kelas kontrol pelajarnya berjumlah 34 orang. Melihat fakta ini, memiliki arti bahwa nilai rata-rata pelajar pada kedua kelas sangat berbeda. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Nurhidayah (2018) yang mengatakan jika pemberlakuan kegiatan kelompok dalam memahami materi menyebabkan adanya peningkatan nilai pada masing-masing pelajar.

Dalam kelas eksperimen nilai paling tinggi yang didapat pelajar adalah 87 dan nilai paling rendah yang didapat pelajar adalah 50. Sedangkan kelas kontrol nilai paling tinggi yang didapat pelajar adalah 80 dan nilai paling rendah adalah 27. Melihat fakta ini, berarti ada perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selaras anggapan dari Nurhasanah & Soebandi (2016: 129) yang mengungkapkan bila transisi dari hasil belajar pelajar bisa diukur dalam prestasi yang dihasilkan pelajar. Ketercapaian pembelajaran berarti tercapainya standar kompetensi yang diharapkan. Arifin (2009) mengatakan bahwa hasil belajar diukur agar mendapatkan data untuk menetapkan capaian hasil belajar. Pengajar dikatakan berhasil dalam mengelola pembelajaran apabila dapat mengolah suatu pembelajaran yang disukai pelajar (Andaningsih & Wilujeng, 2015: 51). Pencapaian hasil belajar terjadi akibat adanya ketercapaian pembelajaran yang dapat dibuktikan menggunakan nilai (Andrini, 2016: 38).

Menurut hasil uji *independent samples t-test* dapat dipahami apabila model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Biologi materi sistem koordinasi. Penggunaan model pembelajaran TGT ini, membuat pengajar bisa fokus mengajar materi pelajaran urut dari pemahaman dasar hingga pemahaman tertinggi (Paolini, 2015: 21). Pengajar mampu memberi ruang bagi pelajar untuk menyelidiki, mengamati, belajar dan dapat mengatasi masalah belajar sendiri (Soleh, Kurnia, & Sunarya, 2017: 2014). Untuk itulah terjadilah timbulnya transfer pengetahuan bisa berhasil dan hasil belajar menjadi meningkat. Pengaplikasian model pembelajaran TGT dapat menyebabkan peningkatan nilai diamati dari pendapatan rata-rata kelas sehingga membuktikan bahwa dalam pengelolaan kelompok yang diadakan oleh pelajar berhasil dan menjadikan masing-masing pelajar mendapatkan pengetahuan baru. Adanya kejadian ini, fungsi pengajar dalam membimbing keterampilan sosial dan interpersonal juga berhasil dilakukan. Peran pengajar ini sangat berarti selama pemakaian model pembelajaran TGT (Tran, 2014: 132).

Prastiyo (2019: 8) menyatakan bahwa hasil belajar bisa dikatakan mengalami kenaikan apabila terjadi perubahan tingkah laku sesuai dengan indikator hasil belajar. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT bisa mendukung pelajar dalam meningkatkan nilai hasil belajar. Melihat data hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut bisa dinyatakan bahwa ternyata model pembelajaran TGT mampu menjadikan pelajar aktif berpikir dan menyampaikan pendapat sehingga pelajar mampu meningkatkan hasil belajarnya. Diterapkannya *games* dan turnamen selama proses pembelajaran menimbulkan munculnya motivasi belajar pelajar. Sehingga pelajar terpacu untuk meningkatkan hasil belajar (Irviana, 2016).

Hal ini dikukuhkan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Ratna Sukma Yuda (2014) yang diketahui bahwa pembelajaran dengan model TGT menyebabkan nilai rata-rata pelajar menjadi meningkat sebesar 21,53 dan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata sebesar 18,31. Penelitian yang dijalankan Muawanah (2015) didapati hasil bila rata-rata hasil belajar pelajar berbeda di kelas yang dibimbing dengan model pembelajaran TGT dan kelas yang dibimbing dengan model pembelajaran konvensional. Keadaan ini bisa diamati dari nilai rata-rata yang dihasilkan pelajar pada kelas eksperimen sebesar 64,32 dan kelas kontrol sebesar 55,61. Penelitian yang dilakukan oleh Krisfian Eka Sanjaya (2016) diketahui bahwa pada kelas eksperimen menerima kategori sangat apik dengan rata-rata hasil belajar 827,183 sedangkan pada kelas kontrol mendapat kategori kurang dengan rata-rata hasil belajar 359,648. Menilik fakta ini, mempunyai arti bila penggunaan model pembelajaran TGT efektif untuk menaikkan perolehan hasil belajar pelajar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ayu Nursifa (2018) mendapati data nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 77 jauh lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61,3. Berarti kelas eksperimen semakin apik nilainya dari kelas kontrol.

Mengacu segenap hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan juga mengacu hasil penelitian yang baru saja dilakukan dapat menegaskan bila model pembelajaran TGT lebih efektif

daripada model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan pelajar diajak bisa memecahkan masalah terkait materi yang diajarkan pengajar lewat bekerja secara kelompok. Sehingga pelajar saling bertukar wawasan terkait materi pelajaran tersebut. Fakta itu sesuai dengan sifat pembelajaran Biologi yang masih tergolong mata pelajaran IPA/*Saintifik* yang mengajarkan tentang pemberian pengalaman secara langsung agar bisa memahami alam sekitar termasuk juga yang terjadi dengan makhluk hidup (Darmawati, 2016).

Hasil belajar dapat meningkat selepas memakai model pembelajaran TGT terjadi karena selama penerapan model tersebut, pelajar menjadi aktif belajar dan menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat jelas pada kegiatan *games* dan turnamen selama pembelajaran berlangsung sehingga semua pelajar baik yang berkemampuan rendah sampai pelajar yang berkemampuan tinggi terpacu menambah hasil belajar. Pengaplikasian model pembelajaran TGT bisa membuat hasil belajar menjadi meningkat. Hal ini terjadi karena terbentuknya aktivitas kerja secara kelompok (Rahmalina, 2017).

Pernyataan tersebut cocok dengan kelebihan yang dipunya dari model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Taniredja (2011:72) bahwa pemakaian model pembelajaran TGT memberikan beberapa keunggulan yaitu: pelajar bebas berpendapat dan bebas berinteraksi untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, pelajar semakin memiliki rasa percaya diri, model pembelajaran ini bisa memunculkan motivasi belajar pelajar, model pembelajaran ini membuat pelajar memahami sepenuhnya materi yang sedang dipelajari, adanya kerja kelompok ini menjadikan timbulnya interaksi belajar didalam kelas.

Model pembelajaran TGT sangat sesuai diterapkan pada Kurikulum 2013. Model pembelajaran TGT memiliki bentuk pembelajaran yang logis dan menjadikan pelajar bisa fokus untuk belajar. Bentuk pembelajaran yang logis adalah salah satu ciri dari Kurikulum 2013 seperti yang diungkapkan Sudimahayasa (2015) bahwa Kurikulum 2013 memiliki sifat rasional dan memiliki bentuk pembelajaran yang logis dan memiliki prinsip ajaran tentang bagaimana pelajar bisa fokus belajar menggunakan model pembelajaran tersebut.

SIMPULAN

Sesuai penelitian yang sudah tercapai, bisa dikatakan bila nilai rata-rata hasil belajar pelajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hasil belajar kelas eksperimen sebesar 69,09 lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya sebesar 61,74. Hasil data lainnya membuktikan bahwa hasil uji *independent samples t-test* diketahui bahwa $\text{Sig.}(2\text{-tailed})$ sebesar $0,044 < 0,05$ memiliki artian bila model pembelajaran TGT lebih efektif dipakai dalam hasil belajar kognitif pelajar di pelajaran Biologi materi sistem koordinasi daripada model pembelajaran konvensional. Dengan paparan hasil data penelitian itu dapat dibuktikan bahwa, untuk kegiatan pengajaran sebaiknya pendidik menerapkan model pembelajaran TGT. Karena dengan menerapkan model pembelajaran tersebut, pelajar semakin dilibatkan dalam kegiatan pengajaran sehingga selama pembelajaran tidak hanya terjadi komunikasi satu arah saja namun terjalannya komunikasi dua arah. Hal ini penting untuk diperhatikan mengingat pembelajaran seharusnya dapat membuat sebuah kemajuan. Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT ini semakin membuka peluang adanya variasi dan pengembangan strategi pembelajaran kearah lebih baik sehingga menyebabkan tercapainya keberhasilan belajar dan meningkatnya hasil belajar. Saran kepada peneliti yang berencana melakukan penelitian dengan jenis serupa dimohon menyusun perencanaan waktu pembelajaran dengan tepat sehingga dalam penerapannya tidak memerlukan banyak waktu.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Tabany, Trianto I.B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Amri, Sofan. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

- Andaningsih, W., & Wilujeng, S. (2015). Studi Komparasi Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Antara Tipe Stad Dan Tgt Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Sentani. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(2), 50-62.
- Andrini, V. S. (2016). The Effectiveness of Inquiry Learning Method to Enhance Students' Learning Outcome: A Theoretical and Empirical Review. *Journal of Education and Practice*, 7(3), 38-42.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astrissi, D. O. S. A. G., Sukardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (tgt) disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 22-27.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1-5.
- Cimermanová, I. (2018). The Effect of Learning Styles on Academic Achievement in Different Forms of Teaching. *International Journal of Instruction*, 11(3), 219-232.
- Darmawati. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Edu Research*, 5(1), 5-14.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of cooperative learning on students' academic achievement. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 246-255.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (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: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(1), 56-70.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muawanah. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(1), 226-239.
- Nursifa, Ayu. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung*. Skripsi diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Paolini, A. (2015). Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *Journal of Effective Teaching*, 15(1), 20-33.
- Prastiyo, Fendy. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: Kekata Group.
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3d di Tinjau dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 143-154.
- Ritonga, M. N. (2017). Application of Team Games Tournament to Increase Students' Knowledge in National Economic of Indonesia. *Asian Journal of Management Sciences & Education*, 6(4), 118-125.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 35-45.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, E.K. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Hasil dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-D SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 Dengan*

- Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus*. Skripsi diterbitkan. Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarkadi. (2019). *Tahapan Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Soleh, M. I., Kurnia, D., & Sunarya, D. T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101-2110.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2017). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SB Algesindo.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 14-19.
- Taniredja. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tran, V. D. (2014). The effects of cooperative learning on the academic achievement and knowledge retention. *International journal of higher education*, 3(2), 131-140.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana
- Yuda, R. S. (2014). *Efektifitas Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 1 Toyudan*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.