

## OPTIMALISASI AKTIVITAS DAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Muhammad Medianto<sup>1)</sup>, Sulton Nawawi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> SMA Negeri 2 Gedong Tatatan, Lampung, Indonesia

<sup>2)</sup> Pendidikan Profesi Guru Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia

Diterima: Desember 2022

Disetujui: Februari 2023

Diterbitkan: Februari 2023

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 2 Gedongtataan, diketahui bahwa pemahaman kognitif siswa kelas X pada materi pokok Ekosistem Tahun Pelajaran 2018/2019 masih sangat rendah, yaitu rata-rata 65. Nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 100% siswa mencapai nilai  $\geq 75$ . Siswa yang telah mencapai KKM hanya 47% dari jumlah keseluruhan siswa kelas X. Rendahnya pemahaman kognitif siswa diduga akibat metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat dengan karakteristik materi dan siswa. Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi informasi. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini mengkaji penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman kognitif siswa kelas X SMAN 2 Gedongtataan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri atas langkah-langkah: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data kuantitatif pemahaman kognitif siswa yang diperoleh melalui posttest, sedangkan data aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi. Data dianalisis menggunakan statistik sederhana atau dekriptif dalam bentuk skor dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan: (1) pemahaman kognitif siswa, dilihat dari semakin meningkatnya nilai posttest siswa dari siklus ke siklus; (2) aktivitas siswa, dibuktikan dari meningkatnya aktivitas *on task* semakin dari siklus ke siklus.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), aktivitas belajar, pemahaman kognitif.

### Abstract

Based on the results of observations at SMAN 2 Gedongtataan, it is known that the cognitive understanding of class X students on the subject matter of the Ecosystem for the 2018/2019 school year is still very low is an average of 65. This value has not yet reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) that the school has set; namely, 100 % of students achieved grades  $\geq 75$ . Students who have achieved KKM are only 47% of the total number of students in class X. The common cognitive understanding of students is thought to be due to the method used by the teacher in learning that is not appropriate with the characteristics of the material and students. So far, the teacher has only used the lecture method and informal discussion. Therefore, this study examines the use of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model to increase the activity and cognitive understanding of class X students of SMAN 2 Gedongtataan. The type of research used is classroom action research consisting of 3 cycles. Each cycle consists of steps: planning, action, observation and reflection. Quantitative data on students' cognitive understanding was obtained through the posttest, while student activity data were obtained from observation sheets. Data were analyzed using simple or descriptive statistics in the form of scores and percentages. The results of the study show that the use of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model can improve: (1) students' cognitive understanding, as seen from the increasing student posttest scores from cycle to cycle; (2) student activity, as evidenced by the increase in on-task activity over the cycle to cycle.

**Keywords:** *Team Games Tournament* (TGT), learning activities, cognitive understanding.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



**Penulis Korespondensi:**

Muhammad Medianto

SMA Negeri 2 Gedong Tatatan

Email: [muhammadmedianto@gmail.com](mailto:muhammadmedianto@gmail.com)

Handphone: 082375997517

**Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks serta melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Dalam pembelajaran, guru berhadapan dengan sejumlah siswa dengan berbagai macam latar belakang, sikap, dan potensi, yang kesemuanya itu berpengaruh terhadap kebiasaannya dalam mengikuti pembelajaran. Misalnya masih banyak siswa yang kurang antusias untuk belajar dan membolos terutama pada mata pelajaran yang mereka anggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, guru harus tahu bagaimana menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Sehingga siswa pun menjadi termotivasi untuk mengikuti pelajaran di kelas. Dengan motivasi belajar yang tinggi, diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dalam upaya meningkatkan aktivitas dan pemahaman kognitif siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Gedongtataan, diketahui bahwa pemahaman kognitif siswa kelas X pada materi pokok ekosistem masih rendah, yaitu rata-rata 65. Dan nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu  $\geq 75$ . Siswa yang telah mencapai KKM hanya 47% dari jumlah siswa kelas X. Rendahnya pemahaman kognitif siswa diduga akibat metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat, yaitu selama ini masih menggunakan metode ceramah dan diskusi informasi. Hal ini seperti ini tidak efektif sehingga siswa tidak termotivasi.

Pada materi pokok ekosistem, siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam beberapa hal, antara lain mengidentifikasi satuan makhluk hidup dalam ekosistem, menjelaskan dan mengidentifikasi komponen penyusun ekosistem, mengidentifikasi pola interaksi antarorganisme, serta menggambarkan dalam bentuk diagram rantai makanan dan jaring-jaring makanan berdasarkan hasil pengamatan suatu ekosistem. Kemampuan tersebut tidak dapat tergalai bila guru menggunakan metode ceramah dan diskusi informasi. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi model pembelajaran agar lebih dapat mencapai tujuan di atas.

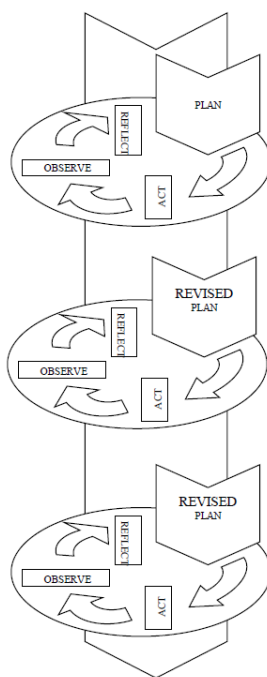
Salah satu model pembelajaran yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model pembelajaran ini guru diberikan kesempatan untuk menggunakan turnamen dalam suasana yang positif/konstruktif. Siswa akan menerima informasi dan materi secara aktif dalam turnamen tersebut. Turnamen terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dengan materi yang diajarkan dan tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa. Dengan demikian setiap siswa memiliki peluang yang besar dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal serta tercipta suasana yang menyenangkan. Dan dengan adanya penghargaan (*reward*) pada akhir turnamen, siswa menjadi termotivasi untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT INI memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Siswa Bekerja dalam Kelompok-kelompok Kecil; (2) Games tournament; (3) Penghargaan Kelompok, adapun manfaat yang diperoleh, diantaranya adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung (Gayatri, 2016).

Dari hasil penelitian Astuti, dkk (2019) diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar & sikap percaya diri siswa pada materi ekosistem. Merujuk dari hasil tersebut, maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran TGT, aktivitas dan pemahaman kognitif siswa kelas X SMA Negeri 2 Gedongtataan akan semakin meningkat.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain PTK yang digunakan adalah model Taggart (Wiriadmadja, 2008:66) yaitu terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan utama yaitu (a) Perencanaan (*planning*), (b) Tindakan (*acting*), (c) Pengamatan (*observing*), (d) Refleksi (*Reflecting*). Prosedur penelitian tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Prosedur penelitian tindakan kelas model Taggart.

Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Gedongtataan dengan jumlah 24 siswa, yang terdiri dari 15 putra dan 9 putri. Materi pada penelitian ini yaitu ekosistem yang terdiri dari 3 sub materi pokok: satuan makhluk hidup dan komponen penyusun ekosistem, pola interaksi antarorganisme, dan saling ketergantungan antara komponen biotik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal postest.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian ini terdiri dari 2 jenis data, yaitu data pemahaman kognitif siswa yang diperoleh melalui postest dan data aktivitas siswa yang diperoleh dari lembar observasi. Berikut ini adalah hasil penelitian pada setiap siklusnya:

### 1. Siklus I

#### 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Siswa	Aktivitas (%)	Kategori	Siswa	Aktivitas (%)	Kategori
A1	75	Aktif	D1	75	Aktif
	62,5	Cukup aktif	D2	50	Cukup aktif
A2					
A3	75	Aktif	D3	75	Aktif
A4	75	Aktif	D4	62,5	Cukup aktif
B1	75	Aktif	E1	*	*
	50	Cukup aktif	E2	37,5	Kurang aktif
B2					
B3	75	Aktif	E3	50	Cukup aktif
	50	Cukup aktif	E4	75	Aktif
B4					
	62,5	Cukup aktif	F1	50	Cukup aktif
C1					
C2	75	Aktif	F2	75	Aktif
	62,5	Cukup aktif	F3	37,5	Kurang aktif
C3					
	62,5	Cukup aktif	F4	*	*
C4					
Rata-rata aktivitas <i>on task</i> siswa				65,34	Cukup aktif
Persentase siswa yang aktif				50	

Keterangan:

\* : siswa yang tidak hadir

## 2. Hasil Pemahaman Kognitif Siswa

Hasil pemahaman kognitif siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Data Hasil Pemahaman Kognitif Siswa Siklus I

Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai
A1	Eko Prabowo	80	D1	M.Nasihin	73,3
A2	Feni Rahayu	66,7	D2	Halimatus Sa'diyah	73,3
A3	Riska Afifatul A.	66,7	D3	Siti Puji Astuti	53,3
A4	Yuda Ferdiantara	66,7	D4	Reno D.Fadilah	73,3
B1	Dicky Darmawan	73,3	E1	Amrul Mafrudin	-
B2	Siti Rohani	66,7	E2	Ahmat Slamet	66,7
B3	Nur Wasilah	73,3	E3	Eva Maysaroh	46,7
B4	Gusroji	53,3	E4	Hermawan	66,7
C1	Andi Gunawan	66,7	F1	Suparman	46,7
C2	Umi Kholifah	66,7	F2	Bagus Hermanto	73,3
C3	Suganda Adi Z.	73,3	F3	Nur Indah Sari	60
C4	Nurul Iwan	66,7	F4	Nibhan Sidqi	-
				Rata-rata nilai kognitif	66,06
				Kriteria ketuntasan	81

## 2. Siklus II

### a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

### b.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Siswa	Aktivitas %	Kategori	Siswa	Aktivitas %	Kategori
A1	75	Aktif	D1	87,5	Aktif
A2*	*	*	D2	75	Aktif
A3	75	Aktif	D3	75	Aktif
A4	75	Aktif	D4	62,5	Cukup aktif
B1	75	Aktif	E1	75	Aktif
B2	62,5	Cukup aktif	E2	62,5	Cukup aktif
B3	75	Aktif	E3	62,5	Cukup aktif
B4*	*	*	E4	87,5	Aktif
C1	75	Aktif	F1	75	Aktif
C2	87,5	Aktif	F2	87,5	Aktif
C3	75	Cukup aktif	F3	62,5	Cukup aktif
C4	87,5	Aktif	F4	75	Aktif
Rata-rata aktivitas <i>on task</i> siswa				75	Aktif
Persentase siswa yang aktif				72,73	

Keterangan:

\* : siswa yang tidak hadir

### c. Hasil Pemahaman Kognitif Siswa

Hasil pemahaman kognitif siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Data Hasil Pemahaman Kognitif Siswa Siklus II

Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai
A1	Eko Prabowo	86,7	D1	Halimatus Sa'diyah	86,7
A2	Feni Rahayu	-	D2	Siti Puji Astuti	60
A3	Riska Afifatul A.	80	D3	Reno D.Fadilah	80
A4	Yuda Ferdiantara	73,3	D4	M.Nasihin	80
B1	Dicky Darmawan	80	E1	Amrul Mafrudin	73,3
B2	Siti Rohani	73,3	E2	Ahmat Slamet	73,3
B3	Nur Wasilah	86,7	E3	Eva Maysaroh	53,3
B4	Gusroji	-	E4	Hermawan	73,3
C1	Umi Kholifah	86,7	F1	Suparman	53,3
C2	Andi Gunawan	80	F2	Bagus Hermanto	80
C3	Nurul Iwan	80	F3	Nur Indah Sari	66,7
C4	Suganda Adi Z.	86,7	F4	Nibhan Sidqi	66,7
Rata-rata nilai kognitif					75,45
Kriteria ketuntasan					91%

### 3. Siklus III

#### a. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III ini dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Siswa	Aktivitas %	Kategori	Siswa	Aktivitas %	Kategori
A1	100	Aktif	D1	87,5	Aktif
A2	75	Aktif	D2	87,5	Aktif
A3	87,5	Aktif	D3	87,5	Aktif
A4	87,5	Aktif	D4	75	Aktif
B1	100	Aktif	E1	75	Aktif
B2	87,5	Aktif	E2	87,5	Aktif
B3	100	Aktif	E3	87,5	Aktif
B4	87,5	Aktif	E4	87,5	Aktif
C1	75	Aktif	F1	87,5	Aktif
C2	87,5	Aktif	F2	87,5	Aktif
C3	87,5	Aktif	F3	75	Aktif
C4*	*	*	F4	87,5	Aktif
Rata-rata aktivitas on task siswa				86,41	Aktif
Persentase siswa yang aktif				100	

**Tabel 6.** Data Hasil Pemahaman Kognitif Siswa Siklus III

Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nama Siswa	Nilai
A1	Feni Rahayu	73,3	D1	Halimatus Sa'diyah	80
A2	Riska A.Azizah	86,7	D2	Siti Puji Astuti	73,3
A3	Eko Prabowo	100	D3	Reno D.Fadilah	86,7
A4	Yuda Ferdiantara	80	D4	M.Nasihin	86,7
B1	Nur Wasilah	93,3	E1	Ahmat Slamet	80
B2	Dicky Darmawan	86,7	E2	Amrul Mafrudin	80
B3	Gusroji	60	E3	Eva Maysaroh	80
B4	Siti Rohani	80	E4	Hermawan	80
C1	Umi Kholifah	93,3	F1	Nibhan Sidqi	86,7
C2	Andi Gunawan	100	F2	Nur Indah Sari	86,7
C3	Nurul Iwan	86,7	F3	Bagus Hermanto	86,7
C4	Suganda Adi Z.	-	F4	Suparman	80
Rata-rata nilai kognitif					83,77
Kriteria ketuntasan					100%

### 1. Optimalisasi Aktivitas Siswa

Pada setiap siklus, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, baik pada saat penyajian materi oleh guru peneliti, diskusi kelompok, maupun pada saat pelaksanaan turnamen. Adanya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pemahaman kognitif yang baik bagi siswa, karena dengan beraktivitas siswa akan lebih mudah menguasai serta memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2006) bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan indikator yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman kognitif. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang relevan dalam proses belajar seperti mendengarkan penjelasan dari guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru, bekerjasama dalam kelompok, dan sebagainya.

Pada siklus I terlihat persentase untuk setiap indikator yang masih rendah. Terutama dalam indikator 2, 4, 6 dan 7. Persentase rata-rata untuk keempat aktivitas ini berturut-turut hanya sebesar 54,17%, 54,17%, 43,75% dan 41,67%. Hal ini dikarenakan siswa banyak yang tidak belajar sebelumnya. Sehingga banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru maupun soal-soal dalam turnamen dengan benar. Masih banyak siswa yang tidak mau bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Mereka lebih memilih mengerjakan sendiri-sendiri ataupun melihat hasil diskusi kelompok lainnya. Selain itu, siswa lain yang menjadi penonton juga banyak yang tidak mengikuti aturan dalam turnamen. Mereka banyak yang memberitahukan jawaban kepada peserta turnamen dan membuat kegaduhan di dalam kelas. Hal ini yang menyebabkan hanya terdapat 11 dari 22 siswa (50%) yang

termasuk siswa yang aktif. Sedangkan 41% termasuk siswa yang cukup aktif, dan masih terdapat 9% siswa yang kurang aktif.

Pada siklus II, persentase untuk setiap indikator mengalami peningkatan. Indikator 6 dan 7 yang pada siklus I masih sangat rendah, pada siklus II ini mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Persentase indikator 6 yang sebelumnya hanya sebesar 43,75% meningkat menjadi 75%. Sedangkan untuk indikator 7 meningkat dari 41,67% menjadi 79,17%. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah lebih mempersiapkan diri dalam menghadapi turnamen dengan belajar di rumah. Siswa juga sudah mulai mengikuti aturan dalam turnamen. Mereka sudah tidak memberitahukan jawaban kepada peserta turnamen maupun membuat kegaduhan di dalam kelas. Untuk indikator 2 dan 4, juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Kedua indikator ini sama-sama meningkat dari 54,17% menjadi 62,5%. Siswa sudah mulai aktif menjawab pertanyaan dari guru dikarenakan sudah banyak siswa yang belajar sebelumnya dan siswa juga mulai bekerjasama dalam kelompoknya pada saat mengerjakan LKPD. Adanya peningkatan persentase setiap indikator tersebut juga diikuti dengan peningkatan persentase untuk siswa yang aktif. Persentase untuk siswa yang aktif pada siklus II ini meningkat dari 50% menjadi 72,73 %. Siswa yang termasuk cukup aktif pun menurun menjadi 27,73 %, dan sudah tidak terdapat lagi siswa yang termasuk kurang aktif. Hal ini menandakan aktivitas siswa pada siklus II meningkat daripada siklus I. Mereka sudah mulai terbiasa belajar secara berkelompok. Belajar secara berkelompok juga memiliki kelebihan, yaitu siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dapat membagikan ilmu yang mereka miliki terhadap teman sekelompoknya yang memiliki kemampuan akademik rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kristiana, dkk (2017) bahwa model pembelajaran yang dirancang dengan permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pada siklus yang ketiga, aktivitas siswa semakin meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata untuk setiap indikator aktivitas maupun persentase siswa yang termasuk kategori aktif. Pada siklus ini, semua siswa melaksanakan hampir semua indikator aktivitas yang diamati. Bahkan ada beberapa siswa yang telah 100% melaksanakan aktivitas *on task* yang diamati. Sehingga persentase siswa yang aktif pun mencapai 100%. Yang berarti, sudah tidak terdapat lagi siswa yang termasuk kriteria cukup aktif maupun kurang aktif. Hal ini membuktikan bahwa pada dasarnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Rachmat (2007: 1) yang menyatakan, "Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar."

Selain itu, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bernakna dengan adanya diskusi kelompok, presentasi, dan *games tournament*. Dalam kegiatan tersebut, siswa akan belajar bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas/memecahkan suatu masalah, menyampaikan serta menghargai pendapat orang lain, serta belajar untuk dapat bersaing secara sehat dengan orang



lain. Seperti yang diungkapkan oleh Ismail (2002) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah (tugas). Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajar mengajar. Gayatri (2019) juga berpendapat bahwa Manfaat yang diperoleh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran; (2). Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain; (3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung,

## 2. Optimalisasi Pemahaman Kognitif Siswa

Dengan adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa diharapkan akan memperoleh pemahaman kognitif yang baik. Karena dengan aktivitas, hasil dari proses pembelajaran akan bertahan lebih lama. Hal senada juga diungkapkan oleh Slameto (2003: 24) yang menyatakan bahwa, "Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru."

Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, maka pemahaman kognitif pun akan lebih optimal. Dalam penelitian ini indikator yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan pemahaman kognitif siswa adalah apabila rata-rata hasil kognitif siswa pada setiap siklus sebesar 65-80 dengan kriteria ketuntasan siswa mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa. Untuk mengukur pemahaman kognitif siswa, maka dilakukan posttest pada setiap akhir siklus pembelajaran.

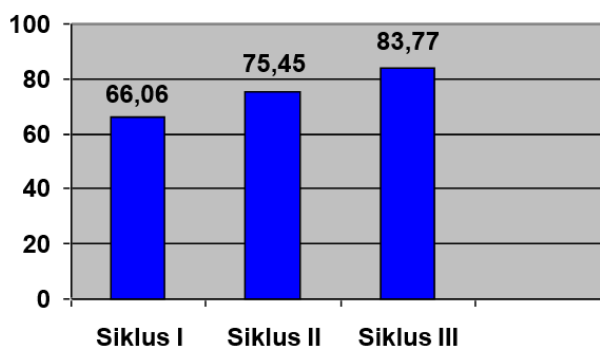
Pada akhir siklus yang pertama, dilakukan posttest I untuk mengetahui pemahaman kognitif siswa pada siklus ini. Posttest ini diikuti oleh 22 siswa dan terdapat 2 siswa yang tidak hadir. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 66,06. Siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM ( $\geq 75$ ) berjumlah 18 orang atau 81 %. Pada posttest ini terdapat 4 orang atau 19 % siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, siswa juga banyak yang tidak melakukan persiapan dengan belajar di rumah, sehingga hasil kognitif siswa belum optimal.

Pada akhir siklus II, dilakukan posttest II untuk mengetahui pemahaman kognitif siswa pada siklus ini. Posttest ini diikuti oleh 22 siswa dan terdapat 2 siswa yang tidak hadir. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh mengalami peningkatan dari posttest 1, yaitu dari 66,06 menjadi 75,45. Siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM ( $\geq 75$ ) pun meningkat menjadi 20 orang atau 91 %. Sedangkan untuk siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM menurun menjadi 2 orang atau 9%. Peningkatan hasil kognitif siswa maupun kriteria ketuntasan siswa pada siklus II ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT ini sudah mulai berhasil diterapkan pada siswa, hanya saja masih perlu perbaikan untuk mencapai hasil yang jauh lebih optimal.

Pada akhir siklus III, dilakukan posttest yang ketiga untuk mengetahui pemahaman kognitif siswa pada siklus ini. Posttest ini diikuti oleh 23 siswa dan terdapat 1 siswa yang tidak hadir. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh mengalami

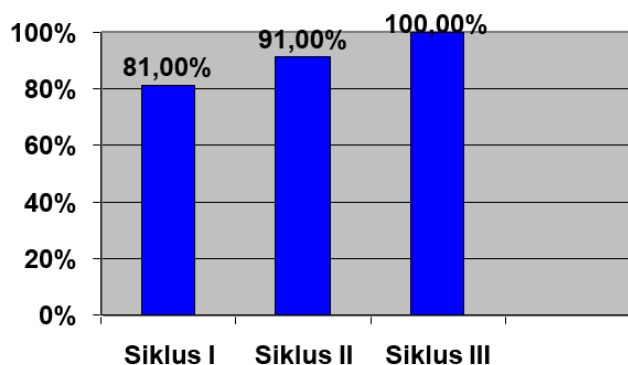
peningkatan dari posttest-posttest sebelumnya, yaitu menjadi 83,77. Siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM ( $\geq 75$ ) pun telah mencapai 100%. Pemahaman kognitif siswa sudah jauh lebih optimal dari siklus-siklus sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa selain dapat meningkatkan aktivitas siswa, model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (2008:73), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat lebih menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi dan bila dibandingkan dengan pembelajaran individual, pembelajaran kooperatif lebih dapat mencapai kesuksesan akademik dan sosial siswa.

Peningkatan hasil kognitif siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



**Gambar 1.** Grafik Peningkatan Rata-Rata Kognitif Siswa

Sedangkan untuk peningkatan kriteria ketuntasan siswa ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Kriteria Ketuntasan Siswa

Berdasarkan uraian mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa diatas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Astuti, dkk (2019) bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar & sikap percaya diri siswa pada materi ekosistem. Kemudian hasil penelitian Lestari dkk (2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil yang signifikan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya presentase rata-rata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) dari siklus ke siklus. Presentase siswa yang aktif pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 72,73%, dan siklus III sebesar 100%.
2. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi pokok ekosistem. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas dan persentase kriteria ketuntasan siswa yang mencapai KKM ( $\geq 75$ ) dari siklus ke siklus. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 66,06 dengan kriteria ketuntasan siswa sebesar 81 %, nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 75,45 dengan kriteria ketuntasan siswa sebesar 91% dan nilai rata-rata kelas pada siklus III sebesar 83,77 dengan kriteria ketuntasan siswa sebesar 100%.

## Saran

1. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) perlu diperhatikan pengelolaan kelas agar kondisi kelas tetap kondusif, terutama pada saat pelaksanaan turnamen. Pengelolaan yang dapat dilakukan antara lain dengan memberikan sanksi kepada siswa yang membuat keributan di dalam kelas. Sanksi yang diberikan dapat berupa pengurangan nilai/poin turnamen kelompok siswa tersebut.
2. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), perlu diperhatikan pengelolaan waktu agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif. Alokasi waktu yang telah disediakan sebaiknya digunakan seefektif mungkin. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat sesuai seperti yang telah direncanakan.

## Daftar Pustaka

- Astuti, W. P., Rahayu, H. M., & Kurniawan, A. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Percaya Diri Siswa pada Materi Ekosistem di MTs Al-Ihsan Pontianak. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112-124.
- Gayatri, Y. (2016). Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournaments* (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(3).
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).

- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17-30.
- Rachmat. (2007). *Bagaimana Melaksanakan PTK Metode Team Games Tournament (TGT)*. <https://gurupkn.wordpress.com/>
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Slavin R.E. (2008). *Cooperatif Learning : Teori, Riset dan Praktek*. Nusa Media.
- Wiriatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT RemajaRosdakarya. Bandung