

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VIII

Fifty Dias Antika Nia\*, Susriyati Mahanal, Ervan Dwi Yuliaristiawan

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

\*Corresponding author, email: fifty.dias.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i5.2024.5

## Kata kunci

Model pembelajaran  
Team Games Tournament  
IPA

## Abstrak

Strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPA di kelas VIII E SMP Brawijaya Smart School. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek sejumlah 26 peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik semangat dan antusias untuk mempertahankan kemenangan kelompok, peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat dan tumbuh sikap tanggung jawab, hasil belajar peserta didik yang memuaskan, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta kompetitif.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar bagi suatu bangsa untuk membangun kehidupan lebih maju. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan (Makkawaru, 2019). Meningkatkan kualitas bangsa adalah sebuah proses yang kompleks dan membutuhkan usaha dari semua pihak. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam proses ini, dan dengan menekankan pentingnya pendidikan, suatu bangsa dapat lebih maju dan sejahtera. Dalam upaya untuk membangun pendidikan yang berkualitas baik, dibutuhkan seorang guru yang profesional dan dapat menjadikan pendidikan sebagai tempat belajar bagi peserta didik yang menyenangkan serta tidak membosankan. Kualitas pendidik yang baik dapat membentuk karakter dan mengubah perilaku anak. Sehingga kelak dimasa depan anak-anak yang terdidik dengan baik akan membuat bangsa lebih maju (Damayanti, 2022).

Pembentukan perilaku peserta didik yang baik membutuhkan waktu dan proses dalam pendidikan. Berbagai metode dan pendekatan harus dikuasai oleh guru untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, berpihak kepada peserta didik, dan positif. Sehingga peserta didik akan tertarik dalam belajar dan perilaku baikpun akan muncul seiring dengan bertambahnya usia peserta didik. Untuk membangun pembelajaran seperti yang tersebut diatas, guru dapat menggunakan berbagai metode, salah satunya menggunakan model pembelajaran yang kooperatif. Model pembelajaran kooperatif learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti peningkatan prestasi belajar, pemahaman materi yang lebih mendalam, dan keterampilan untuk berpikir kritis. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suparmini, 2021) yaitu pembelajaran dengan model kooperatif learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri. Penelitian lain yang selaras dengan pernyataan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh (Siswanto, 2018), bahwa tingkat penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang didapatkan dari nilai tes tiap siklus mengalami peningkatan secara signifikan.

Pada pendidikan formal, peserta didik tidak hanya dibentuk untuk pintar secara akademik saja, tetapi peserta didik juga dibentuk sehingga memiliki perkembangan emosional yang baik sebagai bekal bermasyarakat. Selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik, yaitu kerja sama dan kolaborasi, komunikasi dan presentasi, empati dan toleransi, serta tanggung jawab dan

kepemimpinan. Com & Slaby (dalam Indrastoeti, 2015) menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik sehingga dapat diterima atau dinilai menguntungkan bagi dirinya atau orang lain.

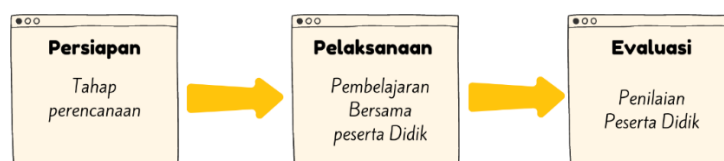
Seiring perkembangan zaman, guru dituntut untuk mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan, sehingga menentukan aktivitasnya dalam mencapai cita-cita atau tujuannya. Selaras dengan pernyataan tersebut, Atwi Suparman (dalam Taufik 2019) menyatakan karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial. Setelah mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang berdasarkan karakteristik tersebut. Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik atau pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik merupakan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik karena sesuai dengan keinginan dan kebutuhan peserta didik. Karakteristik peserta didik dibedakan menjadi aspek fisik, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek akademik.

Aspek akademik merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan ketika guru membuat rancangan pembelajaran. Aspek akademik meliputi prestasi belajar, gaya belajar, dan kemampuan awal peserta didik. Peserta didik di kelas VIII E SMP Brawijaya Smart School memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik adalah cara belajar yang melibatkan pengalaman fisik dan gerakan untuk memahami dan mengingat informasi. Seseorang dengan gaya belajar ini lebih suka melakukan sesuatu dibandingkan membaca atau mendengarkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, guru dituntut untuk memiliki kreatifitas dalam merancang pembelajaran. Salah satu cara yang ditawarkan untuk membimbing peserta didik dengan gaya belajar kinestetik adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments).

Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) berpusat pada partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Keaktifan ini diwujudkan melalui kompetisi antar kelompok siswa. Kompetisi ini difokuskan pada pengetahuan yang dipaparkan secara lisan dan tulisan berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Setiap kelompok berjuang untuk mencapai nilai terbaik dalam menjawab pertanyaan tersebut (Najamudin, 2020). Berdasarkan permasalahan yang tersebut diatas, peneliti menawarkan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, keaktifan di dalam kelas, dan hasil belajar peserta didik, serta kemampuan gotong royong peserta didik.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui data yang diperoleh dari hasil penelitian pendampingan terhadap peserta didik kelas VIII E SMP Brawijaya Smart School. Kegiatan ini dilaksanakan oleh satu mahasiswa yang berkolaborasi dengan guru pembimbing lapangan dan rekan mahasiswa. Peran mahasiswa peneliti yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, membimbing dan mengajari peserta didik, mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, dan melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII E SMP Brawijaya Smart School sejumlah 26 peserta didik. Tahap yang dilalui pada kegiatan ini yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2023 – 2 November 2023.



Gambar 1. Tahapan kegiatan

Tahap persiapan yaitu tahap pembimbingan dan perencanaan bersama guru pembimbing. Perencanaan yang disiapkan yaitu perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media pembelajaran, dan asesmen pembelajaran. Pada tahap ini, guru pembimbing juga menjelaskan karakteristik peserta didik di kelas VIII E. Tahap pelaksanaan yaitu tahap pembelajaran di kelas bersama peserta didik. Mahasiswa peneliti berperan sebagai guru kelas, sedangkan guru pembimbing dan teman mahasiswa berperan sebagai observer. Tahap evaluasi yaitu tahap penilaian peserta didik melalui asesmen yang telah diberikan dan penilaian serta masukan yang diberikan oleh guru pembimbing dan rekan mahasiswa kepada mahasiswa peneliti.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran tipe TGT (*team Games Tournament*) yaitu:

#### 3.1. Tahap persiapan:

Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang diadaptasi berdasarkan model pembelajaran tipe TGT (*team Games Tournament*), PPT sebagai media pembelajaran, Alat dan bahan untuk kegiatan tournament berupa amplop pertanyaan, dan asesmen pembelajaran berupa quizziz paper.

#### 3.2. Tahap Pelaksanaan:

Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru kelas. Sintaks pada model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) yang peneliti gunakan yaitu class presentation, teams, games, tournament, team recognition, and reflection. Pada tahap ini peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terlihat peserta didik sangat semangat dan antusias untuk mempertahankan kemenangan kelompoknya, terdapat kerja sama yang baik antar anggota kelompok, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta kompetitif.

#### 3.3. Tahap Evaluasi:

Tahap evaluasi dilakukan dengan bantuan Quizziz paper. Pada tahap evaluasi diperoleh hasil belajar peserta didik dalam kategori baik dibuktikan dengan total nilai rata-rata peserta didik sebesar 80. Hasil belajar peserta didik secara lebih terperinci tertulis pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik**

Nilai	Jumlah Peserta didik
90	12
85	2
75	6
70	4
50	2

Peserta didik kelas VIII E SMP Brawijaya Smart School merupakan peserta didik yang memiliki gaya belajar dominan kinestetik. Berdasarkan pengalaman mengajar sebelumnya dan arahan dari guru pembimbing, peneliti mendapati bahwa peserta didik di kelas tersebut lebih cocok belajar dengan melibatkan gerakan. Peserta didik di kelas VIII E aktif bergerak dan berbicara, sehingga peneliti ingin mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif yaitu TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan semangat belajar, keaktifan di dalam kelas, hasil belajar peserta didik, dan kemampuan gotong royong peserta didik.

Sintaks pada model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) yang peneliti gunakan yaitu class presentation, teams, games, tournament, team recognition, and reflection. Fase class presentation, teams dilaksanakan pada hari pertama, sedangkan fase games, tournament, team recognition, and reflection dilaksanakan pada hari kedua. Pada fase class presentation guru berperan sebagai narasumber yang memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi yang akan digunakan dalam games dan tournament. Materi yang digunakan saat dalam penelitian ini yaitu energi. Guru menjelaskan menggunakan bantuan slide presentation. Pada fase tersebut, peserta didik mendengarkan dan memperhatikan dengan baik. Peserta didik juga aktif bertanya untuk menambah wawasan mereka.



**Gambar 1. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi pada fase class presentation**

Selanjutnya pada fase teams, peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok besar. Masing-masing kelompok menentukan ketua kelompok. Peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih anggota kelompoknya. Untuk mempercepat Tindakan peserta didik, peneliti memberikan waktu untuk berkumpul bersama kelompok selama 30 detik yang ditampilkan pada slide PPT. Setelah kelompok sudah terbentuk, masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang akan diajukan kepada kelompok lawan. Seluruh anggota kelompok berpartisipasi dalam pembuatan soal. Selama proses penyusunan soal, peneliti mendampingi peserta didik. Waktu yang diberikan untuk menyusun soal yaitu 15 menit, sehingga peserta didik sangat antusias dan memanfaatkan waktu yang disediakan. Peserta didik juga terlihat lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lawan.



**Gambar 2. Peserta didik Menyusun pertanyaan**

Pada fase games, peserta didik secara bergilir melemparkan pertanyaan kepada tim lawan, tim lawan yang mendapatkan pertanyaan wajib menjawab dalam waktu kurang dari 2 menit. Pada fase ini, peserta didik terlihat sangat antusias dan semangat selama kegiatan pembelajaran. Pada fase ini juga terlihat hasil belajar peserta didik sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan kelompok lawan. Ketika anggota kelompok mengalami kesulitan, masing-masing anggota kelompok akan mencoba mencari jawaban di buku masing-masing dan mendiskusikan hasil yang diperoleh. Sehingga tidak jarang keterlibatan kemampuan gotong royong peserta didik.

Pada fase tournament guru menyiapkan media pembelajaran berupa amplop pertanyaan yang ditempelkan di kertas asturo, asturo tersebut akan ditempelkan pada papan tulis. Masing-masing kelompok mendapatkan 10 pertanyaan yang akan diambil secara acak oleh anggota kelompok dan dijawab bersama. Setelah berhasil menjawab, anggota kelompok lain akan mengembalikan soal serta jawaban ke dalam amplop dan mengambil pertanyaan lain. Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan, peserta didik dapat mengembalikan soal pada amplop dan mengambil soal lainnya.

Peneliti menjelaskan aturan permainan kepada ketua kelompok, kemudian, masing-masing ketua kelompok akan menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Waktu yang diberikan untuk menjawab 10 soal adalah 40 menit. Selama kegiatan ini, peserta didik memberikan respon yang positif yaitu menunjukkan bahwa peserta didik memiliki semangat dan sikap tangguh untuk

mempertahankan kemenangan kelompok, peserta didik juga termotivasi untuk belajar lebih giat dan tumbuh sikap tanggung jawab baik antar individu maupun kelompok, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Keadaan tersebut telah dibuktikan oleh Yunitasari dan Suharyat (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bekasi. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe team games tournament (TGT) dapat melatih tingkat kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan jawaban dan informasi yang tepat dari materi yang dipelajarinya melalui pertanyaan yang berhasil dijawab, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar, dan mengapresiasi siswa untuk senantiasa semangat dalam belajar.



**Gambar 3. Peserta didik mengambil soal dan mengembalikan jawaban pada amplop**

Setelah fase tournament berakhir, peserta didik bersama peserta didik membahas jawaban dari 10 soal yang telah dikerjakan pada fase team recognition and reflection. Pada fase ini, jawaban masing-masing kelompok ditukarkan dengan kelompok lain. Penilaian hasil belajar atau evaluasi dilakukan pada fase ini. Poin yang diperoleh peserta didik pada fase ini akan ditambahkan dengan poin yang diperoleh pada fase games. Peserta didik yang memiliki poin tertinggi mendapatkan reward dari peneliti berupa snack.



**Gambar 4. Pemberian reward bagi kelompok terbaik**

Setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta untuk merapikan kembali tempat duduknya dan mengisi lembar refleksi perasaan saya setelah mengikuti pembelajaran.



**Gambar 5. Peserta didik mengisi lembar refleksi**

Berdasarkan lembar refleksi yang diisi oleh peserta didik, diketahui bahwa secara umum peserta didik merasa senang dan antusias selama proses pembelajaran. Peserta didik juga merasa tertantang karena suasana belajar yang kompetitif. Melalui kegiatan belajar ini, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga dalam kategori baik yang dibuktikan dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu 80. Penelitian yang selaras dengan hasil penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Adiputra dan Heryadi (2021) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai pretest dan posttest secara signifikan.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model belajar kooperatif TGT (Team Games Tournament) dapat menjadi salah satu alternatif model belajar bagi kelas yang didominasi oleh peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Penggunaan model kooperatif tipe ini dapat meningkatkan semangat dan sikap yang tangguh untuk mempertahankan kemenangan kelompok, memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat, menumbuhkan sikap tanggung jawab baik antar individu maupun kelompok, meningkatkan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lawan, dan dapat membangun suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.

#### **Daftar Rujukan**

- Adiputra dan Heryadi. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. V, No.2. Online (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>)
- Damayanti, D. 2022. *Pentingnya Pendidikan bagi Bangsa*. Tesis. Online (<https://doi.org/10.31237/osf.io/rbm42>)
- Indrastoeti, dkk 2015. Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 2, No. 2.
- Makkawaru. 2019. *Pentingnya pendidikan bagi kehidupan dan pendidikan karakter dalam dunia Pendidikan*. *Jurnal Konsepsi*, Vol. 8, No. 2. Online (<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/87>)
- Najamudin, N. 2020. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6). Online (<https://doi.org/10.36312/jupe.v5i6.1641>)
- Suparmini, 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*, Vol. 5, No.1. Online (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IEAR/article/view/31559>)
- Siswanto, 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Auditorial, Intellectually, Repetition(Air) Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswasmk Kelas XI. *Journal On Education*, Vol. 1, No.1. Online (<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/12>)
- Taufik, 2019. *Analisis Karakteristik Peserta Didik*. *Jurnal El-Ghiroh*. Vol. 16, No. 01. Online (<https://www.jurnal.staibslg.ac.id/index.php/el-ghiroh/article/view/71>)
- Yunitasari dan Suharyat, 2022. Penerapan Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 1, No. 3. Online (<https://ejournal.stpkat.ac.id/index.php/jpkm/article/view/18>)