



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Siti Maisaroh^{1)*}, Erman¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: sitimaisaroh.22013@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pada pembelajaran IPA hasil belajar menjadi indikator utama yang menunjukkan sejauh mana siswa mampu menguasai konsep-konsep ilmiah. Namun, hasil PISA dan pra-penelitian hasil belajar siswa Indonesia khususnya pada bidang sains masih tergolong rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif jenis *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Analisis hipotesis diukur menggunakan uji Wilcoxon dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai *pretest* 38% kategori sangat rendah ke *posttest* 81% kategori tinggi, didukung hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Sig. < 0,01 atau < 0,05 dan perhitungan nilai *effect size* juga menunjukkan 0,84 kategori besar. Selain itu, keterampilan sosial siswa meningkat (89%, sangat baik), pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, dan respon siswa positif (81%, sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; *Teams Games Tournament* (TGT); Hasil Belajar; Klasifikasi Makhluk Hidup

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Hasil belajar menjadi tahapan akhir dari keberhasilan selama pembelajaran atas dasar ketetapan tujuan suatu pembelajaran (Oktaviani, 2022). Dalam konteks mata pelajaran IPA, hasil belajar menjadi indikator utama yang menunjukkan sejauh mana siswa mampu menguasai konsep-konsep ilmiah. Hasil belajar tidak hanya fokus pada satu aspek yaitu aspek kognitif, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan ilmiah seperti mengamati, menalar, dan menarik kesimpulan (Wahyu, 2021). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi hal penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran IPA benar-benar efektif dan bermakna bagi siswa.

Namun data empiris menunjukkan bahwa hasil belajar di bidang sains siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, dimana siswa Indonesia memperoleh skor 383 dalam literasi dan menempati peringkat ke 67 dari 81 negara. Nilai tersebut di ambang batas level 2, data PISA menunjukkan bahwa 59% siswa Indonesia tergolong *low performance* pada ketiga domain utama (membaca, matematika, dan sains). Pada level 5-6 hanya sebesar 0,1% yang tergolong *top performance* (OECD, 2022). Temuan ini menguatkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah. Skor PISA yang relatif rendah mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih belum mencapai kompetensi yang ditetapkan. Rendahnya capaian ini tidak hanya disebabkan oleh lemahnya penguasaan konsep, tetapi juga pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, keterlibatan aktif siswa, serta kurangnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, hasil belajar perlu ditingkatkan dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat sekolah.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, rendahnya hasil belajar juga ditemukan pada pra-penelitian di SMP Negeri 18 Gresik yang menunjukkan rata-rata capaian hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup hanya sebesar 46% termasuk kategori rendah. Data tersebut diperoleh melalui tes awal berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir yang mengacu pada indikator kognitif Taksonomi Bloom, dengan jumlah

responden seluruh kelas VII sebanyak 340 siswa, presentase tersebut mencerminkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimum yang dicapai, kemudian dihitung rata-rata dan dikategorikan dengan kriteria pencapaian hasil tes kemampuan kognitif siswa. Jika ditinjau berdasarkan Taksonomi Bloom, capaian pada level C1 dan C2 masih berada pada kategori sangat rendah, C3 berada pada kategori sedang, dan C4 berada pada kategori rendah. Faktor yang menyebabkan kondisi tersebut, seperti rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang masih *teacher center*, serta keterbatasan kegiatan praktikum (Khudoifah et al., 2023). Perbedaan kemampuan dan gaya belajar siswa juga menjadi pengaruh dalam proses pembelajaran yang efektif, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman materi dan hasil belajar siswa (Riswana et al., 2024).

Lebih lanjut, materi klasifikasi makhluk hidup menjadi pilihan dalam penelitian ini karena materi klasifikasi menjadi konsep dasar biologi yang menuntut kemampuan berpikir tingkat dasar seperti mengamati, membandingkan dan mengelompokkan organisme, sehingga menjadi landasan bagi pemahaman materi IPA lainnya (Mustaqimah et al., 2023). Namun dalam praktiknya, materi ini masih sulit untuk dipahami karena siswa cenderung menghafal nama ilmiah, dan memahami karakteristik makhluk hidup yang bermacam-macam sesuai dengan prinsip klasifikasinya, sehingga siswa kurang mampu memahami konsep dan rendahnya hasil belajar pada materi tersebut (Junaidi, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun secara teoritis siswa SMP mulai memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal, namun pada kenyataannya tidak semua siswa sepenuhnya mencapai tahap tersebut, sehingga masih diperlukan bantuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang konkret (Astuti, 2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, relevan menjadi alternatif strategi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, karena menekankan keterlibatan aktif melalui kerja sama, interaksi sosial, serta unsur permainan dan kompetisi sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Keterampilan sosial dan sikap toleransi siswa juga dikembangkan dengan model ini melalui aktivitas turnamen, siswa dilatih untuk bekerja sama dan bersaing secara sehat (Ni'am & Widodo, 2023). Pembelajaran TGT disusun dalam dua tahap langkah-langkah yaitu pra-kegiatan dan detail kegiatan pembelajaran. Tahap awal meliputi persiapan sebelum pembelajaran dimulai. Pembelajaran kooperatif TGT memiliki lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Zahra et al., 2023).

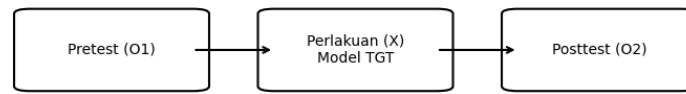
Selain penguasaan materi, keberhasilan belajar juga ditentukan oleh kemampuan komunikasi, kolaborasi dan berinteraksi yang menjadi bagian dari keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting dikembangkan untuk pembentukan karakter dan kesiapan siswa dalam kehidupan bermasyarakat (Afriantoni et al., 2025; Dwinta, 2023). Model pembelajaran TGT didukung oleh teori konstruktivistik dimana siswa aktif dalam membangun dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri (Nurayani et al., 2020).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa (Junaidi, 2023; Pakaya et al., 2025; Wakhidah et al., 2024). Namun, penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada aspek kognitif, sementara aspek seperti keterampilan sosial jarang dinilai dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Padahal, keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, toleransi, dan kerjasama memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar dan pembentukan karakter siswa, keterampilan sosial yang baik cenderung membuat siswa mudah menyesuaikan diri dan membangun hubungan positif dengan lingkungan belajarnya. Selaras dengan penelitian Salavera C & Usán P (2021) menyatakan bahwa hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik. Sebaliknya, kurangnya keterampilan sosial dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan akademik karena siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan pada penelitian yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini, yaitu belum optimalnya pengukuran hasil belajar secara komprehensif yang mencakup aspek kognitif dan keterampilan sosial dalam penerapan model kooperatif TGT, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif dan keterampilan sosial. Melalui kerja tim, permainan, dan kompetisi yang sehat, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan interaktif.

METODE

Desain penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Desain penelitian *one group pretest-posttest design*

Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 18 Gresik kelas VII C berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil pra-penelitian yang menunjukkan rendahnya hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu (Abubakar, 2021). Secara operasional kelas VII C dipilih karena memiliki kemampuan awal yang heterogen berdasarkan hasil *pretest*, serta terdiri dari siswa dengan latar belakang dan jenis kelamin yang beragam (L = 18, P = 16). Meskipun jumlah sampel terbatas (n = 34) dan hanya melibatkan satu kelas, namun penelitian ini memberikan gambaran empiris terkait efektivitas model kooperatif TGT.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes terdiri atas *pretest* dan *posttest* berbentuk 15 pertanyaan pilihan ganda. Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada level kognitif adalah C1, C2, dan C3. Lembar soal tes ini berisi soal-soal pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup. Selain itu, lembar keterampilan sosial berdasarkan pada aspek Gresham dan Elliot (2008) meliputi aspek (kerjasama, perilaku asertif, tanggungjawab, empati, dan kontrol diri) dengan jumlah 2 pernyataan negatif dan 3 pernyataan positif pada setiap aspek, lembar keterlaksanaan pembelajaran mencakup seluruh tahapan pembelajaran kooperatif TGT, dan lembar angket respon siswa juga digunakan dalam penelitian. Penggunaan media *Taxocards* dalam pembelajaran kooperatif TGT yang berisi soal singkat mengenai materi klasifikasi makhluk hidup sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran tahap permainan dan turnamen untuk mempermudah pemahaman konsep siswa.

Teknik pengumpulan data melibatkan pemberian lembar tes kepada siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dan perkembangan keterampilan sosial siswa yang diamati oleh pengamat selama sesi pembelajaran. Angket respon juga diberikan kepada siswa setelah kegiatan belajar selesai.

Analisis data hasil belajar kognitif menggunakan rumus Persentase, kemudian untuk memperoleh gambaran umum mengenai hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan rata-rata hitung hasil belajar. Nilai rata-rata tersebut dihitung menggunakan persamaan mean (Gulo et al., 2022). Hasil belajar diklasifikasikan dengan kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar Siswa (Wicaksono et al., 2023)

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
$90 \leq K \leq 100$	Sangat Tinggi
$75 \leq K < 90$	Tinggi
$55 \leq K < 75$	Sedang
$40 \leq K < 55$	Rendah
$K < 40$	Sangat Rendah

Uji wilcoxon digunakan ketika uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal dengan tujuan mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan suatu perlakuan (Safitri & Fatmawati, 2025). Kemudian uji *effect size* untuk mengukur seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan. Salah satu ukuran *effect size* yang paling sering digunakan adalah Cohen's. Cohen's dihitung menggunakan rumus (3):

$$r = \frac{z}{\sqrt{N}} \quad (3)$$

Kemudian nilai *effect size* dikategorikan dengan batasan $0,1 \leq r \leq 0,3$ (kecil), $0,3 \leq r \leq 0,5$ (sedang), dan $r \geq 0,5$ (besar).

Kemudian analisis keterampilan sosial diperoleh dari 3 observer yang mengamati masing-masing kelompok. Analisis data dengan menghitung nilai rata-rata skor pada setiap aspek keterampilan sosial. Rata-rata skor kemudian dikonversi ke dalam bentuk presentase dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Apabila hasil observasi menunjukkan persentase $\geq 61\%$, maka siswa dikategorikan telah memiliki keterampilan sosial yang terlatih dengan baik.

Tabel 2 Kriteria Presentase Keterampilan Sosial (Wulandari & Rosdiana, 2024)

Presentase	Kriteria
$\leq 20\%$	Tidak Baik
$>20\% - 40\%$	Kurang
$>40\% - 60\%$	Cukup
$>60\% - 80\%$	Baik
$>80\%$	Sangat Baik

Analisis data dari keterlaksanaan pembelajaran dihitung berdasarkan nilai modusnya selama 3 kali pertemuan. Nilai modus yang diperoleh kemudian dikategorikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Skala Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran (Yuniswara, 2024)

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Analisis data respon siswa dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh pada setiap indikator. Respon siswa terhadap model kooperatif TGT berbantuan media *Taxocards* dikategorikan baik apabila presentase yang diperoleh $> 60\%$ dari seluruh siswa. Skor presentase yang diperoleh, kemudian dikategorikan yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Presentase kategori Angket Respon Siswa (Saputra & Hidayati, 2023)

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
60% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa disajikan sebagai berikut hasil belajar kognitif siswa pada *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Presentase Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Level Kognitif			Rata-rata	Kategori
	C1	C2	C3		
<i>Pretest</i>	46%	37%	32%	38%	Sangat Rendah
<i>Posttest</i>	83%	84%	77%	81%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa data *pretest* presentase pada level kognitif C1 sebesar 46%, C2 sebesar 37%, dan C3 sebesar 32% dengan rata-rata dari setiap level kognitif sebesar 38% termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan data *posttest* dengan presentase pada level kognitif C1 sebesar 83%, C2 sebesar 84%, dan C3 sebesar 77% dengan rata-rata dari setiap level kognitif sebesar 81% termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Sebelum ketahap analisis berikutnya dilakukan uji normalitas data. Hasil uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis lanjutan menggunakan uji non parametrik Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Z sebesar -4,918 dengan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan perhitungan *effect size* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *effect size* (r) sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif TGT efektif dalam membantu pemahaman materi klasifikasi makhluk hidup sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah keterampilan baru yang diperoleh siswa setelah melalui proses pengajaran atau pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran tertentu (Nafiati, 2021). Model pembelajaran kooperatif TGT sebagai salah satu pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, dimana peran sebagai tutor sebaya dijalankan oleh siswa serta mencakup unsur permainan sehingga motivasi siswa dapat meningkat. Hal tersebut didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky bahwa anak secara aktif membangun pengetahuannya dan pemahamannya melalui intekasi sosial (Wahyu, 2021).

Menciptakan suasana belajar yang rileks namun tetap kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan belajar, tanggung jawab, dan kerja sama mampu diciptakan dalam pembelajaran kooperatif TGT (Nurayani et al., 2020). Secara kognitif aktivitas TGT mendukung pencapaian level berpikir, mulai dari mengingat, memahami, dan mengaplikasikan konsep (Lestari & Widayati, 2022). Peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari *pretest* karena materi yang dipelajari terkait makhluk hidup yang ada pada lingkungan sekitar, jadi dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Pakaya et al., 2025).

Kelebihan dari pembelajaran TGT juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar, seperti adanya diskusi kelompok, tutor sebaya, serta permainan yang kompetitif dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa (Zahra et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Junaidi (2023) dan Maulida et al., (2024) bahwa pembelajaran kooperatif TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mencakup unsur permainan sehingga siswa termotivasi untuk selalu aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar meningkat karena keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Selain hasil belajar, keterampilan sosial siswa juga mengalami peningkatan selama 3 pertemuan. Hasil rekapitulasi keterampilan sosial siswa berdasarkan aspek yang digunakan dapat dilihat melalui Tabel 6.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Tiap Aspek

No	Aspek	Presentase %		
		Pert.1	Pert.2	Pert.3
1	Kerja sama	81	89	99
2	Perilaku asertif	75	86	97
3	Tanggung jawab	79	88	99
4	Empati	79	91	99
5	Kontrol diri	87	88	99
	Rata-rata	80	88	99
			89	
	Kategori	Sangat baik		

Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan, diperoleh nilai pada pertemuan 1 sebesar 80%, pertemuan 2 sebesar 88%, dan pertemuan 3 sebesar 99%, didapatkan rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dari data tersebut bahwa keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran menunjukkan perkembangan yang sangat baik pada setiap pertemuan.

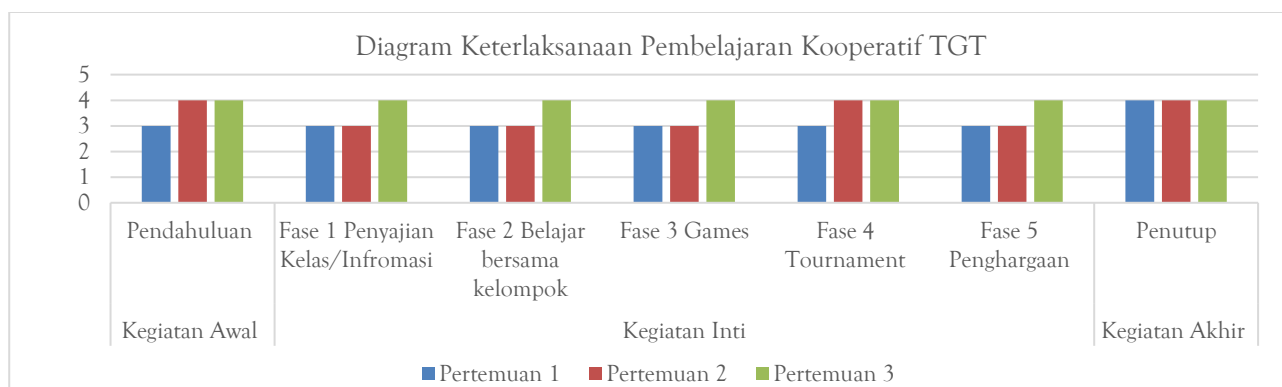
Peningkatan pada aspek kerja sama terlihat dari kemampuan siswa untuk saling membantu teman satu tim, berdiskusi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok. Widjaningrum & Hamdan (2022) juga berpendapat bahwa kerjasama mulai terbentuk ketika anak berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya, kemudian akan berkembang melalui aktivitas kelompok. Pembelajaran kooperatif menekankan aspek kerjasama yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Aspek perilaku asertif juga menunjukkan peningkatan, karena siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam

dikusi maupun kegiatan turnamen. Interaksi dalam kelompok yang heterogen serta kompetisi yang sehat dalam pembelajaran TGT mampu melatih siswa untuk menghargai teman yang berbeda kemampuan dan mengendalikan emosi dalam berinteraksi dengan siswa lainnya (Wulandari, 2025). Pada aspek tanggung jawab, siswa menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap peran dan tugasnya dalam kelompok. Pada kegiatan pembelajaran TGT, tanggung jawab untuk memahami materi serta membantu anggota kelompok lain dalam mencapai tujuan bersama dimiliki oleh setiap anggota kelompok, sehingga mereka akan fokus pada hasil belajar secara individu maupun kelompok (Saputra, 2024).

Peningkatan juga terlihat pada aspek empati yang ditunjukkan melalui sikap saling membantu serta menghargai antar anggota kelompok. Hal ini terjadi karena pembentukan kelompok yang bersifat heterogen, membuat siswa saling membantu dan berperan sebagai tutor sebaya. Interaksi antar anggota siswa dapat menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan dan memahami perasaan orang lain (Nafisa & Afida, 2024). Pada aspek kontrol diri juga mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengendalikan emosi dan bersikap sportif selama pembelajaran, terutama pada kegiatan turnamen dan pemberian penghargaan. Pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh besar terhadap kecerdasan emosional siswa. Kecerdasan emosional meliputi keterampilan mengenali, memahami dan mengelola emosi diri serta emosi orang lain, yang berpengaruh pada proses belajar dan pemahaman konsep (Salsabila & Baalwi, 2025).

Keterampilan sosial memiliki peran penting dalam kehidupan yang perlu dimiliki oleh seorang siswa (Anita, 2025). Keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam memahami perilaku orang lain, berkomunikasi secara efektif, serta membangun hubungan kerja sama yang baik (Sembiring, 2023). Hasil belajar juga dipengaruhi oleh keterampilan sosial siswa itu sendiri. penelitian Salavera C & Usán P (2021) menyatakan bahwa hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik. Hal ini juga didukung oleh penelitian Hidayat (2024) dan Palahan (2022) bahwa hasil belajar memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan sosial, apabila keterampilan sosial siswa baik maka hasil belajar juga akan optimal.

Peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial juga didukung oleh keterlaksanaan pembelajaran yang terlaksana dengan baik. Berikut diagram keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif TGT disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pertemuan 1-3

Berdasarkan diagram keterlaksanaan pembelajaran kooperatif TGT, menunjukkan bahwa seluruh sintaks pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Keterlaksanaan pembelajaran yang baik diharapkan mendukung proses pembelajaran secara lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan (Devasyah, 2023). Apabila seluruh fase dalam model pembelajaran kooperatif TGT terlaksana dengan baik, maka akan mendukung peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar juga (Supriatna & Hanurawan, 2024).

Pada fase pertama penyajian kelas, siswa memahami tujuan pembelajaran serta terlibat dalam kegiatan tanya jawab yang melatih tanggung jawab dan perilaku asertif siswa. Kegiatan tersebut akan membantu siswa dalam bekerja kelompok, membangun percaya diri dan menghargai pendapat orang lain (Devasyah, 2023). Pada fase belajar dalam kelompok, siswa akan dibentuk menjadi kelompok yang heterogen. Pembentukan kelompok ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anggota bekerja sama dan memiliki tanggung jawab belajar

memahami materi untuk mempersiapkan anggota kelompok dalam mengerjakan kuis dengan maksimal (Simbolon et al., 2025).

Pada fase *games* dan turnamen, seluruh aspek keterampilan sosial dilatihkan mulai dari bekerja sama, tanggung jawab, empati, perilaku asertif, dan kontrol diri. Kegiatan ini mendorong siswa untuk bersaing secara sehat sehingga setiap anggota berupaya memberikan kontribusi terbaik bagi timnya (Simbolon et al., 2025). Pada fase penghargaan siswa yang menjadi pemenang akan diberikan apresiasi. Apresiasi yang diberikan akan menunjukkan bahwa kemampuan mereka lebih dihargai. Hal ini mendorong siswa untuk termotivasi sukses sebagai tim (Klinmalee, R., & Charoenboon, 2022).

Hasil respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif TGT juga menunjukkan respon yang positif. Berikut data hasil respon siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa pada Setiap Indikator

No	Indikator Respons Siswa	Presentase	Kategori
1	Respons siswa terhadap penggunaan model kooperatif TGT dengan berbantuan media <i>taxocards</i>	84%	Sangat Baik
2	Penerapan model kooperatif TGT berbantuan media <i>taxocards</i> terhadap pemahaman siswa	80%	Baik
3	Minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif TGT berbantuan media <i>taxocards</i> terhadap pemahaman siswa	72%	Baik
4	Efektivitas media <i>taxocards</i> dalam pembelajaran	88%	Sangat Baik
	Rata-rata	81%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7, bahwa pada indikator respon siswa terhadap penggunaan model kooperatif TGT berbantuan media *taxocards* diperoleh presentase sebesar 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada indikator penerapan model kooperatif TGT berbantuan media *taxocards* terhadap pemahaman siswa, diperoleh presentase sebesar 80% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada indikator minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif TGT berbantuan media *taxocards*, diperoleh persentase 72% dengan kategori baik. Pada indikator efektivitas media *taxocards* dalam pembelajaran diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik, sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Media berupa kartu dinilai mudah dalam pemahaman, meningkatkan interaksi, dan pembelajaran lebih menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Agustin et al (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif, seperti meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan minat belajar, serta mencegah siswa merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Data tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif TGT dari baik menjadi sangat baik. Sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif serta mendukung pemahaman dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung dengan penelitian Ni'am dan Widodo (2023) bahwa pembelajaran kooperatif TGT dapat digunakan sebagai alternatif untuk melatih keterampilan sosial, sehingga peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT. Dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dari 38% (sangat rendah) menjadi 81% (tinggi) yang signifikan ($< 0,001$) dengan kekuatan pengaruh tinggi (*effect size* = 0,84). Selain itu, model ini juga efektif mengembangkan keterampilan sosial siswa (89%, sangat baik), dengan keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik, serta didukung oleh respon siswa yang sangat positif (81%, sangat baik). Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk memperluas cakupan variabel hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial dan menggunakan desain penelitian yang lebih luas dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.

<https://doi.org/http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716>

- Afriantoni, Dhea, A.-Z. V., Sari, W., & Nuria. (2025). Studi Komparatif terhadap Efektivitas Berbagai Tipe Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Keterlibatan Aktif, dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *MANJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/https://www.jurnalp4i.com/index.php/strategi/article/view/5400/4001>
- Agustin, Z. N., Budiyanto, M., & Qosyim, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Menerapkan Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Monopoli Pada Materi Sistem Tata Surya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 12(2), 52–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/pensa.v12i2.61493>
- Anita, W. & S. M. (2025). Studi Literature Tentang Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(04), 236–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10610>
- Astuti, N. F. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Devasyah, M. D. & E. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Materi Kinematika Gerak Lurus. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(2), 116–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/pensa.v11i2.53618>
- Dwinta, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Sosial dan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://doi.org/repository.upi.edu>
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom pada Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Hidayat, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Penguin Pada Siswa Kelas V SDN Gandaria 2 Barito Kuala. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(3), 488–495. <https://doi.org/http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Junaidi. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas VIIC SMPN 5 Banguntapan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 3(1), 115–127.
- Khudoifah, L., Yaqin, A., & Wachidah, H. N. (2023). Dampak Sistem Zonasi Penerimaan Peserta Didik Terhadap Efektivitas Pembelajaran. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 189–203. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/attalim.v9i1.886>
- Klinmalee, R., & Charoenboon, P. (2022). The assessment for learning of cooperative learning activities using online team game tournament technique (TGT). *Journal of Positive School Psychology*, 6(3), 9132–9141. <https://doi.org/https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student ' s Learning Activity and Learning Outcome : Classroom Action Research. *Al-Ishlah; Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Maulida, S. A., Isrokatun, I., & Julia, J. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Metode GASING Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Angka di SD. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 101–113. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i1.10789>
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Gorontalo, N., & Info, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. 17(1), 376–384. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nafisa, F., & Afida, N. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Akademik Siswa MI Islamiyah Banat. *Madrasah Ibtidaiyah Education Jurnal*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.63321/miej.v2i1.39>
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Pensa EJournal: Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Nurayani, N., Khairuddin, K., & Raksun, A. (2020). Perbedaan Hasil Belajar IPA (Biologi) Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Tipe Numbered Head Together (NHT). *Jurnal Pijar Mipa*, 15(4), 346–350. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.2019>
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results (Volume 1) The State of Learning and Equity in Education*. PISA, OECD. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktaviani, W. et al. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Subtema Manuia dan Benda di Lingkungannya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 751–761. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.66798>
- Pakaya, L. A., Mursalin, M., Buhungo, T. J., Lamangantjo, C. J., Paramata, D. D., & Yusuf, F. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(3), 1289–1298. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/.v7i3.7120>
- Palahan, S. (2022). Relationships between Students' Social Roles and Academic Performance based on Social Network Analysis. *Rangsit Journal of Educational Studies*, 9368(June), 62–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.14456/rjes.2022.5>
- Riswana, R., Khaerunnisa, K., & Annisa. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lempu PGSD*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i2.3348>
- Safitri, A. N., & Fatmawati, R. (2025). The Effect of the Kampus Mengajar Program on English Education Students' Teaching Skills: A Comparative Study. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(4), 1022–1034. <https://doi.org/https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>
- Salavera C, & Usán P. (2021). Relationship between social skills and happiness: Differences by gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7929), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph18157929>
- Salsabila, D. U., & Baalwi, A. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Quizizz Paper Mode Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Berdasarkan Kecerdasan Emosional Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Derivat*, 12(2), 174–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i2.7855>
- Saputra, A. D., & Hidayati, S. N. (2023). Penggunaan Poster Infografis Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *Pensa EJournal: Pendidikan Sains*, 11(3), 208–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/pensa.v11i3.55158>
- Saputra, M. I. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora Vol. 3, No.2 Agustus 2024 E-ISSN: 2829-3886, P-ISSN: 2829-3479, Hal 62-70 DOI: https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471> Pengembangan
- Sembiring, F. M. (2023). Peran Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Akademik dan Pengembangan Keterampilan Sosial. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 36–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.1>

- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal PKM Indonesia*, 1(1), 22-31. <https://doi.org/https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/jpi/index>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Supriatna, E., & Hanurawan, F. (2024). Analyzing Factors Affecting Social Skills Development Among Students in Indonesian Schools. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 7(1), 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/0020247447100>
- Wahyu, N. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa SMK. *Jurnal Tata Arta*, 7(3), 87-99. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/70478>
- Wakhidah, L. R., Hanafi, Y., & Sagitha, F. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Octopus Games) Dengan Bantuan Media Google Lens Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pembelajaran*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.13>
- Wicaksono, R. K., Hafiz, M., & Putri, F. M. (2023). Analisis Tingkat Kognitif Siswa Kelas Xi-Mipa Pada Materi Trigonometri Berdasarkan Taksonomi Bloom. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9(2), 229. <https://doi.org/10.24853/fbc.9.2.229-242>
- Widjaningrum, W. A., & Hamdan, S. R. (2022). Gambaran Keterampilan Sosial Siswa Slow Learner Di Sekolah Dasar Inklusi dari Kacamata Orang Tua. *Journal of Psychological Research*, 7(1), 22-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/schema.v0i0.4999>
- Wulandari, F. K. et al. (2025). Analisis pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 267-277. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25510>
- Wulandari, T. A., & Rosdiana, L. (2024). Improving Students' Social Skills Through Cooperative Learning: The Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Model. *Science Education and Application Journal*, 6(2), 116-125. <https://doi.org/10.30736/seaj.v6i2.1095>
- Yuniswara, R. A. et al. (2024). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Pembelajaran Inkuiri Berbasis Socio-Scientific Issues. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 447-457. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1190>
- Zahra, Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985-996. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>