

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

Lestari Lature¹, Gusnardi², Fenny Trisnawati³

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Riau

¹lestari.lature2114@student.unri.ac.id, ²gusnardi@lecturer.unri.ac.id,

³fenny.trisnawati@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving the learning outcomes of class X students at MAN 1 Pekanbaru. The background of this study is based on the low learning outcomes of students in economics subjects which indicate that many students have not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The research method used is quantitative with a One Group Pre Test - Post Test design. The research sample consisted of 32 class X.11 students selected by purposive sampling. Data were collected through learning outcome tests conducted before and after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model. Data analysis techniques used the Gain Normality Test (N-Gain) and the Paired Sample T Test. The results showed that there was a significant increase in student learning outcomes after the implementation of the Teams Games Tournament model. This study concludes that the Teams Games Tournament learning model is effective in improving student learning outcomes and can be an alternative interesting and interactive learning strategy to increase student motivation and involvement in the teaching and learning process.

Keywords: teams games tournament, learning outcomes, interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Pekanbaru. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi yang menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *One Group Pre Test - Post Test*. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas X.11 yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas Gain (N-Gain) dan Uji Beda Dua Rerata yang berhubungan (*Paired Sample T Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa serta dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *teams games tournament*, hasil belajar, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menunjukkan bahwa tenaga pendidikan, terutama para guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini meliputi upaya untuk meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi peserta didik. Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan merangsang pikiran mereka untuk memecahkan masalah terkait materi pembelajaran sesuai dengan pentingnya guru dalam mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif, serta tidak hanya berpusat pada guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Solin dkk (2016) mengungkapkan sarana pendidikan berpengaruh terhadap

efektivitas pembelajaran. Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek proses mencakup keterampilan, motivasi, respons, kerja sama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap sarana fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

Dalam setiap proses belajar mengajar akan selalu ada *output* yang diharapkan, *output* tersebut dapat berupa hasil atau hasil dari peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru

atau dosen kalau proses pembelajaran tersebut dilakukan di perguruan tinggi. Untuk mendapatkan hasil atau hasil belajar yang optimal sangat diharapkan peran aktif peserta didik di samping peran guru atau dosen dalam membimbing pembelajaran (Gusnardi, 2013)

Menurut Djamarah dan Zain (2013) untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau

nilai yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian, tugas, keaktifan bertanya, dan keaktifan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

Tabel 1.1 Nilai UAS Ekonomi Semester 1 Kelas X MAN 1 Pekanbaru

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Diatas KKTP	Dibawah KKTP
X.1	22	75	7 (32%)	15 (68%)
X.2	31	75	18 (58%)	13 (42%)
X.3	34	75	17 (50%)	17 (50%)
X.4	33	75	24 (73%)	9 (27%)
X.5	35	75	19 (54%)	16 (46%)
X.6	36	75	24 (67%)	12 (33%)
X.7	29	75	17 (59%)	12 (41%)
X.8	33	75	13 (39%)	20 (61%)
X.9	25	75	20 (80%)	5 (20%)
X.10	33	75	23 (70%)	10 (30%)
X.11	32	75	7 (21%)	25 (79%)
X.12	33	75	11 (35%)	20 (65%)
Jumlah	374	75	200 (53%)	174 (47%)

Sumber: Data Nilai Ujian Akhir Semester Ekonomi Kelas X MAN 1 Pekanbaru (2024)

Tabel 1 menunjukkan hasil nilai Ujian Akhir Semester mata pelajaran ekonomi kelas X MAN 1

Pekanbaru masih banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Dari 32 siswa di kelas X.11 hanya 7 siswa yang mampu mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 25 siswa masih berada dibawah KKTP. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai yang diharapkan, sementara guru ingin siswa dapat menyelesaikan pembelajaran ekonomi dengan nilai rata-rata di atas KKTP.

Rendahnya hasil belajar siswa akan berdampak pada siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran pada materi berikutnya. Jadi, hasil belajar siswa harus ditingkatkan, salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang efektif (Utami dkk., 2018).

Dalam memilih model pembelajaran dan strategi pembelajaran, guru dituntut untuk selalu kreatif, tetapi masih banyak ditemui guru masih menggunakan metode ceramah, salah satunya pada sekolah yang akan diteliti. Menurut Ramadhona, Caska dan Trisnawati (2019) metode ceramah yang selama ini masih banyak digunakan dalam menyampaikan materi mempunyai beberapa

kelemahan, diantaranya materi yang dapat dikuasai siswa akan terbatas pada apa yang dikuasai guru, dapat menimbulkan rasa bosan, melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum, dan ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat menyebabkan terjadinya verbalisme.

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi melibatkan seluruh siswa agar aktif di kelas adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan rujukan dikarenakan salah satu model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2017) yang menunjukkan hasil penelitian Implementasi Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia. Penelitian lainnya dilakukan oleh Melindawati (2021) menunjukkan hasil penelitian bahwa hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari hasil belajar IPS siswa di kelas kontrol yang diterapkan dengan metode konvensional. Selain itu, Nurzanah, Hidayat dan Zainal (2023) menunjukkan hasil adanya peningkatan pada hasil belajar di kelas eksperimen setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan apa pun terjadi penurunan.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini

adalah apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X? Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Hipotesis dalam penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pre Test-Post Test Design*. Tempat penelitian di MAN 1 Pekanbaru. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X di MAN 1 Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025. Adapun pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik dalam

menentukan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Ketentuan yang diambil adalah kelas yang hasil belajar ekonominya rendah. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penelitian ini memilih kelas X.11 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai sampel. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa, baik sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan cara melakukan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes untuk memperoleh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas Gain (N-Gain) dan Uji Beda Dua Rerata yang Berhubungan (*Paired Sample T Test*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan
Gambaran Umum Lokasi Penelitian

MAN 1 Pekanbaru merupakan institusi pendidikan pertama di bawah Kementerian Agama yang didirikan di Provinsi Riau. Awal didirikannya pada tahun 1978 dengan nama Sekolah Persiapan IAIN SUSQA Pekanbaru karena para alumninya dipersiapkan untuk melanjutkan pendidikannya ke IAIN SUSQA Pekanbaru. Saat itu sekolah masih beralamatkan di Jalan Pelajar (KH. Ahmad Dahlan). Pada tahun 1980-1981, nama Sekolah Persiapan IAIN SUSQA berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri atau MAN Pekanbaru dan pada tahun pelajaran 1982-1983 dibangunlah gedung baru di kawasan Jalan Bandeng nomor 51A, Kelurahan Tangkerang Tengah, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru.

Hasil Penelitian

Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Uji Normalitas Gain adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan skor antara *pre test* (sebelum) dan *post test* (sesudah). N-Gain digunakan

untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Sebuah *treatment* dikatakan efektif apabila N-Gain persen memenuhi kriteria, pada penelitian ini kategori efektivitas berdasarkan pendapat Sundayana (2014).

- > 76 : Efektif
- 56 – 75 : Cukup Efektif
- 40 – 55 : Kurang Efektif
- < 40 : Tidak Efektif

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Kelompok	Sebelum	Setelah	N-Gain Score	N-Gain Percent	Interpretasi
Eksperimen	30,93	84,37	0,761	76,16	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 30,93, selanjutnya meningkat setelah penggunaan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 84,37. Selain itu, N-Gain persen yang diperoleh sebesar 76,16 termasuk dalam kategori tinggi sesuai dengan kategori tingkat Gain ternormalisasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji Beda Dua Rerata yang Berhubungan (*Paired Sample T Test*)

Uji Beda Dua Rerata yang Berhubungan atau uji *Paired Sample T-Test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil uji

Paired Sample T-Test dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample*

	<i>T Test</i>				
	Me an	Std. Devi atio n	T	d f	Sig. (2- Tail ed)
Sebelum & Sesudah	-	16.964	-3.17819	3	0,000

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan nilai Sig. (tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (X) efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Y) pada peserta didik kelas X MAN 1 Pekanbaru. Hal ini berdasarkan hasil uji Normalitas

Gain dengan perhitungan statistik menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk melihat perbedaan antara hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perhitungan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang nyata dan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal atau di atas KKTP. Dalam

penelitian ini juga menunjukkan meskipun mayoritas siswa tuntas, ada juga yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan oleh pembagian kelompok menggunakan cara berhitung, sehingga menyebabkan satu kelompok terdiri dari anggota yang semuanya berkemampuan rendah yang berpotensi tidak mencapai ketuntasan belajar karena tidak ada rekan yang dapat membantu menjelaskan materi dengan cara yang mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga didukung berdasarkan indikator keterampilan guru menggunakan model pembelajaran, kemampuan guru melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, kemampuan guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, keefektifan model pembelajaran yang digunakan, dan ruang untuk siswa bertanya. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tepat seperti *Teams Games Tournament* sangat diperlukan untuk mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, maka kesimpulan dari penelitian ini:

- 1) Sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.
- 2) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X.11 MAN 1 Pekanbaru. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan dan simpulan, maka dari itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi yaitu:

1) Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan untuk selalu meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi guru

Diharapkan guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* secara rutin atau berkala, terutama pada materi yang memungkinkan kerja kelompok dan permainan edukatif. Namun, perlu diperhatikan alokasi waktu yang cukup untuk fase permainan atau turnamen serta cara guru dalam mengelola dinamika kelompok agar setiap anggota tim dapat berpartisipasi aktif.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan modifikasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*, misalnya mengintegrasikan dengan media

digital atau pendekatan lain untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat lebih signifikan. Selain itu, disarankan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, atau minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2013. Strategi belajar mengajar (Cet.5). Jakarta: Rineka Cipta
- Gusnardi, G. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Perpajakan Pokok Bahasan PPH Pasal 21 dengan Pendekatan Problem Posing Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Riau. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 5(3), 212-219.
- Melindawati, S., (2021). Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar *The Influence Of Using The Teams Games Tournament (TGT) Model on Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools*. No. 5: 55–67.
- Nurzanah, M. S., Hidayat, N., Zainal, V. Y., PGRI, S., & Lampung, B. (2023). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program*

- Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS Semester Genap SMAN 1 Kalianda. [Http://Eskripsi.Stkippgribl.Ac.Id/57](http://Eskripsi.Stkippgribl.Ac.Id/57)
- Pembelajaran S1 Program Studi Pendidikan. No. 2: 1–11.
- Utami, D. M., Sulistyarini, & Waneri. (2018). Pengaruh Faktor Internal terhadap Hasil Belajar. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7, No. 6: 1–9.
- Prasetya, H. R. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Risalah*, 4(3).
- Ramadhona, S. F., Caska, C., & Trisnawati, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Kundur (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Solin, H. P., Nas, S., & Syabrus, H. (2016). The Effect of Education Facilites on Effectiveness of Learning Process S1 Education Studies Program Faculty of Econimics Teaching and Education Pengaruh Sarana Pendidikan terhadap Efektivitas Proses