

**IMPLEMENTASI MODEL TEAM GAMES TURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VII PADA
MATERI EKOLOGI DI SMPN 2 TANJUNGPINANG**

Erena Zahara, Olivia Alvira, Diva Aini, Parastri, Tri Wahyuni Nurjanah,
Delima E.G Sihotang, Nevrita, Siti Adawiyah, Septia Nurbaiti

^AUniversitas Maritim Raja Ali Haji Dompak

^BUniversitas Riau

ezahara@student.umrah.ac.id, twnurjanah@student.umrah.ac.id

ABSTRACT

The This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on seventh-grade students' learning outcomes in ecology material. The study employed a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest approach. The participants consisted of 42 seventh-grade students. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using descriptive statistics, Paired Samples Test, and effect size analysis. The results showed that the mean pretest score was 73.33, while the mean posttest score increased to 75.71. However, the Paired Samples Test indicated that the difference was not statistically significant ($\text{Sig.} = 0.493 > 0.05$). Furthermore, the effect size analysis produced a Cohen's d value of 0.107, indicating a negligible effect. Although the implementation of the TGT model did not significantly improve students' cognitive learning outcomes, classroom observations revealed increased student participation, engagement, and collaboration during learning activities. These findings suggest that the TGT model contributes more to improving students' learning participation than to increasing cognitive achievement in ecology learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, ecology, learning outcomes, student participation, cooperative learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi ekologi. Penelitian menggunakan desain pre-experimental dengan pendekatan one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 42 peserta didik kelas VII. Data diperoleh melalui asesmen awal (pretest) dan asesmen akhir (posttest), kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji Paired Samples Test, dan analisis effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 73,33 meningkat menjadi 75,71 pada posttest. Namun, hasil uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik ($\text{Sig.} = 0,493 > 0,05$). Analisis effect size menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 0,107 yang termasuk kategori efek sangat kecil. Meskipun penerapan model TGT belum memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, hasil observasi menunjukkan

adanya peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT lebih berkontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar dibandingkan peningkatan hasil belajar kognitif pada materi ekologi.

Kata kunci: Teams Games Tournament, ekologi, hasil belajar, partisipasi belajar, pembelajaran kooperatif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik guna mempersiapkan mereka menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta pembentukan perilaku yang lebih dewasa (Yani, F. R. et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan

belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Agustina, Misdalina, & Lefudin, 2020). Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya keberanian untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta keterlibatan yang belum optimal dalam kegiatan pembelajaran dapat memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi ekologi. Materi ekologi menuntut peserta didik untuk memahami berbagai konsep yang berkaitan dengan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Pemahaman konsep

yang baik tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Apabila partisipasi siswa rendah, maka pemahaman terhadap konsep-konsep ekologi berpotensi menjadi kurang optimal sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Menurut Sensualita et al. (2021), TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status maupun kemampuan akademik. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Melalui tahapan tersebut, pembelajaran yang semula berpusat pada guru dapat berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk berpartisipasi secara aktif.

Model TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui perpaduan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat. Asmawati et al. (2022) menyatakan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat rasa tanggung jawab, mengembangkan kemampuan bekerja sama, serta meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, kegiatan permainan dan turnamen yang terdapat dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena setiap anggota kelompok memiliki peran dalam menentukan keberhasilan timnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiati et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi secara sehat melalui kegiatan kuis akademik sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil penelitian Sutriyani et al. (2024) juga menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan semangat belajar siswa. Sementara itu, Astuti et al. (2024)

mengungkapkan bahwa model TGT berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kegiatan diskusi dan kolaborasi antarsiswa yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide serta pengembangan keterampilan sosial. Dalam pelaksanaannya, siswa berkompetisi dengan peserta lain yang memiliki kemampuan akademik setara sehingga kompetisi berlangsung secara adil dan mendorong setiap siswa untuk memberikan performa terbaiknya (Batennie, 2019).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan aktivitas siswa, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi model TGT dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa pada materi ekologi di SMP Negeri 2 Tanjungpinang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa kelas VII pada materi ekologi di SMP Negeri 2 Tanjungpinang.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) serta menganalisis peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa kelas VII pada materi ekologi di SMP Negeri 2 Tanjungpinang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (pre-experimental design) melalui rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi ekologi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanjungpinang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 42 peserta didik kelas VII yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut sedang mempelajari materi ekologi serta memungkinkan untuk diterapkan model pembelajaran

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian asesmen awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi ekologi. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, pelaksanaan games akademik, tournament, dan pemberian penghargaan kelompok. Setelah seluruh tahapan pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan asesmen akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui instrumen pretest dan posttest yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi ekologi kelas VII. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai partisipasi peserta didik, meliputi keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama

antarpeserta didik, keberanian mengemukakan pendapat, serta keaktifan dalam kegiatan games dan tournament.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata dan standar deviasi untuk menggambarkan kondisi hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Samples Test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Besarnya pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar dianalisis menggunakan effect size dengan perhitungan Cohen's d. Sementara itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Asesmen Awal

Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas VII pada materi ekologi sebelum diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan tujuan

untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi ekologi.

Jumlah Siswa	Mean	Standar Deviasi
42	73,33	20,91

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest

Berdasarkan Tabel 1, hasil asesmen awal (pretest) menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik sebesar 73,33 dengan standar deviasi 20,91. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada materi ekologi masih beragam. Standar deviasi yang relatif besar menunjukkan adanya perbedaan kemampuan yang cukup tinggi antar peserta didik. Sebagian peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi ekologi, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih optimal.

Kondisi Pembelajaran Sebelum Penerapan TGT

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran TGT, proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dengan dominasi aktivitas guru dalam menyampaikan materi. Sebagian besar peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat informasi yang diberikan tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang interaktif dan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berdiskusi, serta bekerja sama menjadi terbatas.

Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang kurang berani mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.



Gambar 1. Pembelajaran sebelum model TGT

Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menggunakan Model TGT

- Penyajian materi
- Pembentukan kelompok
- Diskusi kelompok
- Games akademik
- Tournament
- Penghargaan kelompok

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, pelaksanaan games akademik, tournament, dan pemberian penghargaan kelompok. Pada tahap awal, guru menyampaikan materi ekologi sebagai landasan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang akan dipelajari. Setelah itu, peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang heterogen untuk

melakukan diskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada tahap diskusi kelompok, peserta didik bekerja sama untuk memahami materi serta saling membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Selanjutnya, peserta didik mengikuti games akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan tournament, yaitu kompetisi antarpeserta didik yang dilaksanakan secara terstruktur berdasarkan aturan yang telah ditetapkan. Pada akhir pembelajaran, kelompok yang memperoleh skor terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan kerja sama yang telah dilakukan.

Selama pelaksanaan model TGT, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil Observasi Setelah Penerapan TGT

Berdasarkan hasil observasi setelah penerapan model TGT, terlihat peningkatan partisipasi belajar peserta didik.



Gambar 2. Pembelajaran dengan TGT

Hasil observasi setelah penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dibandingkan sebelum penerapan model tersebut. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik saat diskusi kelompok maupun ketika mengikuti games dan tournament. Selain itu, keberanian peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat juga mengalami peningkatan.

Peningkatan aktivitas belajar ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Melalui kegiatan

kelompok dan kompetisi akademik yang sehat, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi dan berkontribusi dalam kelompoknya. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar, tetapi juga terhadap proses belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Pembelajaran dengan TGT

Hasil Asesmen Akhir

Asesmen akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT).

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Jumlah Siswa	Mean	Standar Deviasi
42	75,71	21,09

Berdasarkan Tabel 2, hasil asesmen akhir (posttest) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 75,71 dengan standar deviasi 21,09. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi

dibandingkan nilai rata-rata pretest yaitu 73,33. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Meskipun demikian, peningkatan tersebut perlu dianalisis lebih lanjut melalui uji statistik untuk mengetahui apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan atau tidak.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekologi. Hal ini tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT serta mengetahui besar pengaruh perlakuan yang diberikan.

Tabel 3. Hasil Paired Samples Statistics

Tabel 3. Hasil Paired Samples Statistics			
Variabel	N	Mean	Standar Deviasi
Pretest	42	73,33	20,91
Posttest	42	75,71	21,09

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 73,33, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 75,71. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,38 poin setelah penerapan model pembelajaran TGT.

Tabel 4. Hasil Paired Samples Test

Sig. (2-tailed)
0,493

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,493. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,493 > 0,05$), maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, Hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Tabel 5. Hasil Effect Size

Effect Size	Nilai
Cohen's d	0,107
Hedges' Correction	0,106

Berdasarkan hasil perhitungan effect size, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,107 dan Hedges' Correction sebesar 0,106. Nilai tersebut termasuk dalam kategori efek sangat kecil (negligible effect). Hal ini

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang sangat lemah terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari 73,33 menjadi 75,71 setelah penerapan model pembelajaran TGT. Akan tetapi, peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik karena nilai signifikansi sebesar 0,493 lebih besar dari 0,05. Selain itu, ukuran efek yang sangat kecil menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekologi masih relatif rendah. Meskipun demikian, model pembelajaran TGT tetap memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik apabila diterapkan secara lebih optimal dan berkelanjutan.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi ekologi. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model TGT, yaitu dari 73,33 pada saat pretest menjadi 75,71 pada saat posttest. Meskipun terjadi peningkatan sebesar 2,38 poin, hasil uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan (Sig. 2-tailed = 0,493 > 0,05). Selain itu, nilai effect size yang diperoleh sebesar 0,107 menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar termasuk dalam kategori sangat kecil.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT belum mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi ekologi. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang terlihat dari data penelitian adalah tingginya nilai rata-rata pretest peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Nilai rata-rata awal sebesar 73,33 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pengetahuan awal yang cukup baik mengenai materi ekologi. Ketika

kemampuan awal peserta didik sudah relatif tinggi, ruang peningkatan nilai setelah perlakuan menjadi lebih terbatas sehingga perubahan yang terjadi cenderung kecil. Kondisi ini menyebabkan perbedaan antara nilai pretest dan posttest tidak cukup besar untuk menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Selain itu, standar deviasi pada pretest dan posttest tergolong tinggi, yaitu masing-masing sebesar 20,91 dan 21,09. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam kelas sangat beragam. Sebagian peserta didik memperoleh nilai yang tinggi, sedangkan sebagian lainnya masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi yang dipelajari. Variasi kemampuan yang besar antar peserta didik dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran kooperatif karena proses saling membantu dalam kelompok tidak selalu berjalan secara optimal. Pada beberapa kelompok, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi mungkin mendominasi proses diskusi, sementara peserta didik yang berkemampuan rendah cenderung menjadi penerima informasi secara pasif.

Walaupun peningkatan hasil belajar belum signifikan secara statistic, pengamatan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar peserta didik. Pada saat diskusi kelompok dan pelaksanaan tournament, peserta didik terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan, serta terlibat dalam kerja sama kelompok dibandingkan pada saat pembelajaran sebelum perlakuan. Sebelum penerapan model TGT, pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan dominasi guru dalam penyampaian materi. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dan mencatat informasi yang diberikan tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah model TGT diterapkan, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan akademik dan turnamen. Perubahan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan partisipasi belajar peserta didik sejalan dengan karakteristik model TGT yang menekankan kerja sama kelompok,

interaksi sosial, dan kompetisi akademik yang sehat. Melalui pembentukan kelompok heterogen, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling bertukar informasi dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kegiatan games dan tournament juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nopiyanita dkk. (dalam Nugraha dkk., 2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh peserta didik tanpa terkecuali, mengandalkan tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antartim yang menyenangkan. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Mudrika dkk. (dalam Indrawan, 2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendukung interaksi belajar dan kerja sama peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, meskipun peningkatan hasil belajar belum signifikan, model TGT

berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas dan keterlibatan peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi belajar tidak selalu diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi perubahan pada aspek kognitif memerlukan waktu yang lebih panjang dan latihan yang berkelanjutan. Menurut Amalia dkk. (2023) dalam (Wahyuni, 2025), pembelajaran merupakan hubungan atau interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan lingkungan belajar yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung lebih interaktif meskipun belum memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dalam penelitian ini, penerapan model TGT dilakukan dalam waktu yang relatif terbatas sehingga dampaknya

terhadap penguasaan konsep ekologi mungkin belum dapat terlihat secara optimal pada hasil posttest. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas belajar yang terjadi belum sepenuhnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, tetapi tidak selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Namun demikian, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan Alawiyah dkk. (2023) dalam (Wahyuni, 2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu membangun motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, penelitian yang dirujuk oleh Rafiuddin (2021) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model TGT, yang terlihat dari meningkatnya persentase peserta didik pada kategori nilai baik dari 13,63% pada pre-test menjadi 81,8% pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT

berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar apabila diterapkan pada kondisi pembelajaran yang sesuai. Beberapa penelitian juga melaporkan bahwa keberhasilan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti durasi penerapan, karakteristik materi, kemampuan awal peserta didik, serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif. Apabila faktor-faktor tersebut belum terpenuhi secara optimal, maka peningkatan hasil belajar yang diperoleh cenderung rendah meskipun partisipasi peserta didik mengalami peningkatan.

Nilai effect size sebesar 0,107 semakin memperkuat temuan bahwa pengaruh model TGT terhadap hasil belajar dalam penelitian ini tergolong sangat kecil. Nilai tersebut menunjukkan bahwa perubahan hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain di luar model pembelajaran yang diterapkan. Faktor-faktor tersebut dapat berupa kemampuan akademik awal peserta didik, motivasi belajar individu, kesiapan mengikuti pembelajaran, lingkungan belajar, maupun keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian. Oleh karena

itu, penerapan model TGT sebagai satu-satunya perlakuan belum cukup untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar yang besar pada materi ekologi.

Walaupun demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan gambaran bahwa model TGT memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran biologi, khususnya pada materi yang membutuhkan interaksi, diskusi, dan kerja sama antarpeserta didik. Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan partisipasi belajar menunjukkan bahwa model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan penerapan yang lebih intensif, waktu pembelajaran yang lebih panjang, serta pengelolaan kelompok yang lebih optimal, model TGT berpotensi memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi ekologi belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik

kelas VII. Meskipun demikian, model TGT terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran tidak hanya dapat dilihat dari aspek hasil belajar kognitif, tetapi juga dari kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik. Untuk memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih optimal, penerapan model TGT perlu dilakukan secara berkelanjutan dan didukung oleh strategi pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi ekologi di kelas VII menghasilkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 73,33 pada pretest menjadi 75,71 pada posttest. Namun, peningkatan tersebut tidak berbeda secara signifikan berdasarkan hasil uji Paired Samples Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,493 ($p > 0,05$). Selain itu, nilai effect size sebesar

0,107 menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar berada pada kategori sangat kecil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT belum mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan pada materi ekologi.

Meskipun demikian, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan games dan tournament. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT lebih berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model TGT dalam jangka waktu yang lebih panjang, pada materi yang berbeda, atau dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain sehingga efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186-195.
- Asmawati, A., Syamsinar, S., & Palimari, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Al Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 62–70.
<https://doi.org/10.58917/ijme.v1i2.24>
- Astuti, M., Damayanti, A. E., Stavrianoudaki, A., & Peace, O. O. (2024). Improving Natural Science Learning Outcomes on Natural Events Material Through Cooperative Learning Models of Teams Games Tournament Type for Class V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Education Research (IJoER)*, 5(2), 43–49.
<https://doi.org/10.37251/ijoer.v5i2.879>
- Batennie, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 5 Kotabaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 151–160.
<https://doi.org/10.33659/cip.v7i2.129>
- Indrawan, I. Putu Eka. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games Tournament (TGT) terhadap Disposisi Matematis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* 4(1)

- Nugraha, A.H; Sulisworo, D.; Hermanto, A. (2021). Penerapan Teams Games Tournament(TGT) dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Fisika. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*.
- Rafiuddin.(2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video di SMK Negeri 4 Gowa. *Jurnal Paedagogy*
- Sensualita, dkk. (2021) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Sutriyani, W., Novia, S., & Sabila, D. E. (2024). Peran Model Team Games Fournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd Siswa Kelas III SD. *Journal of Professional Elementary Education*, 3(1), 107–111. <https://doi.org/10.46306/jpee.v3i1.68>
- Wahyuni, N. (2025). EDUKASIA-JURNAL PENDIDIKAN Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI A. *Edukasia-Junal Pendidikan*, 1(3), 69–74. <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/bje/article/view/59/49>
- Widiati, D., Drajat Friansah, & Aswarliansyah. (2021). Penerapan Model Tgt Berbantuan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 9(1), 59–66. <https://doi.org/10.35438/e.v9i1.435>
- Yani, F. R., Pryambudi, M., & Syafira, S. (2023). Pemberantasan Korupsi Menurut Fiqh Siyasah. *Journal Sains Student Research*, 1(2), 1051–1060.