



**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Teknik *Reward* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tenga**

***Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Using Reward Techniques to Improve Student Learning Outcomes in Biology Subjects at SMA Negeri 1 Tenga***

**Christo Vincentius Goni<sup>1\*</sup>, Orbanus Naharia<sup>1</sup>, Aser Yalindua<sup>1</sup>, dan Sukmarayu P. Gedoan<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Biologi, Fakultas Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Kebumihan  
Universitas Negeri Manado

Kampus Unima di Tondano, Sulawesi Utara 95618, Indonesia

\*Penulis untuk korespondensi e-mail: christovinceniusgoni9@gmail.com

Diterima 4 Oktober 2024/Disetujui 30 November 2024

**ABSTRAK**

Kegiatan pembelajaran yang terlaksana kurang efektif yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang yang berakibat pada rendahnya hasil belajar SMA Negeri 1 Tenga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Tenga melalui model kooperatif TGT dengan menggunakan teknik *reward*. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK yang dilakukan dalam dua siklus. Yang menjadi subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas XI MIPA 2 SMA N 1 Tenga yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siklus I sebanyak 11 siswa atau 36,67% dari 30 siswa; pada siklus II sebanyak 24 siswa atau 80% dari 30 siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) melalui teknik *reward* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Tenga.

Kata kunci: *Teams games tournament*, *reward*, hasil belajar

**ABSTRACT**

*The learning activities carried out are less effective which causes less student motivation to learn, which results in low learning outcomes of SMA Negeri 1 Tenga. This research aims to improve results learning of students in class XI MIPA SMAN 1 Tenga through the TGT cooperative model using reward techniques. The type of research used is PTK which is carried out in two cycles. The subjects of this study are 30 students in grade XI MIPA 2 SMA N 1 Tenga. The results showed that the classical completeness of the first cycle was 11 students or 36.67% of 30 students; in the second cycle as many as 24 students or 80% of 30 students. The application of the cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type through reward techniques can improve student learning outcomes in biology subjects at SMA Negeri 1 Tenga.*

*Keywords: Teams games tournament, rewards, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Fenomena pendidikan saat ini dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa dikarenakan kurangnya motivasi siswa yang berdampak terhadap hasil belajar. Menurut peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang tenaga kependidikan, guru harus memiliki sertifikat atau ijazah yang sesuai dengan setiap pendekatan belajar yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Sering kali terdapat tenaga kependidikan yang tidak memiliki sertifikat atau ijazah, hal ini mengakibatkan kesalahan dari pihak guru yang tidak mampu melaksanakan setiap pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa terus meningkat dikarenakan kurangnya pembekalan dari pihak pengajar atau dosen. Namun, banyak guru yang tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ketika terlihat sebagian guru hanya menuntut siswa untuk memahami setiap pokok bahasan yang diberikan, mengembangkan ide-ide sehingga siswa terpacu dan bahkan termotivasi dalam belajar serta terlibat aktif sendiri tanpa adanya kendala apapun. Model TGT dapat mengajak siswa untuk berpikir aktif dan kreatif (Nugraha & Wandini 2023). Bukan hanya mengembangkan intelektual, namun juga semua kemampuan yang dimiliki, termasuk juga perkembangan emosi serta keterampilan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada mereka yang aktif di kelas, akan tetapi lebih memfokuskan kepada setiap peserta didik yang kurang memiliki *self-giving*, karena biasanya banyak peserta didik yang selalu mendahulukan dirinya sendiri, karena menganggap teman yang lain lebih mampu darinya, terlebih lagi ketika guru bertanya atau mengemukakan pendapat hanya berfokus kepada setiap mereka yang aktif, dan peserta didik agar berhasil membangun suasana belajar yang efektif dan aktif (Pratama & Prayogi 2024).

Model pembelajaran kooperatif TGT menitik beratkan semua peserta didik tanpa terkecuali dengan membedakan suku, ras, suku bangsa, jabatan atau kedudukan (Mugiyatmi 2023). Model pembelajaran ini sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran, ketika ada model pembelajaran seperti ini mereka menjadi bersemangat, menumbuhkan rasa tanggung jawab, termotivasi dengan hasil yang akan diperolehnya, dengan belajar sendiri dan ikut terlibat dengan mau bertanya dengan aktif di kelas, dan lain sebagainya sehingga terdapat perbedaan peningkatan antara sebelum dan sesudah mengimplementasikannya. TGT melalui teknik *reward* di dalam kelas dalam menghadapi pandemi Covid-19 ini kemungkinan besar banyak peserta didik yang terbiasa bermalasan-malasan dikarenakan pembelajaran jarak jauh yang akhirnya tidak efektif dan berdampak selama ini, terutama seorang pendidik yang masih memberikan kelas dan acuh terhadap kegiatan belajar mengajar yang berkesinambungan.

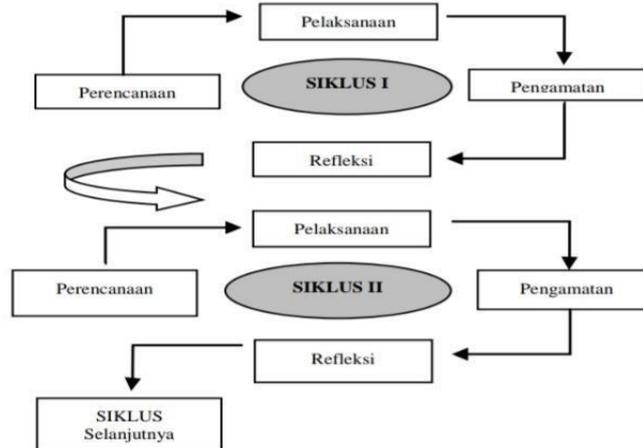
Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tenga juga memiliki kejanggalan yang terjadi di kelas, hanya berjalan satu arah yaitu pemberian materi dan pelajaran saja tanpa menerapkan model pembelajaran TGT dengan teknik *reward*, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Rendahnya hasil belajar peserta didik sebab pembelajaran dengan model TGT dengan teknik *reward* baru digunakan kembali setelah dalam kurun waktu yang lama guru-guru SMA Negeri 1 Tenga tidak menerapkan model pembelajaran tersebut.

Teknik *reward* merupakan penguatan positif melalui pujian atau penghargaan dari guru kepada siswa ketika mampu mengerjakan sesuatu dengan baik. *Reward* sesuatu yang dapat dirasakan, dilihat oleh siswa berupa hasil yang bernilai atas yang dilakukan siswa, bentuknya tidak hanya benda, tetapi dapat berupa pujian, acungan jempol, tepuk tangan, menyanyikan lagu atau hal lainnya, sehingga siswa menjadi bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Hasanah et al. 2023).

Penerapan TGT juga harus menggunakan teknik *reward* untuk memotivasi siswa selama proses belajar dan erat kaitannya dengan pemberian hadiah kepada siswa yang mampu menyelesaikan pembelajaran. Melalui TGT mengajarkan siswa untuk berkolaborasi, mengemukakan pendapat dengan percaya diri, tumbuh sebagai pribadi yang bertanggung jawab belajar, dan berdampak untuk perilaku guru terhadap pengamatan bagaimana cara menyesuaikan diri dengan kebutuhannya (Yulia 2020). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Tenga melalui model kooperatif TGT dengan menggunakan teknik *reward*.

### METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah upaya yang dilaksanakan guru dalam meningkatkan kualitas serta tanggung jawab guru dalam pengelolaan kelas. Penelitian ini tentunya melibatkan penggunaan pendekatan metodis dan empiris dalam upaya mengatasi masalah. PTK ini menggunakan data kuantitatif. PTK dilakukan oleh guru dengan cara: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi tindakan. Adapun desain PTK telah dirangkai seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Model siklus PTK

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tenga, pada tanggal 29-30 Juli 2024 tahun pelajaran 2024/2025 yang terletak di kecamatan Tenga, kabupaten Minahasa Selatan, provinsi Sulawesi Utara.

#### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Tenga semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

- Wawancara  
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data kualitatif yang dilaksanakan dengan mendalam antar peneliti dan informan untuk memperoleh informasi yang akurat.
- Observasi  
Dengan melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian menggunakan lembar observasi.
- Tes

Tes yaitu sebuah alat yang di isi kegiatan yang harus dikerjakan berupa soal-soal yang harus diselesaikan untuk mengukur sehingga mampu melihat kemampuan peserta didik tersebut di dalam kelas.

### Teknik Analisis Data

Adapun target minimal yang harus dicapai masing-masing siswa adalah 80% untuk menghitung persentase hasil belajar siswa-siswa secara keseluruhan atau klasikal (keseluruhan) menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Anggreini et al. (2023):

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil belajar siswa secara klasikal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Siklus I

Menurut hasil evaluasi pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran TGT melalui teknik *reward* persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 36,67% atau 11 siswa yang tuntas dari total 30 siswa. Persentase hasil pembelajaran pada siklus I disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil evaluasi pembelajaran siklus I

Keterangan	Jumlah
Jumlah Siswa	30
Siswa yang tuntas	11 siswa (36,67%)
Siswa yang tidak tuntas	19 siswa (63,33%)

Tabel 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum berhasil, sebab yang belum tuntas secara klasikal yaitu 63,33% dengan KKM 70. Hal itu yang mendasari bahwa penelitian harus dilanjutkan ke siklus II dan memperbaiki serta memperlengkapi segala kelemahan pada siklus I sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### Hasil Penelitian Siklus II

Hasil belajar siklus II materi struktur dan organ sel tumbuhan melalui penerapan model TGT dengan menggunakan teknik *reward*. Persentase pencapaian hasil belajar siswa melalui tes, diperoleh bahwa 24 siswa atau sebesar 80% tuntas secara klasikal. Sedangkan 6 siswa lainnya sebesar 20% belum memenuhi KKM. Data hasil rekapitulasi siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil evaluasi pembelajaran siklus II

Keterangan	Jumlah
Jumlah Siswa	30
Siswa yang tuntas	24 siswa (80%)
Siswa yang tidak tuntas	4 siswa (20%)

Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II terdapat 6 orang yang tidak tuntas pada pelaksanaan *test* dan 24 siswa yang tuntas dengan persentase klasikal sebesar 80%. Dengan demikian pembelajaran siklus II memenuhi kesempurnaan klasikal hasil belajar dan menunjukkan bahwa hasil tersebut lebih baik dibandingkan siklus I sehingga

penelitian ini berakhir pada siklus II. Persentase pencapaian klasikal mengalami peningkatan sebesar 43,33%.

### **Pembahasan**

Hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa indikator ini belum memperoleh nilai penuh, sebanyak 19 siswa atau sekitar 63,33% memperoleh nilai  $\leq 70$  (nilai KKM). Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tenga juga memiliki permasalahan yang terjadi di dalam kelas dan hanya berjalan satu arah yaitu pemberian materi dan pelajaran saja tanpa menerapkan model pembelajaran TGT dengan teknik *reward*, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Sementara itu, pada siklus I sebanyak 11 siswa atau sekitar 36,66% yang mencapai ketuntasan atau memperoleh nilai  $\geq 70$  (nilai KKM). Berbeda dengan siklus II, yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 6 orang atau sekitar 20%, sedangkan yang mencapai ketuntasan sebanyak 24 siswa atau sekitar 80% memperoleh nilai  $\geq 70$  (nilai KKM), sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Meski peningkatan jumlah nilai mencapai 43,4% namun, terdapat beberapa item pada lembar observasi yang perlu diperhatikan untuk pembelajaran selanjutnya, namun kegiatan pembelajaran biologi dengan melalui penerapan model TGT dengan menggunakan teknik *reward* telah terlaksana dengan baik. Kedua aspek baik peneliti maupun siswa telah melaksanakannya.

Hal tersebut dibuktikan melalui ketuntasan klasikal yaitu 80%, sehingga penelitian ini dianggap berhasil. Keunggulan pembelajaran kolaboratif memaksa siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran kooperatif dalam kelompok. Cara tersebut siswa dapat mengkomunikasikan informasi kepada anggota kelompoknya (Yulia et al. 2020).

TGT adalah proses pembelajaran yang memuat pembentukan tim, pembagian informasi TGT, penetapan kesepakatan bersama, perencanaan turnamen dengan tim baru, dan pemilihan tim pemenang (Wijayanti 2016). Selain itu, menurut Shoimin (2013), pendekatan pembelajaran kolaboratif tipe TGT ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok, selain meningkatkan visibilitas siswa yang berkemampuan tinggi dalam proses pembelajaran. TGT merupakan prosedur pelaksanaan yang dimulai dengan langkah penjelasan kelas, permainan tim, turnamen, dan terakhir tahap pengenalan tim, semua kelompok mendapat kesempatan untuk berkompetisi dalam bentuk permainan yang telah dirancang (Ula & Jamilah 2023).

Melalui model kooperatif mampu mengembangkan aspek aktivitas, keterampilan sosial, kognitif, dan sikap siswa (Sugiata 2018). Pembelajaran kooperatif berdasar pada jenis strategi pengajaran saat siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk berkolaborasi. Berkat strategi ini, siswa akan bermain dengan anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka.

Selain itu, pembelajaran kolaboratif tipe TGT merupakan pengajaran yang mencakup semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok, tanpa memandang identitas akademik, suku, ras, atau gendernya (Bustami 2024). Hal ini disebabkan guru masih membiasakan diri dengan kurikulum baru, khususnya kurikuler, di samping itu guru sosiologi di SMAN 1 Tenga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT dengan teknik *reward* belum diterapkan dalam pembelajaran.

Kelebihan model TGT yaitu menambah waktu pengerjaan pekerjaan rumah, mengutamakan penerimaan perbedaan, mampu menguasai materi secara mendalam, siswa aktif, siswa bersosialisasi, motivasi belajar meningkat, hasil belajar lebih baik, sikap ramah, peka dan toleran (Tria, 2024). Sesuai penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati dan Rima (2016) hasil belajar individu berdasarkan ketuntasan pada siklus I yaitu dari 29 siswa yang tuntas secara individu sebanyak 25 siswa dengan persentase

86,2%. Hasil belajar individu meningkat di siklus II yakni 27 siswa tuntas belajar secara individu dengan persentase 93,1%.

Hal ini didukung dengan teknik *reward* selain hadiah turnamen beregu yang berdampak tinggi dan dapat menunjang atau mengimbangi model pembelajaran ini, memudahkan identifikasi tingkat motivasi peneliti dalam pembelajaran bahkan mendorong siswa berprestasi/berhasil baik dalam kelompok maupun di kelas. *Reward* adalah penghargaan baik dalam bentuk materi atau kata-kata, baik secara individu maupun lembaga atas prestasi tertentu (Andershon et al. 2024). *Reward* menjadikan anak agar anak merasa senang karena pekerjaannya mendapat penghargaan (Sazidah et al. 2023). *Reward* yang diberikan dapat berupa pujian, senyuman, tepukan di punggung, atau pun berupa hal-hal yang bersifat materi (Bazikho 2023). Senada dengan itu Amar (2024) menyatakan bahwa minat sangat pengaruh terhadap keberhasilan belajar, juga memegang peranan penting dalam organisasi.

Model pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan teknik *reward* sangat tepat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa dapat mengamati langsung materi yang sedang dibahas. Guru juga berperan aktif, menuntun siswa dalam mengerjakan lembar kerja, memberikan bimbingan dan evaluasi. tanya jawab. Dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar dengan melatih cara berpikir siswa. Namun demikian, keberadaan kelas dengan karakteristik siswa yang beragam merupakan prasyarat dalam setiap pembelajaran. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II bahwa penelitian ini telah berdampak baik untuk hasil pembelajaran siswa SMA N 1 Tenga.

### KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) menggunakan teknik *reward* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Tenga.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amar MF. 2024. Peran Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pendidik Dalam Menumbuhkan Self-Efficacy. *Aafiyah: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2(01):1-13.
- Andershon FD, Palengka M, Tandirerung J. 2024. Implementasi Sistem *Reward* dan *Punishment* Untuk Meningkatkan Produktivitas Kinerja Karyawan Di Pt. Pelabuhan Indonesia (Persero) Regional IV Unit Paotere. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi)* 10(1):274-282.
- Anggreini H, Untari MFA, Suyoto S, Rochajati S. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan APM Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Kelas V SDN Karangrejo 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5(2):603-609.
- Bazikho F. 2023. Pengaruh *Punishment* Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas X IIS-A DI SMA Swasta Kampus Telukdalam. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan* 2(1):229-242.
- Bustami SI. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas VII MTs Ummul Quro Al-Islami Bogor. *Shawtul 'Arab* 3(2):82-96.

- Hasanah, Nurul, Dessy F. 2023. Pengaruh Efektivitas Teknik *Self-Management* Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas XII Taman Siswa Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 9(2):287–293.
- Mugiyatmi M. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8(2):799-805.
- Nugraha MN, Wandini RR. 2023. Penerapan Tipe Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan dan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan di SDN 101772 TJ Selamat. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):29-30.
- Pratama RA, Prayogi G. 2024. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik di SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 5(1):67-78.
- Rahmawati, Rima. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* 5(4):326–362.
- Sazidah M, Hanifah RM, Haliza RV, Marini A. 2023. Pemberian *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2(6):829-838.
- Shoimin A. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiata IW. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2(2):78-87.
- Tria F. 2024. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung [disertasi]. Jambi: Universitas Jambi).
- Ula NSS, Jamilah M. 2023. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 4(3):194-204.
- Wijayanti A. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Pijar MIPA* 2(1):15-21.
- Yulia A, Juwandani E, Maulidya D. 2020. Model pembelajaran kooperatif learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul* (3).