



Pengaruh Penerapan Model *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi

Dewi Aprilia^{1*}, Hepta Bungsu Agung Jayawardana², Sarwo Danuji³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11124>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 03 Mei 2025

Accepted: 16 Mei 2025

Abstract: The background of this study is the low learning outcomes of students caused by lack of motivation and interest in learning. The purpose of this study was to determine the effect of implementing the Team Game Tournament (TGT) model on the learning outcomes of students in the respiratory system subject of class VIII SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi. This study is a quantitative study. This type of research is a Quasi Experiment or pseudo-experiment conducted on two classes, namely the experimental class and the control class, where the experimental class was treated using the Team Game Tournament (TGT) model and the control class used conventional methods. The research sample was 29 students in class VIII-A and 29 students in VIII-B. Data collection techniques in this study were carried out through Pretest and Posttest to measure student learning outcomes. Data analysis techniques used were validity test, reliability test, normality test, homogeneity test and hypothesis test (t-test). According to the research findings, student learning outcomes have increased significantly as a result of the Team Game Tournament (TGT) model; in particular, learning outcomes have increased from the previous average of 42.76 to 85.00. the t-test results show a sig value (2-tailed) of 0.000 at a significance level of $\alpha = 5\%$ (0.05). The t-test criteria show $\text{sig} < \alpha$ then H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that there is a significant influence between the Team Game Tournament (TGT) Model on Student Learning Outcomes.

Keywords: Team Game Tournament (TGT) Model, Respiratory System, Learning Outcomes.

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem pernapasan kelas VIII SMPN 2 Kalibaru, Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen atau eksperimen semu yang dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model Team Game Tournament (TGT) dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-A yang berjumlah 29 siswa dan kelas VIII-B yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui Pretest dan Posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan sebagai dampak penerapan model Team Game Tournament (TGT); Khususnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata sebelumnya 42,76 menjadi 85,00. Hasil uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Kriteria uji t menunjukkan $\text{sig} < \alpha$ maka H_a diterima dan H_0

ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa.

Kata Kunci: Model Team Game Tournament (TGT), Sistem Pernapasan, Capaian Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya berlangsung dalam suatu proses (Ramdani, et al., 2021). Proses ini melibatkan transformasi keterampilan, teknologi, pengetahuan, dan keyakinan. Penerima manfaat dari proses ini adalah anak muda atau siswa yang sedang tumbuh dan bergerak menuju penguasaan pengetahuan dan pengembangan kepribadian (Yustiqvar, et al., 2019). Melalui pendidikan, generasi bangsa memiliki bekal pengetahuan untuk menjadi pribadi yang mandiri dan berkualitas (Jayawardana, 2015). Menurut Hakim, et al., (2023) pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan.

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan manusia sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan yang di bekali akal dan fikiran (Fika & Zohriah, 2024). Dalam proses pendidikan tentu berharap memperoleh hasil yang baik melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal yang berasal dari diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal berdasarkan dari lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah (Kristin, 2016).

Menurut Al Fasha, et al (2023) hasil belajar adalah perubahan dari suatu tingkah laku siswa setelah melakukan proses belajar mengajar dengan suatu tujuan pembelajaran. Hasil belajar bisa dikatakan berhasil apabila mampu membentuk perilaku peserta didik, bermanfaat untuk mempelajari materi selanjutnya, ada kemampuan belajar sendiri untuk menumbuhkan kreatifitas siswa (Jannah, et al., 2023). Dan hasil belajar ini akan diperoleh oleh siswa yang telah mengikuti pembelajaran.

Menurut Susanto, (2018) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar sangatlah penting dalam proses belajar. Oleh karena itu hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pengetahuan, keterampilan. Menurut Frisnoiry, (2023) Taksonomi Bloom adalah model yang merumuskan tujuan dari pembelajaran yang memiliki 3 Indikator yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Muzakir (2023) capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik

setelah menyelesaikan proses belajar mengajar. Capaian pembelajaran didefinisikan sebagai tingkat pengetahuan siswa yang ditentukan oleh penilaian. Bila capaian pembelajaran dapat memengaruhi perilaku siswa, membantu mereka mempelajari mata pelajaran berikutnya, dan memungkinkan mereka belajar sendiri untuk mengembangkan kreativitas mereka, maka mereka disebut berhasil (Purwowidodo & Zaini, 2023). Dan siswa yang telah terlibat dalam pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran tadi. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah melakukan proses belajar (Usman, et al., 2024).

Berdasarkan hasil temuan observasi yang dilakukan peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dimana penjelasan guru menjadi satu-satunya hal yang perlu didengar dan dicatat oleh siswa. Berdasarkan dari jumlah nilai rata-rata belajar siswa kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru di SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi memakai gaya ceramah menjadi contoh pengajarannya. Akibatnya, sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi tadi, yang berujung pada akan terjadi belajar yang buruk.

Menurut Ginting, (2024) tidak semua guru mampu memberikan materi dan model pembelajaran kepada anak didik sebagai akibatnya menyebabkan pembelajaran tidak terarah, asal materi disampaikan dan materi selesai. Guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik membuat siswa menjadi jenuh saat pelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi pasif dan tidak menarik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru memegang peranan penting, Guru wajib bisa memilih model pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh waktu pelajaran (Asyafah, 2019).

Menurut Gunarta, (2019) model TGT adalah suatu metode yang menanamkan rasa tanggung jawab dalam menuntaskan permasalahan sekaligus mencetak siswa untuk berani menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Meningkatkan kerja sama tim, belajar bersama, dan pemahaman pengetahuan merupakan tujuan dari TGT. Adapun menurut Kamila, et al (2024) dalam model TGT mampu melatih siswa dalam bekerjasama bersama kelompoknya yang berbeda latar belakang sosial, kecerdasan dan budaya untuk mencapai tujuan bersama.

Sehubungan dengan keadaan tersebut maka diperlukan suatu tindakan yang bisa membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah contoh Model TGT ialah sebuah permainan dalam proses pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok agar mendorong siswa dan mampu berkompentensi secara sehat (Qomariyah, 2022).

Menurut Handayani, (2022) TGT merupakan salah satu model kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa grup dengan kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Terdapat lima komponen TGT yaitu : a) penyajian kelas, guru memberikan materi menggunakan metode ceramah atau diskusi; b) pembentukan kelompok, guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dengan prestasi akademik, dan jenis kelamin yang tidak selaras; c) game, terdiri dari beberapa pertanyaan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari hasil diskusi kelompok; d) tournament, setiap perwakilan kelompok maju untuk menjawab pertanyaan yang sudah diberikan; e) penghargaan kelompok, kelompok yang memiliki nilai skor tertinggi akan diberikan penghargaan.

Penggunaan model TGT yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, mengasikkan suasana kelas lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa kebersamaan dan mengharagai pendapat antar kelompok, siswa yang berkemampuan lebih rendah juga aktif serta mempunyai peranan krusial dalam kelompok (Suandita & Rati, 2024).

Kelebihan dari Model (TGT) 1) Siswa yang menggunakan pendekatan TGT tidak hanya menjadi pembelajar yang lebih cerdas, namun mereka juga mengambil bagian aktif dalam proyek kelompok. 2) Dengan model ini menumbuhkan saling menghargai dan kerjasama dalam kelompok. 3) Siswa lebih gembira dan bersemangat belajar dengan model ini. Sedangkan Kelemahan Model TGT yaitu: 1) Menuntut guru untuk pandai memilih model pembelajaran ini. 2) Membutuhkan waktu yang lama. 3) Guru perlu mempersiapkan diri dengan baik dengan strategi seperti membuat soal turnamen pembelajaran (Amalia, et al., 2023).

Metode

Pendekatan *Quasi-eksperimental* atau eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini. Penelitian Eksperimen yang merupakan penelitian untuk mencari perlakuan tertentu. Penelitian eksperimen ini dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model TGT,

sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah (konvensional).

Menurut Sari, (2024) penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan siswa. Kemudian diberi pembelajaran dengan model TGT pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan yang berbeda, maka selanjutnya diberikan *posttest* pada dua kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan berbeda perlakuan.

Metode Eksperimen memungkinkan peneliti hanya melihat atau mengukur variabel terikat yang memberikan perlakuan pada variabel bebas, dan menentukan kelompok yang akan menerima perlakuan. Dalam Metode Eksperimen yaitu untuk mengetahui pengaruh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol tidak menerima perlakuan khusus dan menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran menggunakan model TGT.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi, Tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi dengan jumlah populasi sebanyak 86 siswa. Sampel penelitian yang dilakukan dalam uji coba yaitu siswa kelas VIII-A sebanyak 29 siswa (untuk uji coba kelas eksperimen), siswa kelas VIII-C sebanyak 29 siswa (untuk uji coba kelas kontrol).

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Observasi (pengamatan), (2) Tes (*Pree-test & Posttest*). Teknik analisis data secara keseluruhan yaitu: a) analisis uji validitas (terdapat pada tabel 3), b) analisis uji reliabilitas (terdapat pada tabel 4). Penelitian ini menggunakan pengujian prasyarat yang meliputi Uji normalitas (terdapat pada tabel 5&6), Uji homogenitas (terdapat pada tabel 7&8), dan Uji hipotesis/ uji t (terdapat pada Tabel 11)).

Tabel 1. Kriteria Uji validitas

Presentase	Kategori
H_0 diterima apabila $r_{hitung} > 0.2091$	Alat ukur yang digunakan valid
H_0 diterima apabila $r_{hitung} < 0.2091$	Alat ukur yang digunakan tidak valid

Tabel 2. Kategori presentase nilai siswa

Presentase (%)	Keterangan
80 □ 100	Sangat baik
66 □ 79	Baik
56 □ 65	Cukup
40 □ 55	Kurang
30 □ 39	Gagal

Sumber: (Mahmudi,).

Hasil dan Pembahasan

Hasil uji validitas 63 responden ditabulasikan dan dilampirkan. Untuk memastikan apakah suatu pertanyaan sesuai valid atau tidak. Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini hasilnya ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji validitas instrumen

No	Person correlation	Sig	r _{tabel} N-61	Kesimpulan
1	0,432	0,000	0.2091	Valid
2	0,367	0,003	0.2091	Valid
3	0,445	0,000	0.2091	Valid
4	0,419	0,001	0.2091	Valid
5	0,517	0,000	0.2091	Valid
6	0,432	0,000	0.2091	Valid
7	0,206	0,105	0.2091	Tidak Valid
8	0,367	0,003	0.2091	Valid
9	0,445	0,000	0.2091	Valid
10	0,442	0,000	0.2091	Valid
11	0,264	0,037	0.2091	Valid
12	0,158	0,217	0.2091	Tidak Valid
13	0,123	0,336	0.2091	Tidak Valid
14	0,173	0,175	0.2091	Tidak Valid
15	0,402	0,001	0.2091	Valid
16	0,634	0,000	0.2091	Valid
17	0,225	0,076	0.2091	Valid
18	0,437	0,000	0.2091	Valid
19	0,365	0,003	0.2091	Valid
20	0,366	0,003	0.2091	Valid
21	0,071	0,579	0.2091	Tidak Valid
22	0,084	0,514	0.2091	Tidak Valid
23	0,296	0,019	0.2091	Valid
24	0,325	0,009	0.2091	Valid
25	0,375	0,002	0.2091	Valid
26	0,253	0,046	0.2091	Valid
27	0,214	0,092	0.2091	Tidak Valid
28	0,363	0,003	0.2091	Valid
29	0,402	0,001	0.2091	Valid
30	0,082	0,525	0.2091	Tidak Valid
31	0,490	0,000	0.2091	Valid
32	0,408	0,001	0.2091	Valid
33	0,356	0,004	0.2091	Valid
34	0,335	0,007	0.2091	Valid
35	0,351	0,005	0.2091	Valid
36	0,303	0,016	0.2091	Valid
37	0,329	0,008	0.2091	Valid
38	0,292	0,292	0.2091	Valid
39	0,084	0,512	0.2091	Tidak Valid
40	0,399	0,001	0.2091	Valid
41	0,399	0,001	0.2091	Valid
42	0,203	0,110	0.2091	Tidak Valid
43	0,424	0,001	0.2091	Valid

44	0,490	0,000	0.2091	Valid
45	0,351	0,005	0.2091	Valid
46	0,375	0,002	0.2091	Valid
47	0,442	0,000	0.2091	Valid
48	0,552	0,000	0.2091	Valid
49	0,420	0,001	0.2091	Valid
50	0,303	0,016	0.2091	Valid

Pada Tabel 3 diketahui bahwa terdapat 50 pertanyaan yang digunakan oleh 63 responden dimasukkan dalam uji validitas pada tabel diatas. Untuk mengetahui soal yang valid dan tidak valid, maka harus mencari r terlebih dahulu. Rumus r_{tabel} adalah $df = N-2$ sehingga $63-2 = 61$, sehingga r_{tabel} adalah 0.2091. 40 soal dianggap valid berdasarkan temuan perhitungan validitas yang ditunjukkan pada Tabel 3, dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ ada 40 soal yang dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	40

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel Model *Team Game Tournament* dapat dilihat bahwa *cronbach's alpha* yang didapatkan adalah 0,799 lebih besar daripada 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa soal dalam variabel X dikatakan reliabel.

Sebelum mengevaluasi hipotesis, pengujian dilakukan untuk memastikan apakah parametrisasi layak dilakukan. Uji normalitas dan homogenitas merupakan uji prasyarat analisis. Memahami hubungan atau pengaruh variabel penelitian sangat penting untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian prasyarat dilakukan sebelum kemudian ada tindakan untuk menguji hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Preetest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest (Eksperimen)	0.130	29	.200 [*]	0.957	29	0.281
Pretest (Kontrol)	0.090	29	.200 [*]	0.969	29	0.535

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 5 diketahui bahwa hasil uji Kolmogorov-Smirnov untuk uji normalitas mempunyai nilai $< 0,05$ ($0,200 > 0,05$). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df
Posttest (Eksperimen)	0.136	29	0.184	0.938	29
Posttest (Kontrol)	0.097	29	.200*	0.961	29

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 6 diketahui bahwa hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk uji normalitas mempunyai nilai $< 0,05$ data *posttest* eksperimen ($0,184 > 0,05$) dan *posttest* kontrol ($0,200 > 0,05$). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Hasil Belajar	Based on Mean	1.781	1	56	0.187
	Based on Median	1.778	1	56	0.188
	Based on Median and with adjusted df	1.778	1	55.869	0.188
	Based on trimmed mean	1.797	1	56	0.185

Berdasarkan hasil uji *levene statistic* menunjukkan nilai signifikansi *Pretest* yaitu 0,185 yang lebih besar dari α . 0,05. Maka dapat disimpulkan ($0,185 > 0,05$) bahwa varian data awal adalah Homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Hasil Belajar	Based on Mean	0.114	1	56	0.737
	Based on Median	0.187	1	56	0.667

Median				
Based on Median and with adjusted df	0.187	1	50.035	0.667
Based on trimmed mean	0.162	1	56	0.689

Berdasarkan hasil uji *levene statistic* menunjukkan nilai signifikansi *posttest* yaitu 0,689 yang lebih besar dari α . 0,05. Maka dapat disimpulkan ($0,689 > 0,05$) bahwa varian data adalah Homogen.

Tabel 9. Rata-rata hasil belajar (*Pretest*) dalam perhitungan menggunakan SPSS

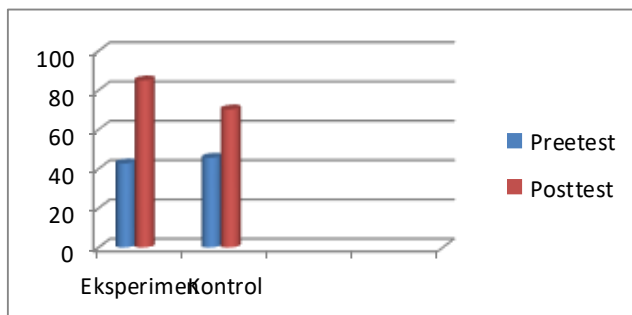
Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest Hasil Belajar	29	42.76	12.200	2.265
Kelas Kontrol	29	45.62	10.523	1.954

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada Tabel 9 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai kelas eksperimen yaitu 42.76 sedangkan kelas kontrol 45.62.

Tabel 10. Rata-rata hasil belajar (*Posttest*) dalam perhitungan menggunakan SPSS

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Hasil Belajar	29	85.00	10.803	2.006
Kelas Kontrol	29	70.24	9.992	1.855

Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa nilai rata-rata di kelas kontrol yaitu 45.62 dan setelah diberi *posttest* 70.24. sedangkan nilai kelas eksperimen 42.76 dan setelah diberi *posttest* nilai siswa mengalami peningkatan yaitu 85.00. Untuk mengetahui pengaruh Model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi

Gambar 1 menyajikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dalam bentuk diagram batang, memperkuat kesimpulan bahwa model TGT efektif meningkatkan prestasi siswa.

Tabel 11. Hasil Uji t pengaruh menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Pos tes t Ha sil Bel ajar	Equ al vari ance s assu med	0.114	0.737	5.401	56	0.000	14.759	2.733	9.285
	Equ al vari ance s not assu med			5.401	55.662	0.000	14.759	2.733	9.284

Dari hasil analisis uji t pada Tabel 11, diperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu 0.000 pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Kriteria uji t adalah jika $\text{sig } t_{\text{hitung}} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Apabila nilai $\text{sig } t_{\text{hitung}} < \alpha$ maka ada pengaruh signifikan penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar

siswa. Dengan adanya model *Team Game Tournament* (TGT) telah memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa sebelum menggunakan model pembelajaran ini nilai hasil belajar rendah dengan rata-rata 42,76 dan setelah diterapkan *Team Game Tournament* (TGT) nilai hasil belajar menjadi tinggi dengan rata-rata 85,00.

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas bahwa ada pengaruh signifikan Model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi. Nilai hasil belajar siswa sebelum penerapan Model *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 42,76 sedangkan sesudah diterapkan *Team Game Tournament* (TGT) adalah 85,00. Dari nilai rata-rata tersebut diketahui sebelum penerapan Model TGT hasil belajar siswa adalah rendah dan setelah diterapkan Model *Team Game Tournament* (TGT) adalah tinggi.

Berdasarkan data tersebut kemudian dilakukan analisis menggunakan Uji t memperlihatkan hubungan variabel Model *Team Game Tournament* (Variabel Independen / X) dengan hasil belajar (Variabel Dependen / Y) nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil Uji t menunjukkan nilai Sig yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, maka dapat diputuskan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Model TGT mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Kalibaru Banyuwangi.

Temuan ini sejalan dengan teori Al Firdaus dan Listiani (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui interaksi sosial dan kompetisi siswa. Model TGT tidak hanya mendorong pemahaman konsep tetapi juga melatih kerja sama tim, sebagaimana diungkapkan oleh Wulandari, et al (2021) bahwa TGT membangun tanggung jawab individu dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif.

Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh teori motivasi dari Kristin (2016), yang menyatakan bahwa faktor internal seperti minat dan motivasi sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Dalam penelitian ini, elemen permainan dan penghargaan dalam TGT (Marlita, et al., 2023) berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara model TGT dan peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini relevan dengan Taksonomi Bloom di mana model TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif (pemahaman materi) tetapi juga aspek afektif (kerja sama) dan psikomotor (keaktifan dalam turnamen) (Tamami, 2022). Penerapan TGT juga mengatasi kelemahan metode ceramah konvensional yang cenderung membuat siswa pasif (Asyafah, 2019). Meskipun model ini memerlukan persiapan lebih matang dari guru (Qomariyah, 2022), hasil penelitian membuktikan bahwa upaya tersebut sebanding dengan pencapaian belajar siswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi pembelajaran di sekolah. Guru disarankan untuk menggunakan model variatif seperti TGT agar pembelajaran lebih interaktif (Susanto, 2018), sementara sekolah perlu mendukung dengan fasilitas dan pelatihan (Jayawardana, 2015). Dengan demikian, model TGT tidak hanya efektif untuk materi sistem pernapasan tetapi juga berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Sebelum diterapkan Model *Team Game Tournament* (TGT) tingkat hasil belajar siswa rendah sebesar 42,76 sedangkan sesudah diberi perlakuan Model TGT adalah 85,00 berdasarkan analisis nilai rata-rata diketahui bahwa sebelum diterapkan Model *Team Game Tournament* (TGT) hasil belajar siswa cenderung rendah dan setelah diterapkan Model *Team Game Tournament* (TGT) hasil belajar siswa adalah tinggi.

Berdasarkan data hasil tersebut kemudian menggunakan Uji t yang menunjukkan nilai Sig (2-tailed) yaitu 0,000 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria uji t adalah jika $\text{sig}_{\text{hitung}} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari hasil Uji t yang telah dilakukan menunjukkan $\text{sig}_{\text{hitung}} > \alpha$ bahwa H_a diterima dengan kesimpulan ada pengaruh signifikan antara Model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Referensi

- Al Fasha, C., Sarjana, K., & Sridana, N. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 417-424.
- Al Firdaus, A. A., & Listiani, I. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan
- Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jual Beli SDN 1 Tranjang. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223-230.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Apriyanti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Mas Darul Ihsan Aceh Besar (Aceh, 2017).
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Fika, N., & Zohriah, A. (2024). Manajemen sumber daya manusia dalam lembaga pendidikan. *Jambura Journal of Educational Management*, 248-257.
- Frisnoiry, S. (2023). Analisis Pemahaman Siswa Menengah Pertama Mengenai Soal Persamaan Garis Singgung Persekutuan Dalam Dua Lingkaran Dalam Tingkatan Taksonomi Bloom C4-C6. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1835-1843.
- Ginting, T. O. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 101819 Pancur Batu. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*.
- Hakim, A. R., Ramdani, A., Setiadi, D., & Yustiqvar, M. (2023, April). Guided inquiry-based biology learning tools to improve students' creative thinking ability. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Jannah, W. M., Sarjana, K., & Prayitno, S. (2023). Pengaruh Kemandirian Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 277-283.
- Jayawardana, H. B. (2015). Pengembangan model pembelajaran hypnoteaching untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar

- biologi siswa SMA/MA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 167-177.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1514-1553.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 90-98.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Miftia, M. A. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), .
- Muzakir, M. I. (2023). Implementasi kurikulum outcome based education (Obe) dalam sistem pendidikan tinggi di era revolusi industri 4.0. *Edukasiana: Journal of Islamic Education*, 2(1), 118-139.
- Purwowododo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, 65.
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35-41.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Sari. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas Viii Di Smp Nu Baitussalam Simbar. *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan Dan hukum Islam*, 22.
- Slavin, R. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 28-41.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B. Bandung: Aflabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung. 2.
- Susanto, R. (2018). Pengondisian kesiapan Belajar Untuk Pencapaian Hsil Belajar Dengan Gerakan Senam Otak. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 63.
- Tamami, B. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1-14.
- Usman, A. T., Nurzaida, N. F. F., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 1670-1678.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1-11.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.