



## Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI Materi Sistem Ekskresi Di MA Raudatus Syabab

Sofiatul<sup>1\*</sup>, Ismul Mauluddin Al Habib<sup>2</sup>, Dwi Sucianingtyas Sukamto<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

<sup>2</sup> Madrasah Aliyah Raudatus Syabab, Sumber Wringin, Jember, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.12258>

Received: 30 Agustus 2025

Revised: 03 November 2025

Accepted: 15 November 2025

**Abstract:** Biology learning, particularly the excretory system topic, is often considered abstract by students because it involves internal body processes that are difficult to observe directly. This condition results in low student engagement and learning outcomes. This study aims to improve the engagement and cognitive learning outcomes of grade XI students at MA Raudatus Syabab on the excretory system topic through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The research hypothesis states that the application of the TGT model can enhance students engagement and learning outcomes. This classroom action research consisted of four stages: planning, action, observation and reflection. Data collection was based on two variables, namely engagement and learning outcomes, using observation sheets and test. These results showed that the application of the TGT cooperative learning model could improve student engagement. In the pre cycle, the average engagement was 49,4% with a classical completeness of 30,0%. In cycle I, the average engagement increased to 65,0% and classical completeness rose to 75,0%. In cycle II, the engagement further improved to 77,5% with classical completeness reaching 90,0%. Furthermore, the implementation of the TGT model also enhanced students cognitive learning outcomes. This is evident from the improvement in average scores and learning mastery percentages across cycles. In the pre cycle, the average student score was 69,9 with a mastery percentage of 35,0%. In cycle I, the average score increased to 76,0 with 70,0% mastery. In cycle II, the average score reached 81,1 with 90,0% mastery. The practical implication of this study is that the TGT model can be used as an alternative teaching strategy by schools, particularly biology teachers, to increase active participation and learning achievement, especially for abstract topics.

**Keyword:** *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model, learning engagement, cognitive learning outcomes, excretory system

**Abstrak:** Pembelajaran biologi khususnya materi sistem ekskresi sering di anggap abstrak oleh siswa karena berkaitan dengan proses internal tubuh yang sulit di amati secara langsung. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI MA Raudatus Syabab pada materi sistem ekskresi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hipotesis penelitian ini yaitu bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berdasarkan dua variabel, keaktifan dan hasil belajar melalui lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pada pra siklus rata-rata keaktifan kelas 49,4% dan ketuntasan klasikal sebanyak 30,0%. Pada siklus I rata-rata keaktifan kelas meningkat menjadi 65,0% dan ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 75,0%. Pada siklus II rata-rata keaktifan kelas menjadi lebih meningkat 77,5% dengan ketuntasan klasikal sebanyak 90,0%. Selain itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus, nilai rata-rata siswa 69,9 dengan persentase ketuntasan belajar 35,0%. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,0 dengan persentase ketuntasan belajar 70,0%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 81,1 dengan persentase ketuntasan 90,0%. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran oleh sekolah terutama guru biologi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, keaktifan belajar, hasil belajar kognitif, sistem ekskresi.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Abd Rahman, dkk (2022) pendidikan merupakan upaya sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk membentuk lingkungan dan kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif. Melalui proses ini, diharapkan mereka mampu mengasah potensi diri, memperkuat aspek spiritual, membangun kepribadian, meningkatkan kecerdasan, serta memiliki akhlak, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan Sanga & Wandra (2023).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan berkelanjutan, didalamnya tidak hanya berfungsi untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi, tetapi juga sebagai sarana strategi dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang membuat peserta didik berkembang aktif dari berbagai aspek, baik aspek spiritual, intelektual maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam suatu kehidupan.

Dalam proses pendidikan ini, pembelajaran menjadi komponen utama yang menentukan keberhasilan pendidikan. Rohmah (2017) Pada dasarnya pembelajaran merupakan rangkaian proses yang bertujuan untuk mengatur dan mengelola lingkungan secara sistematis disekitar peserta didik, guna untuk menumbuhkan motivasi serta dorongan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai suatu upaya untuk membimbing atau membantu peserta didik selama menjalani proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing jalannya kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa seharusnya di dorong untuk aktif membangun pemahaman dan juga keterampilan dalam dirinya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang dibentuk supaya terciptakan kondisi belajar yang mendorong keterlibatan keaktifan siswa. Guru memiliki peran penting yang mengatur lingkungan pembelajaran dan mengarah bimbingan, sementara siswa didorong agar aktif dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan. Dengan demikian pembelajaran bukan hanya sekedar memaparkan materi, tetapi lebih kepada proses yang melibatkan interaksi dan kebermaknaan dalam belajar.

Keaktifan belajar siswa merupakan indikator keterlibatan siswa secara jasmani, kognitif, dan emosional dalam proses belajar. Dadi dan Kewa (2021) menyebutkan bahwa keaktifan siswa mendorong kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah. Keaktifan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Prasetyo dan Abduh (2021) menyatakan bahwa keaktifan siswa tercermin dari partisipasi dalam bertanya, berdiskusi, menjawab, hingga mempresentasikan hasil belajar. Keaktifan ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sebagaimana disampaikan Budiasa dan Gading (2020) bahwa keaktifan mendukung keberhasilan belajar secara optimal (Mariah dkk, 2023).

Hasil belajar sendiri merupakan indikator pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif. Menurut Pertiwi, dkk (2019) Hasil belajar kognitif mencerminkan perilaku yang berkaitan dengan aspek kognisi. Hasil ini dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir yang mencakup beberapa tingkat kemampuan, yaitu C1 (mengingat) C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Menurut Yandi dkk (2023), hasil belajar merupakan refleksi dari usaha belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pada Selasa, 5 Mei 2025 terdapat beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran siswa di kelas XI MA Raudatus Syabab, diantaranya ditemukan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa masih rendah, khususnya pada mata pelajaran Biologi sistem ekskresi. Materi ini dianggap abstrak karena berkaitan dengan proses biologis dalam tubuh yang sulit diamati secara langsung. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Novianti (2020) dan Tamba, dkk (2020) siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari Biologi karena konsep dan istilahnya yang kompleks. Biologi juga menantang siswa untuk membangun pemahaman dari skala mikroskopis hingga makroskopis.

Anugrah, dkk (2023) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat mempelajari biologi karena dianggap rumit. Dalam pembelajaran biologi siswa dituntut untuk membaca, meneliti dan melakukan pengamatan. Sementara itu Hasibuan dan Lutfi (2021) menyatakan bahwa hanya 10% siswa yang benar-benar menyukai pelajaran tersebut.

Guru biologi menyatakan dari 20 siswa terdapat 7 siswa atau 35% siswa yang mencapai nilai pas atau di atas KKM yaitu 75 dan keaktifan siswa dalam pembelajaran hanya sekitar 30%. Hal ini disebabkan karena tidak dilakukan penerapan model pembelajaran yang dapat mendukung atau meningkatkan keaktifan siswa disekolah tersebut, Guru cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional atau yang sering dikenal sebagai metode ceramah dan penugasan. Sehingga membuat siswa pasif atau kurang aktif dalam proses pembelajaran dan bermain-main sendiri ketika guru menjelaskan. Meskipun metode ini mempunyai kelebihan dalam penyampaian materi secara langsung, namun dalam praktiknya pendekatan ini terkadang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang lebih efektif agar keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif. Salah satu model yang dapat mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikemukakan oleh Silva et al (2021) Pembelajaran kooperatif dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya partisipasi aktif siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara lebih maksimal dalam proses belajar. Menurut Huzaini &

Saputra (2022) model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui proses berbagai antara peserta didik sehingga tercipta pemahaman bersama diantara mereka.

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep sinergi dimana tenaga dan potensi peserta didik dihimpun melalui kerja sama, mencerminkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, kelas berfungsi sebagai gambaran kecil dari masyarakat luas Tamimy, et al (2023). Selain itu pendekatan ini memanfaatkan kerja sama antar siswa untuk membangun hubungan sosial, menumbuhkan sikap serta perilaku demokratis, dan meningkatkan produktivitas dalam proses belajar Kasmianti, et al (2023).

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti tidak berniat menyalahkan atau menggantikan model ceramah yang selama ini telah digunakan dalam pembelajaran, metode ini tetap memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara langsung dan sistematis. Namun, Jika di dibandingkan dengan metode ceramah, TGT lebih memfasilitasi interaksi dua arah dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan diskusi kelompok biasa, TGT dilengkapi dengan unsur kompetisi dan penghargaan yang dapat menjadikan siswa aktif dalam merebut skor tertinggi sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang baik. Jadi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan hasil belajar yang baik peneliti merasa perlu mengeksplorasi alternatif model pembelajaran lainnya yang lebih partisipatif. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan melihat karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas bermain.

Peneliti memilih untuk menggunakan metode permainan secara berkelompok dalam proses pembelajaran. Shobirin dan Rochmana (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka ditantang untuk bekerja sama dalam tim dan bersaing menjawab pertanyaan sebanyak dan seakurat mungkin. Sementara itu, menurut Soleh, dkk (2017) Penerapan model TGT dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan belajar dalam suasana yang lebih nyaman. Model ini juga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama tim, persaingan yang sehat antar kelompok, serta menciptakan keteraturan dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dalam beberapa tahapan, Menurut Shoimin (2017)

langkah-langkah dalam penerapan model TGT meliputi: (1) penyampaian materi oleh guru (class presentation), (2) kegiatan belajar kelompok (teams), (3) permainan (games), (4) pelaksanaan turnamen atau perlombaan (tournament), dan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok (team recognition) (Nainggolan, Siregar, & Sabri, 2023).

Berdasarkan berbagai referensi yang relevan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, khususnya yang menuntut kemampuan berpikir kritis serta bersifat teoritis sehingga kebenarannya dapat diukur secara objektif. Penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah, dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian yang dilakukan Suprapti (2019) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi pokok perbedaan kesetaraan dan harmonisasi sosial khususnya sumber materi struktur sosial dan diferensiasi sosial pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Mataram. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT meskipun variabel yang diukur berbeda yaitu prestasi belajar pada penelitian suprapti, sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar dan keaktifan. Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Ismah dan Ernawati (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VII.

Terinspirasi dari hasil-hasil penelitian tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan dua fokus utama dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan implementasi model pembelajaran TGT dan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan implementasi model pembelajaran TGT.

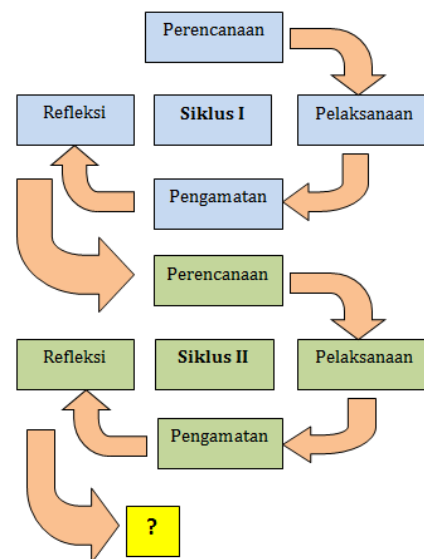
*Teams Games Tournament* (TGT) cukup banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar atau keaktifan secara terpisah, tetapi penelitian yang mengukur keduanya secara bersamaan pada materi sistem ekskresi di tingkat MA masih terbatas. Selain itu belum banyak penelitian yang menguji TGT dalam konteks sekolah berbasis agama dengan karakteristik siswa yang khas.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Prihantoro & Hidayat (2019) Pendekatan penelitian tindakan kelas dirancang

dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar mengajar serta untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu pendekatan yang efektif bagi guru dalam upaya meningkatkan maupun memperbaiki kualitas pembelajaran didalam kelas Susilowati (2018).

Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model siklus Arikunto (2021), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: 1) perencanaan (planning), 2) pelaksanaan tindakan (action), 3) pengamatan (observation), dan 4) refleksi (reflection). Keempat tahapan ini membentuk satu siklus yang harus dilaksanakan secara berurutan dalam proses PTK. Setiap siklus dilakukan evaluasi untuk menentukan apakah perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Proses tersebut dapat dilihat melalui gambar dibawah ini



Gambar 1. Alur PTK Arikunto

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MA Raudatus Syabab. Subjek dalam penelitian tersebut yaitu siswa kelas XI yang berjumlah 20 perempuan yang merupakan seluruh siswa di kelas tersebut, Pemilihan subjek ini di dasarkan pada kondisi nyata di sekolah tersebut yang terdiri dari siswa perempuan saja, karena dalam lingkup agama jadi di buat terpisah dengan siswa laki-laki, siswa kelas tersebut di jadikan subjek penelitian agar data yang di peroleh mewakili populasi yang sesungguhnya. Selain itu karena penelitian tindakan kelas berfokus pada proses perbaikan pembelajaran di kelas, pemilihan populasi yang ada tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada Mei 2025. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk penyampaian materi dan juga game,



sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk penguatan materi dengan turnamen dan pelaksanaan tes belajar pada akhir siklus. Demikian pula pada siklus berikutnya.

Prosedur penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Materi : Peneliti menyampaikan materi sistem ekskresi
2. Pembentukan Tim : Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dengan masing-masing berjumlah 5 anggota
3. Permainan (Games) : Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti
4. Turnamen : Perwakilan dari tiap kelompok dengan bergantian menjawab soal yang telah di sediakan dengan di berikan skor untuk jawaban yang benar
5. Penghargaan : kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan penghargaan berupa hadiah alat tulis atau hadiah lain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi terkait keaktifan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran. Selain itu tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek kognitif yang dilakukan pada akhir siklus berupa 30 soal pilihan ganda dan 10 soal esai.

Adapun untuk mengukur keaktifan siswa selama proses pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi berbasis rubrik penilaian. Rubrik ini memuat enam aspek keaktifan yang akan diamati, yaitu memperhatikan penjelasan guru, kegiatan menulis, keaktifan dalam tanya jawab, partisipasi dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam kelompok dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Setiap indikator terdapat skor dari 1-4, skor maksimal tiap siklus yaitu berjumlah 24.

Instrumen penelitian ini telah di validasi oleh dosen yang ahli dalam bidangnya untuk memastikan kesesuaian isi dengan dan relevansi dengan tujuan pembelajaran. Reliabilitas instrumen di jaga melalui penggunaan instrumen yang sama pada setiap siklus sehingga hasil pengamatan lebih konsisten.

Data hasil observasi kemudian di analisis menggunakan rumus berikut :

Untuk keaktifan siswa secara individu :

$$\text{Keaktifan individu (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Untuk keaktifan kelas :

Keaktifan Kelas (%) =

$$\frac{\text{total skor semua siswa}}{\text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal per siswa}} \times 100$$

Persentase ketuntasan keaktifan klasikal =

$$\frac{\sum \text{siswa yang aktif}}{\sum \text{siswa maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya data persentase keaktifan siswa disesuaikan dengan kriteria kategori keaktifan berdasarkan pendapat Indriati (2022), sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategori Keaktifan Peserta Didik (Indriati, 2022)

Interval	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik

Tingkat keaktifan belajar peserta didik dianalisis dengan membandingkan persentase keaktifan yang dicapai dengan kategori yang telah ditetapkan. Berdasarkan kriteria dari Indriati (2022) penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 80% atau lebih dari peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang termasuk dalam kategori Baik atau Sangat Baik.

Data hasil tes yang diperoleh pada setiap akhir siklus, dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut : Untuk hasil belajar individu :

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk hasil belajar kelas :

$$\text{Rata-rata kelas} = \frac{\text{Total nilai semua siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Persentase ketuntasan belajar klasikal =

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan merupakan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya KKM disekolah, dan suatu kelas dikatakan tuntas atau berhasil apabila 85% mencapai ketuntasan KKM. Menurut Maidiyah (2008) dalam Saputra, dkk (2020) pelaksanaan pembelajaran dikatakan tercapai bila 85% dari jumlah siswa (subjek penelitian) memperoleh skor akhir sama dengan atau  $\geq 75$  dari skor total. Oleh karena itu, ketentuan kriteria suatu tindakan dikatakan berhasil bila hasil observasi telah mencapai 85% siswa

mencapai nilai  $\geq 75$  pada tes akhir tindakan. Jika  $\leq 85\%$  siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  maka tindakan belum berhasil, maka peneliti melakukan pengulangan siklus dan memperbaiki kesalahan yang ada.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data yang dikumpulkan oleh peneliti selama penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan terkait keaktifan belajar dan hasil belajar siswa mulai dari pra siklus hingga siklus II.

Berikut adalah hasil keaktifan siswa selama proses pembelajaran mulai dari pra siklus hingga siklus II berdasarkan hasil observasi berdasarkan aspek atau kegiatan yang diamati

**Tabel 2.** Hasil Analisis Keaktifan Siswa

No	Tahapan	Rata-rata Kelas (%)	Ketuntasan Klasikal (%)
1	Pra Siklus	49,4	30,0
2	Siklus I	65,0	75,0
3	Siklus II	77,5	90,0

Berdasarkan data pada tabel 2 tersebut, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata keaktifan kelas dan ketuntasan keaktifan klasikal pada setiap siklus. Pada siklus II, keaktifan siswa telah melampaui batas ketuntasan keaktifan klasikal yang telah ditetapkan, yaitu 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa.

Pada penelitian ini bukan hanya fokus pada keaktifan, melainkan juga mengukur hasil belajar kognitif siswa pada akhir siklus pembelajaran. Berikut hasil belajar siswa selama proses pembelajaran mulai dari pra siklus hingga siklus II.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

No	Tahapan	Rata-rata Kelas	Ketuntasan Klasikal (%)
1	Pra Siklus	69,9	35,0
2	Siklus I	76,0	70,0
3	Siklus II	81,1	90,0

Sedangkan berdasarkan data pada tabel 3 tersebut, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata

nilai dan ketuntasan hasil belajar klasikal pada setiap siklus. Pada siklus II ini, keaktifan siswa telah mencapai bahkan melebihi batas ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan, yaitu 85%. Hal ini membuktikan bahwa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu memberikan dampak yang baik terhadap pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa.

## Siklus I

Pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, Tahap perencanaan, pada tahap ini sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti membuat sesuatu yang dibutuhkan dengan melihat data dari hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan suatu tindakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah melihat permasalahan di sekolah tersebut khususnya kelas XI peneliti mencari solusi yang akan diterapkan, setelah itu peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyiapkan materi yang akan disampaikan. Selain itu peneliti juga menyiapkan instrument lainnya seperti lembar observasi siswa untuk mengukur keaktifan belajarnya, bahan ajar, kartu permainan yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Dalam permainan Teams Games Tournament (TGT) ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, siswa nanti akan diminta untuk berbaris sesuai kelompoknya dan bergiliran mengerjakan soal kartu yang ditempelkan di depan kelas, hal ini harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok, terakhir peneliti menyiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Tahap Tindakan, Pada tahap tindakan ini, pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap perencanaan yg telah dibuat. Memasuki pertemuan pertama, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru berucap salam, berdoa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik. Setelah itu peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari, sesuai dengan tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen, dan tiap kelompok beranggotakan 5 orang. Hal ini bertujuan agar dalam kelompok dapat saling membantu seperti yang lebih memahami materi membantu menjelaskan kepada siswa yang kurang paham.

Setelah pembentukan kelompok, setiap kelompok diberi kesempatan untuk kembali memahami dan berdiskusi terkait materi yang dipelajari dan menyiapkan diri untuk mengikuti

permainan (*game*), permainan ini berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk melihat hasil atau menguji pemahaman siswa dari diskusi yang dilakukan oleh tiap kelompok. Jadi setelah pertanyaan diberikan oleh peneliti, tiap kelompok boleh berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pada pertemuan kedua, peneliti mencoba mengulas kembali sedikit materi yang dipaparkan pada pertemuan pertama, setelah itu peneliti menyampaikan aturan turnamen yang akan dilakukan pada model *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti mengenalkan permainan kartu yang akan ditempelkan di depan kelas, peneliti menyuruh siswa untuk berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing, dan setiap kelompok maju bergiliran untuk memecahkan soal-soal biologi yang ada di balik kartu tersebut. Peserta didik yang berhasil menjawab soal dengan benar akan memperoleh skor dari turnamen tersebut. Kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi akan menjadi pemenang dan diberikan penghargaan. Kemudian kegiatan pembelajaran akan diakhiri dengan sebuah tes untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari.

Contoh soal yang diberikan seperti berikut:

1. Apa yang bisa atau dapat kita lakukan untuk bisa menanggulangi / mencegah gangguan yang terjadi pada sistem ekskresi ?
2. Pada suatu pola makan dan pengaruhnya terhadap sistem ekskresi hati dan ginjal, pola makan yang sehat membantu kerja organ ekskresi tetap optimal dan normal, sebaliknya bagaimana dampak seseorang yang mengonsumsi makanan tinggi lemak jenuh dapat membebani hati dan ginjal ?

Tahap Observasi, Dari hasil observasi didapatkan sebuah data bahwa selama siklus I berlangsung, berkaitan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa keaktifan siswa mencapai rata-rata keaktifan kelas 65,0% dengan ketuntasan keaktifan klasikal 75,0%. Sedangkan pada hasil belajar pada siklus I didapatkan rata-rata mencapai 76,0 dan ketuntasan belajar klasikal 70%.

Tahap Refleksi, Pada tahap ini peneliti mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan dengan baik dan cukup meningkat dibandingkan dengan pra siklus. Namun pada siklus I ini belum cukup mencapai target 80% siswa yang termasuk dalam kategori keaktifan baik atau sangat baik (aktif atau sangat aktif). Demikian dengan hasil belajar siswa masih belum dikatakan tuntas atau berhasil karena 85% siswa belum mencapai nilai KKM. Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa dibutuhkan

siklus berikutnya yaitu siklus II dengan menjadikan siklus I sebagai acuan untuk merancang perbaikan pembelajaran.

## Siklus II

Pada siklus II ini hampir sama kegiatannya dengan siklus I sebelumnya, pada siklus II juga dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, Tahap perencanaan, pada tahap ini sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti kembali membuat sesuatu yang dibutuhkan dengan melihat data dari hasil observasi pada siklus I, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyiapkan materi yang akan disampaikan pada siklus II. Peneliti juga menyiapkan instrument lainnya yang dibutuhkan diantaranya lembar observasi, bahan ajar, kartu permainan untuk model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan selama proses pembelajaran pada siklus II.

Tahap Tindakan, Pada tahap ini, sebelum pembelajaran dilaksanakan guru melihat dan menyampaikan hasil refleksi pada siklus I kepada siswa terkait peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang diraihinya, dengan tujuan supaya mereka lebih semangat, giat dan antusias mengikuti pembelajaran pada siklus II. Peneliti pun memulai pembelajaran sesuai dengan tahap perencanaan yg telah dibuat. Setelah penyampaian materi, guru kembali membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang berbeda dari sebelumnya, dengan tujuan mencegah ketergantungan pada anggota tertentu dan meningkatkan keaktifan individu dalam konteks kelompok baru. Perubahan kelompok juga memungkinkan pertukaran pengetahuan baru yang lebih variatif sehingga berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap kelompok diberi kesempatan berdiskusi terkait materi yang dipelajari dan menyiapkan diri untuk mengikuti permainan (*game*).

Pada pertemuan kedua, peneliti melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) seperti pada siklus I sebelumnya. Peneliti mengulas kembali sedikit materi pada pertemuan pertama di siklus II, kemudian siswa mengikuti turnamen pembelajaran dengan bergantian menjawab soal-soal yang ada pada kartu.

Tahap Observasi, Dari hasil observasi pada siklus II ini didapatkan sebuah data bahwa selama siklus II berlangsung, keaktifan siswa semakin meningkat mencapai rata-rata keaktifan kelas 77,5% dan ketuntasan keaktifan klasikal 90,0%. Begitupula pada hasil belajar pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 81,1 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%.

Tahap Refleksi, Pada siklus II ini didapatkan bahwa terjadi sebuah peningkatan dari siklus

sebelumnya dan dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan pada keaktifan yaitu 80% dan indikator ketuntasan belajar yaitu 85%. Terlihat bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama dua siklus, siswa terlihat sangat antusias sehingga berdampak positif dalam sebuah pembelajaran dikelas.

Hasil yang didapatkan dari penelitian tindakan kelas ini sesuai dan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, dkk (2024) menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi perkalian, dengan hasil persentase ketuntasan belajar dari 37,04% pada pra siklus, menjadi 59,26% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,19% pada siklus II. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Khusnudin, dkk (2022) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa, dengan hasil pada pra siklus atau sebelum dilakukan model pembelajaran TGT yaitu 47%, pada siklus I meningkat menjadi 62,7 %, dan semakin meningkat pada siklus II mencapai 82,4%.

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu, variasi karakteristik siswa dan dinamika kelas dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, sehingga interpretasi temuan perlu mempertimbangkan faktor tersebut. Selain itu Faktor eksternal seperti sarana pembelajaran dan dukungan belajar berpotensi mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan diatas dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI Materi Sistem Ekskresi Di MA Raudatus Syabab" dapat disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa. Analisis data pada setiap siklus yang dilaksanakan pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada keaktifan belajar siswa, mulai dari pra siklus sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT diketahui rata-rata keaktifan kelas sebanyak 49,4%, sedangkan pada siklus I setelah diimplementasikan model pembelajaran TGT meningkat menjadi 65% dan rata-rata keaktifan kelas pada siklus II semakin meningkat menjadi 77,5%. Sedangkan ketuntasan keaktifan klasikal sebelum

diimplementasikan model pembelajaran TGT atau pra siklus menunjukkan hasil 30%, pada siklus I ketuntasan keaktifan klasikal meningkat menjadi 75% dan meningkat lagi pada siklus II mencapai 90%. Hal ini sudah dikatakan tercapai karena telah mencapai indikator keberhasilan keaktifan yang ditetapkan yaitu 80%.

Selain itu, pada hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan, dari pra siklus rata-rata kelas mencapai 69,9, pada siklus I berikutnya meningkat menjadi 76,0 dan pada akhir siklus atau siklus ke II hasil belajar kognitif siswa menunjukkan peningkatan dengan rata-rata kelas 81,1. Sedangkan pada ketuntasan belajar siswa menunjukkan 35,0% pada pra siklus, pada siklus I ketuntasan belajar klasikalnya meningkat menjadi 70,0% kemudian semakin meningkat lagi pada siklus II dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebanyak 90,0%. Hal ini sudah dikatakan tercapai karena telah mencapai bahkan melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85%

Hal ini menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dan pasti juga terhadap pemahaman siswa terhadap pemaparan materi yang telah dipelajari.

Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru dan sekolah agar

1. Mengimplementasikan pembaharuan terkait model yang di terapkan di sekolah seperti *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Menggunakan model TGT dalam proses pembelajaran, terutama pada materi biologi yang memerlukan diskusi dan pemahaman mendalam seperti sistem ekskresi, sistem peredaran darah dan ekosistem.

Dan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian Tindakan Kelas dengan mengombinasikan model TGT dengan berbagai media inovatif untuk melihat dampaknya terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

## Referensi

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada



- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Anugrah, C., Ristiano, R. F., & Selaras, G. H. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tps (Think Pair Share) Terhadap Hasil Belajar Biologi Sma. J. Pendidik. dan Kegur, 1(5), 373-383.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Dadi, A. F. P., & Kewa, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357-366.
- Hasibuan, M., & Lufri, L. (2021). Minat dan Hasil Belajar Biologi pada Pembelajaran Daring. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 332-337.
- Huzaini, L. A. A., & Saputra, H. H. (2022). Survey Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Muatan IPS Oleh Guru Pada Kelas Tinggi Gugus 4 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 21-31.
- Indriati, W. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Statistika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 157-163.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP ditinjau dari kerjasama siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82-85.
- Kasmia, S., Surdin, S., & Lestari, V. E. (2023). Increasing Students' Learning Outcomes Through the Script Model of Cooperative Learning in Secondary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1924-1931.
- Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1246-1252.
- Maghfiroh, N., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 84-96.
- Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia, M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222-230.
- Nainggolan, J. Y., Siregar, R., & Sabri, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Negara Kelas III SD Negeri 173243 Aekbotik Kabupaten Tapanuli Utara Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 686-693.
- Noviati, W. (2020). Kesulitan pembelajaran online mahasiswa pendidikan biologi di tengah pandemi Covid19. *Jurnal pendidikan mipa*, 10(1), 7-11.
- Pertiwi, D. E., Samsuri, T., & Muliadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(2), 135-141.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).
- Saputra, S., Khairul, K., Azwir, A., & Walil, K. (2020). Team Accerelated Instruction (TAI) Sebagai Model Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Biology Education*, 8(1).
- Shobirin, M. A., & Rochmana, S. (2017). MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI BENDA DAN SIFATNYA: Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91-106.
- Silva, R., Farias, C., & Mesquita, I. (2021). Cooperative learning contribution to student social learning and active role in the class. *Sustainability*, 13(15), 8644.
- Soleh, M. I., Kurnia, D., & Sunarya, D. T. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. *Tersedia online*:

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/12416>.
- Suprpti, S. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 1-4.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).
- Tamba, Y. R., Napitupulu, M. A., & Sidabukke, M. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi hewan invertebrata di kelas x. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 80-88.
- Tamimy, M., Rashidi, N., & Koh, J. H. L. (2023). The use of cooperative learning in English as foreign language classes: The prevalence, fidelity, and challenges. *Teaching and Teacher Education*, 121, 103915.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24