

**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VII D
SMP Negeri 26 Semarang**

Muzayyinat Nihriya^{1*}, Fidia Fibriana¹, Triwinarni²

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

²SMP Negeri 26 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: muzayyinat27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas VII D SMP Negeri 26 Semarang. Teknik pengumpulan data melalui non tes. Teknik analisis data meliputi analisis lembar observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena hasil aktivitas peserta didik mencapai 94,12% jumlah peserta didik kelas VII D dengan predikat "Sangat Aktif" karena berada pada interval $76\% < P < 100\%$.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas; *Team Games Tournament* (TGT); Keaktifan Peserta Didik

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional Indonesia berdasarkan Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kebijakan, seperti Kurikulum Merdeka, yang menekankan pengetahuan dasar dan pengembangan kemampuan siswa sesuai tahapannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Marta, dkk (2020) yang menyatakan bahwa "pembelajaran pada kurikulum merdeka memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajarannya, memperoleh pengalaman langsung, dan dilatih untuk menemukan ilmu sendiri."

Hal penting yang mendukung tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Menurut Wibowo (2016) keaktifan peserta didik dapat diamati melalui berbagai hal, yaitu bertanya, mendengarkan, keberanian, bertukar pikiran dan menyelesaikan soal. Faktor keaktifan peserta didik berperan penting dalam keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

Hasil observasi aktivitas dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa pembelajaran IPA belum optimal karena peserta didik merasa jemu, enggan tampil di depan kelas, kurang percaya diri, dan minim partisipasi. Keadaan di kelas terlihat kurang aktif sebab minimnya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, hal tersebut menjelaskan bahwa rendahnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan diskusi dengan bantuan LKPD. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan, penting bagi pendidik untuk mengelola kelas dengan baik dan menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ketidakresponsifan peserta didik dalam pembelajaran IPA merupakan masalah yang perlu diselesaikan. Salah satu topik yang dipelajari di kelas VII semester genap adalah klasifikasi makhluk hidup. Materi ini dianggap sulit karena melibatkan banyak konsep, seperti ciri-ciri makhluk hidup, perbedaan makhluk hidup dengan benda mati, pengertian, tujuan, serta sistem klasifikasi 5 kingdom yang terdiri dari monera, protista, fungi, plantae, dan animalia.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, yang memerlukan perencanaan yang matang. Salah satu strategi untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai, seperti model pembelajaran kooperatif. Model ini melibatkan pembentukan kelompok kecil dan saling mengajar sesama peserta didik untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas. Menurut Fitriani (2023), keberadaan permainan dan turnamen dalam TGT mendorong kerja sama antar peserta didik dan meningkatkan keaktifan mereka.

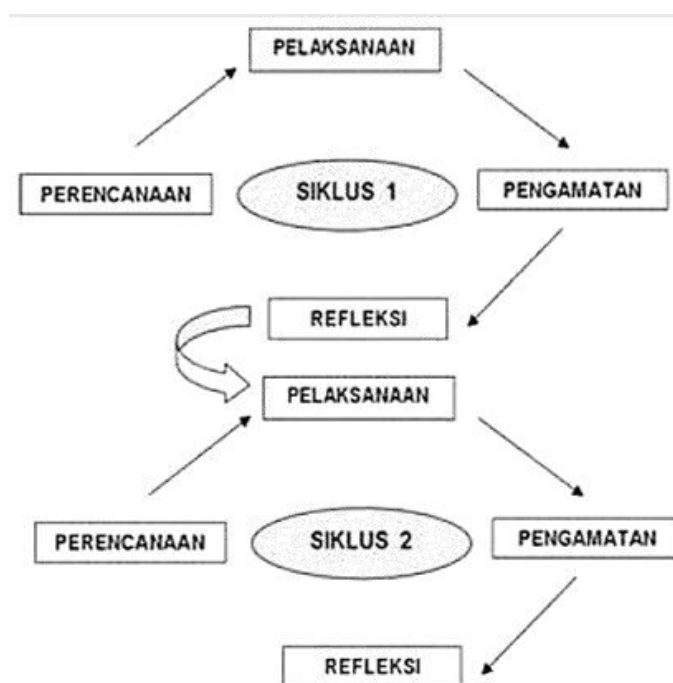
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikombinasikan dengan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media belajar yang terdiri dari gambar dan teks yang disajikan dalam bentuk kartu (Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, 2014). Menurut Wissman (2012) *flashcard* dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi. Kelebihan menggunakan media ini adalah kemampuannya untuk menjelaskan konsep dengan jelas dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, terutama karena media ini menampilkan gambar. *Flashcard* juga dapat mengatasi keterbatasan waktu dalam

pembelajaran dengan menampilkan gambar saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, *Flashcard* memiliki sifat konkret dan mudah digunakan, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas (Arsyad, 2017).

Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* sebagai upaya meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII D SMP Negeri 26 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Semarang dengan subyek penelitian peserta didik kelas VII D sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 16 perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, yang sering disebut sebagai *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini mengikuti model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Wiraatmadja, 2005) yang terdiri dari empat tahap tindakan. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain penelitian tindakan kelas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk memantau aktivitas peserta didik selama pembelajaran IPA. Aktivitas peserta didik akan dianalisis dengan cara menilai sejauh mana indikator-indikator yang terpenuhi dari aspek aktivitas peserta didik. Penilaian dilakukan dengan menghitung persentase nilai yang dicapai oleh setiap peserta didik menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Ketuntasan klasikal peserta didik (\%)} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimal seluruh nilai}} \times 100\% \quad (1)$$

Selanjutnya data kuantitatif yang dihasilkan dideskripsikan secara kualitatif yang di tunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori keaktifan peserta didik

Interval	Kriteria
$76\% < P < 100\%$	Sangat Aktif
$51\% < P < 75\%$	Aktif
$26\% < P < 50\%$	Tidak Aktif
$P < 25\%$	Sangat Tidak Aktif

Kriteria keberhasilan untuk aktivitas peserta didik adalah ketika sebagian besar atau semua indikator aktivitas peserta didik memenuhi standar aktif dan sangat aktif, serta tingkat ketuntasan klasikal seluruh peserta didik mencapai 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 26 Semarang" yang dibagi menjadi 2 siklus yaitu:

Hasil Penelitian Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I dimulai dengan pembelajaran pra-siklus yang mencakup observasi kegiatan belajar mengajar guru pembimbing untuk mengevaluasi tingkat antusiasme peserta didik selama pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru pembimbing. Penulis kemudian menganalisis permasalahan yang muncul selama pembelajaran IPA dikelas VII D. Langkah selanjutnya adalah menyusun perangkat pembelajaran termasuk modul ajar, materi ajar, lembar kerja peserta didik dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Pada siklus pertama ini, materi yang diangkat adalah mengenai kingdom monera, protista dan fungi. Semua perangkat disiapkan dengan tujuan utama meningkatkan keaktifan peserta didik.

2. Tahap Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi penerapan rancangan modul ajar yang telah disusun dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks yang diterapkan dalam model kooperatif tipe TGT. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai permasalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah diberikan. Selama diskusi berlangsung, guru memberikan bimbingan agar setiap peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi guna menyelesaikan persoalan yang terdapat dalam LKPD. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan dukungan dan bimbingan dari guru selama proses diskusi berlangsung.

Setelah diskusi, peserta didik dipersilakan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di hadapan seluruh kelas. Setelah presentasi selesai, peserta didik lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau bertanya mengenai presentasi tersebut. Tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT), di mana setiap perwakilan dari kelompok-kelompok akan maju ke depan untuk bersaing dalam menyelesaikan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk *flashcard* yang dibagikan oleh guru.

3. Tahap Observasi

Tahap ini melakukan pengisian lembar observasi aktivitas peserta didik. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data keaktifan peserta didik yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran siklus I

Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I				
No.	Interval	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	$26 < \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik	2	5,88
2.	$20 < \text{skor} \leq 26$	Baik	24	70,59
3.	$14 < \text{skor} \leq 20$	Tidak Baik	8	23,53
4.	$8 < \text{skor} \leq 14$	Sangat Tidak Baik	0	0

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran siklus I di kelas VII D, peserta didik menunjukkan tingkat aktivitas tertinggi dengan kategori baik sebesar 70,59%. Di sisi lain, terdapat 23,53% peserta didik yang menunjukkan aktivitas dengan kategori tidak baik, dan 5,88% peserta didik menunjukkan aktivitas dengan kategori sangat baik. Dalam konteks penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I, analisis lembar observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik mencapai 76,47%, yang dapat dikategorikan sebagai berhasil karena berada dalam rentang 51% hingga 75%.

Selama pembelajaran siklus I, berikut hasil aktivitas belajar peserta didik dilihat dari tiap indikator dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Aktivitas belajar peserta didik berdasarkan tiap indikator selama proses pembelajaran siklus I

Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I			
No.	Indikator	No. Butir Soal	Persentase (%)
1.	Kegiatan visual	1	75,69
2.	Kegiatan lisan (oral)	2,3	57,29
3.	Peserta didik berani bertanya kepada guru atau teman	4	47,22
4.	Kegiatan mendengarkan	5	72,22
5.	Kegiatan metrik	6,7	57,98
6.	Kegiatan mental	8	47,22

Dari data yang terdapat dalam Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa dari enam indikator yang diamati, tingkat aktivitas terendah terjadi pada indikator peserta didik berani bertanya kepada guru atau teman serta kegiatan mental, yang mencapai 47,22%. Sementara itu, indikator peserta didik menggunakan indera visual menunjukkan tingkat aktivitas tertinggi, yaitu sebesar 75,69%.

4. Tahap Refleksi

Tahapan refleksi merupakan proses evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pengamatan yang telah dilakukan. Langkah ini dilakukan setelah menganalisis data hasil observasi keaktifan peserta didik. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, terungkap bahwa terdapat kekurangan di mana aktivitas peserta didik dinilai cukup baik sebesar 76,47% dengan kategori aktif. Namun, untuk meningkatkan antusiasme peserta didik, diperlukan penerapan teknik *game tournament* tambahan selain yang telah digunakan.

Hasil Penelitian Siklus II**1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini dimulai dengan mempersiapkan kembali perangkat pembelajaran termasuk modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Pada siklus kedua, peneliti memilih untuk mengangkat materi tentang kingdom plantae dan animalia. Semua perangkat pembelajaran dipersiapkan kembali dengan melakukan desain ulang terhadap poin-poin yang kurang pada siklus sebelumnya, agar dapat diperbaiki dan mencapai target ketuntasan minimal yang ditetapkan.

2. Tahap Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan mencakup penerapan modul ajar yang telah dirancang dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT. Peserta didik dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai permasalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disediakan. Guru memberikan bimbingan agar setiap peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi untuk menyelesaikan persoalan yang terdapat dalam LKPD. Selain itu, peserta didik juga diberikan dukungan dan bimbingan oleh guru selama proses diskusi.

Setelah diskusi, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan seluruh kelas. Setelah presentasi selesai, peserta didik lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau bertanya mengenai presentasi tersebut. Tahapan terakhir dari kegiatan ini adalah pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT), di mana perwakilan dari setiap kelompok akan maju ke depan untuk bersaing dalam menyelesaikan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk *flashcard* yang dibagikan oleh guru. Terdapat sedikit perbedaan pada tahap tindakan ini yaitu dengan menggunakan teknik turnamen yang berbeda pada siklus I.

3. Tahap Observasi

Pada tahap ini, dilakukan pengisian lembar observasi aktivitas peserta didik. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, data keaktifan peserta didik diperoleh dan disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran siklus II

Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II				
No.	Interval	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	$26 < \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik	6	17,65
2.	$20 < \text{skor} \leq 26$	Baik	26	76,47
3.	$14 < \text{skor} \leq 20$	Tidak Baik	2	5,88
4.	$8 < \text{skor} \leq 14$	Sangat Tidak Baik	0	0

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran pada siklus II, aktivitas peserta didik kelas VII D menunjukkan persentase tertinggi pada kategori baik sebesar 76,47%, diikuti oleh aktivitas dengan kategori tidak baik sebesar 5,88%. Melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II, terlihat bahwa keaktifan peserta didik telah meningkat berdasarkan analisis dari angket yang diisi pada siklus II, mencapai 94,12% dengan kategori sangat aktif karena berada dalam rentang $76\% < P < 100\%$. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Selama pembelajaran siklus II, berikut hasil aktivitas belajar peserta didik dilihat dari tiap indikator disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Aktivitas belajar peserta didik berdasarkan tiap indikator selama proses pembelajaran siklus II

Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus II			
No.	Indikator	No. Butir Soal	Persentase (%)
1.	Kegiatan visual	1	88,19
2.	Kegiatan lisan(oral)	2,3	67,36
3.	Peserta didik berani bertanya kepada guru atau teman	4	57,63
4.	Kegiatan mendengarkan	5	85,41
5.	Kegiatan metrik	6,7	65,97
6.	Kegiatan mental	8	56,94

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 5, terlihat bahwa dari keenam indikator yang diamati, persentase aktivitas terendah terjadi pada indikator kegiatan mental sebesar 56,94%, sementara indikator kegiatan visual mencapai persentase tertinggi dengan 88,19%. Terjadi peningkatan dalam hasil aktivitas belajar peserta didik pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II.

4. Tahap Refleksi

Tahapan refleksi merupakan proses evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pengamatan yang telah dilakukan. Tahapan ini dilaksanakan setelah data hasil observasi keaktifan siswa pada siklus II dianalisis. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus II, teridentifikasi adanya kelemahan, yaitu meskipun aktivitas peserta didik mencapai tingkat yang sangat baik sebesar 94,12% dengan kategori sangat aktif, namun masih diperlukan penerapan teknik-teknik lain agar keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat terus meningkat.

Pembahasan Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari tiga pertemuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII D.

Tahap persiklus dilakukan untuk mengamati keaktifan belajar peserta didik, seperti melalui kegiatan membaca sumber belajar, bertanya, mendengarkan teman saat presentasi, menulis informasi penting dari narasumber, mencatat hasil diskusi, bergerak dan berpindah tempat untuk membentuk kelompok, memecahkan masalah dalam kelompok, berani tampil di depan kelas untuk melakukan presentasi, serta menjawab pertanyaan.

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas peserta didik mencapai 76,47% dan meningkat menjadi 94,12% pada siklus II. Hasil kalkulasi lembar observasi aktivitas belajar peserta didik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Kenaikan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Kelas	Observasi Aktivitas Peserta Didik			
	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
VII D	76,47%	Sangat Aktif	94,12%	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa terjadi kenaikan mengenai aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dengan kategori sangat aktif. Terjadinya peningkatan dari kedua siklus tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2 Diagram batang kenaikan keaktifan peserta didik

Dari data di atas, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi pada kenaikan tersebut. Salah satunya adalah media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif dalam belajar. Peningkatan tersebut juga didukung oleh penggunaan teknologi, khususnya permainan, yang secara tidak langsung membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman peserta didik. Selain itu, faktor lainnya adalah pemahaman guru terhadap karakteristik peserta didik yang semakin baik seiring berjalannya waktu, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan peserta didik merasa lebih santai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *flashcard* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan. Pada siklus I, keaktifan peserta didik mencapai 76,47%, yang kemudian meningkat menjadi 94,12% pada siklus II. Peningkatan keaktifan ini disebabkan oleh faktor model dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Fitriani. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157.
- Wibowo. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan

Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.

Wiraatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosda karya.

Wissman. (2012). How And When Do Students Use Flashcard? *Memory*, 20(6), 568–579.