

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.2 Di SMAN 1 Palembang Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Weny Septiani*¹, Sholihatun Wafiyah Hanan², Nelsi³, Amelia⁴, Firly Rosnauli⁵,
Santi Oktarina⁶, Hairun Nisak⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} PPG Indonesia Language Program Study, FKIP, Sriwijaya University, Palembang

*Correspondence email: muspaputriani7@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi teks anekdot. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif, yang dirancang menggunakan jenis *quasi-experimental* dengan *design one-group pre-test-post-test*. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes tertulis dan angket. Data dikumpulkan melalui *pre-test*, *post-test*, dan angket, dan di analisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model ini. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik, di mana rata-rata nilai *pre-test* lebih rendah dibandingkan *post-test* ($67 < 79$). Uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($14,25 > 2,03$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menandakan bahwa penerapan model TGT dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.2 SMA Negeri 1 Palembang. Hasil dari angket juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mendapatkan respon yang sangat positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasakan model pembelajaran TGT sebagai proses yang menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Team Games Tournament*.

Abstract. The purpose of this study was to analyze the effect of *Team Games Tournament* (TGT) learning on student learning outcomes on anecdote text material. The method used is Classroom Action Research (PTK) with a quantitative approach, which is designed using a quasi-experimental type with a one-group pre-test-post-test design. The instruments used consisted of written tests and questionnaires. Data were collected through pre-test, post-test, and questionnaire, and analyzed using t-test. The results showed a significant difference between the learning outcomes of students before and after the application of this model. This can be seen from the average score obtained by students, where the average pretest score is lower than the post-test ($67 < 79$). Hypothesis testing using the t-test shows that t count $>$ t table ($14.25 > 2.03$), so the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This indicates that the application of the TGT model in Indonesian language lessons on anecdotal text material is effective in improving the learning outcomes of students in class X.2 SMA Negeri 1 Palembang. The results of the questionnaire also showed that the TGT learning model received a very positive response. Thus, it can be concluded that students find the TGT learning model as an interesting and effective process in increasing their learning motivation in Indonesian language lessons, especially on anecdote text material.

Keywords: Learning Outcomes, *Team Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan generasi anak bangsa dan negara serta memberantas kebodohan. Berdasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan, yaitu meningkatkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan mulia tersebut hanya bisa dicapai ketika berbagai kendala atau permasalahan dalam dunia pendidikan bisa di atasi.

Pendidikan adalah fondasi penting untuk membentuk generasi muda yang berkualitas dan siap bersaing di era globalisasi. Dalam upaya menciptakan sistem pendidikan yang efektif dan efisien, motivasi belajar peserta didik memegang peranan yang sangat vital (Leuwol, dkk, 2023). Menurut Dalyono (2010), motivasi merupakan daya pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas

belajar bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Maka dari itu, motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Observasi awal dilakukan di SMA Negeri 1 Palembang sebelum penelitian dimulai. Dari hasil observasi, diketahui bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah ceramah. Proses ini dimulai dengan pengenalan materi melalui PPT dengan metode ceramah, di ikuti dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik, dimana peserta didik berbalik ke bangku belakang. Guru kemudian membagikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi dasar untuk menguji pengetahuan peserta didik. Di akhir minggu atau unit, guru mengadakan evaluasi. Namun, selama observasi, terlihat bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari minimnya peserta didik yang aktif bertanya, berdiskusi, atau menjawab pertanyaan dari guru. Banyak di antara mereka lebih tertarik melihat objek presentasi *PowerPoint* (PPT), bermain dengan gadget, atau mengobrol dengan teman sebangkunya daripada fokus pada materi pelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa metode ceramah dan presentasi tidak efektif untuk dilanjutkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ini, peneliti tertarik untuk menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar mereka. Tipe pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan status. Model Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif ini dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat pada gurunya menjadi pengelolaan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks dan yang lebih penting lagi. Selain itu, menurut Yulia, dkk (2020), metode ini dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia. Secara konsep, model kooperatif berbeda dengan model lainnya, sebab model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar secara kelompok, dilanjutkan dengan proses penilaian tidak hanya pada hasil belajar, penugasan materi, namun proses kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, seperti *Team Games Tournament* (TGT), *Student Team Achievement Devision* (STAD), *Jigsaw*, *picture & picture*, dan tipe lainnya (Setiawan, dkk, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, ketika diterapkan pada materi anekdot di SMA Negeri 1 Palembang, bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih mandiri dalam belajar, berani menyampaikan pendapat, dan menguasai materi dengan lebih baik. Proses pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa sehingga melibatkan unsur permainan, kompetisi, dan penguatan materi. Untuk mendukung pelaksanaan model TGT, guru dapat memanfaatkan berbagai media, salah satunya adalah teka-teki silang (TTS). TTS merupakan media yang efektif karena mudah dibuat, dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, dan dapat menjangkau semua peserta didik, baik pemula maupun yang sudah mahir. Selain itu, materi yang disajikan dalam bentuk TTS dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Sunarti, 2020).

METODE

Artikel Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang berisi data berupa angka-angka dan analisis yang dilakukan menggunakan data statistik. Rancangan yang dipilih adalah jenis *quasi experimental* dengan desain *one group pretest posttest*. Penelitian ini tidak melibatkan kelas perbandingan karena peneliti bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan suatu model dan metode pembelajaran dalam satu kelas dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran, sebelum peserta didik diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT. Setelah penerapan metode TGT, semua peserta didik diberikan tes akhir (*post-test*) untuk menilai sejauhmana pengaruh metode tersebut terhadap hasil dan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan fokus pada pokok bahasan Teks Anekdot. Kegiatan penelitian dilakukan selama bulan Juni 2024 di SMA Negeri 1 Palembang, yang beralamat di Jl. Srijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139. Subjek penelitian terdiri dari 36 peserta didik kelas X.2 di sekolah tersebut. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar tes dan angket yang digunakan untuk

menjawab pertanyaan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Tes ini mencakup soal yang sama antara *pretest* dan *posttest*, yaitu tes tulis berbentuk pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, tes tersebut terdiri dari 20 pertanyaan untuk *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan, angket digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan model TGT, di mana peserta didik hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan persepsi mereka.

Teknik analisis yang digunakan adalah menghitung nilai rata-rata (mean) antara *pretest* dan *posttest*, diikuti dengan perhitungan nilai t untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran TGT di kelas X.2 SMA Negeri 1 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar peserta didik yang mencakup informasi sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) pelaksanaan. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* pada Kelas Perlakuan

No.	Inisial Peserta didik	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	D	D ²
1	AAK	60	75	15	225
2	ADF	60	70	10	100
3	ARPD	65	80	15	225
4	AHO	65	80	15	225
5	AM	70	85	15	225
6	FQT	70	85	15	225
7	FN	65	85	20	400
8	IT	55	70	15	225
9	JMW	65	75	10	100
10	JSR	60	80	20	400
11	JSJ	70	85	15	225
12	KP	75	85	10	100
13	KCP	70	80	10	100
14	KP	75	80	5	25
15	KFM	55	70	15	225
16	KKN	60	80	20	400
17	LAA	60	80	20	400
18	MAA	65	80	15	225
19	MARD	70	80	10	100
20	MADK	70	75	5	25
21	MFKH	65	85	20	400
22	MTSF	60	80	20	400
23	MAA	75	80	5	25
24	MDD	75	80	5	25
25	MFF	60	70	10	100
26	MHE	65	75	10	100
27	MNA	65	80	15	225
28	MSY	70	85	15	225
29	MUP	70	85	15	225
30	MZS	70	80	10	100
31	MAL	70	80	10	100
32	PFW	75	75	0	0

33	RR	75	80	5	25
34	RS	70	80	10	100
35	SAN	75	80	5	25
36	YAT	60	75	15	225
Jumlah		2405	2850	445	6475
Rata-rata		67	79		

Berdasarkan tabel di atas, maka jumlah selisih (D) *pre-test* dengan *post-test* yaitu 445 dan $D^2 = 6.475$. Maka, dapat dicari nilai T_{hitung} dengan menggunakan rumus diperoleh hasil 14,25. Lebih lanjut, dari hasil perhitungan di atas, diperoleh $T_{hitung} = 14,256$. Sedangkan, $T_{tabel} = n-1$ atau $36-1 = 35$ dengan taraf signifikan = 0,05 dari daftar tabel distribusi, maka kita dapat membandingkan t hitung dengan t tabel seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Uji T Kelas X.2

Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata-rata <i>Posttes</i>	Alfa (α)	T_{hitung}	T_{tabel}	Keputusan
67	79	0,05	14,25	2,03	Ho ditolak

Lembar angket diberikan pada akhir pertemuan ketiga, yaitu setelah menyelesaikan soal *post-test*. Hasil data dari angket yang menunjukkan respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan model TGT pada materi teks anekdot dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data Respon Peserta Didik

Item	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)
1. Model TGT bermanfaat bagi peserta didik dalam menguasai materi	0	2,8	22,2	75
2. Model TGT mempermudah dalam berinteraksi dengan teman	0	11,1	13,9	75
3. Model TGT membuat saya percaya diri	0	5,8	17,1	77,1
4. Model TGT membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	2,8	19,4	77,8
5. Model TGT membuat suasana belajar menyenangkan	0	2,8	22,2	75
6. Model TGT mempermudah saya memahami materi anekdot	0	0	25	75
7. Saya merasa nyaman dan cocok dengan model TGT	0	8,3	11,1	80,6
8. Model TGT membantu membangun sifat bertanggung jawab	5,6	2,8	16,7	75
9. Model TGT melatih saya berani mengemukakan pendapat	0	13,9	13,9	72,2
10. Model TGT membuat saya lebih fokus	0	2,8	22,2	75
11. Saya senang belajar sambil bermain TGT	0	11,1	13,9	75
12. Model teka teki silang yang diterapkan oleh guru membuat suasana belajar menjadi riang	0	8,3	16,7	75
13. Pertanyaan pada game teka teki silang memuat materi teks anekdot	0	0	19,4	80,6
14. Dengan model TGT saya dapat mengeksplor diri saya	0	11,1	13,9	75
15. Saya merasa lebih termotivasi dalam belajar ketika belajar sambil bermain	0	0	0	100
Rata-rata	1	6	18	75

SIMPULAN

Berdasarkan data dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.2 di SMA Negeri 1 Palembang. Ini terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* yang mencapai 67 dan rata-rata *post-test* yang meningkat menjadi 79. Hasil uji-t menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($14,25 > 2,03$), yang membuktikan bahwa H_0 ditolak, berarti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif pada hasil

belajar dan motivasi belajar mereka. Maka, dapat dijelaskan bahwa respon peserta didik terhadap model pembelajaran TGT tergolong baik, dengan mayoritas peserta didik setuju pada setiap item yang ditanyakan. Hal ini terlihat dari indeks jawaban, dimana 75% peserta didik memberikan respons Sangat Setuju (SS), 18% Setuju (S), 6% Tidak Setuju (TS), dan 1% Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran teks anekdot menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2023). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Leuwol, F.S., Wantu, H.M., & Nduru, M.P. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Adab.
- Setiawan, S.Z., Hari A.L., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2. *JEE: Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137.
- Sunarti, S. (2020). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas X Tata Boga dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media TTS pada Materi Teks Anekdote di SMK Negeri 2 Bondowoso semester genap tahun pelajar. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, VIII, 1-6.
- Yulia, A., Endah J., & Dwina M. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 223-227.