YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7729

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATERI LAJU REAKSI DI SMAN 3 PADANG PANJANG

Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve Learning Outcomes of Grade XI Students on Reaction Rate Material at SMAN 3 Padang Panjang

Fitra Adinda Pratiwi[1], Lufri[2], Yerimadesi[3], Asnizar[4]
[1,2,3]Universitas Negeri Padang; [4]SMAN 3 Padang Panjang
fitraadinda32@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 18, 2025	Oct 9, 2025	Oct 21, 2025	Oct 26, 2025

Abstract

The limited number of studies on the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) in the context of chemistry education serves as the background for this research, particularly in addressing the issues of low student engagement and learning outcomes, which affect the overall effectiveness of classroom instruction. This study aims to improve the learning outcomes and engagement of Grade XI students on the topic of reaction rate through the application of the TGT cooperative learning model. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles involving 35 students from Class XI Chemistry 4 at SMAN 3 Padang Panjang, selected through purposive sampling. Data were collected through observations of learning activities during instruction and learning outcome tests administered at the end of each cycle. The data were analyzed

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

using descriptive qualitative and quantitative methods. The findings show a significant improvement in student learning outcomes, with classical completeness increasing from 69% in the first cycle to 86% in the second, and student engagement rising from 54% to 77%. These results indicate that the TGT model is effective in enhancing both student achievement and active participation, aligning with cooperative learning theory, which emphasizes the role of social interaction and constructive competition in fostering motivation and conceptual understanding. This study contributes to the development of enjoyable and meaningful chemistry teaching strategies and recommends TGT as a promising alternative for increasing student involvement and achievement, while also encouraging further research on this model across different topics and educational levels.

Keywords: Learning Outcomes; Team Games Tournament; Reaction Rate; Student Engagement; Cooperative Learning

Abstrak: Masih terbatasnya studi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran kimia menjadi latar belakang penelitian ini, khususnya dalam menjawab permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XI pada materi laju reaksi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Metode yang digunakan adalah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 35 siswa kelas XI Kimia 4 SMAN 3 Padang Panjang yang dipilih secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar selama proses pembelajaran dan tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar, yaitu dari ketuntasan klasikal sebesar 69% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, serta peningkatan keaktifan belajar dari 54% menjadi 77%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik, sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kompetisi sehat dalam membangun motivasi serta pemahaman konsep. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran kimia yang menyenangkan dan bermakna, serta merekomendasikan model TGT sebagai alternatif yang potensial dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa, sekaligus membuka peluang bagi penelitian lanjutan pada topik dan jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Hasil Belajar; *Team Games Tournament*; Laju Reaksi; Keaktifan Siswa; Pembelajaran Kooperatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, dan dalam konteks pendidikan di Indonesia, peningkatan kualitas proses belajar mengajar menjadi hal yang sangat penting. Keberhasilan suatu pendidikan ditentukan oleh kualitas mutu dari seorang guru. Guru sepenuhnya bertanggung jawab secara langsung terhadap

kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan (Yanti, R. A., & Novaliyosi, 2023). .Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mereka dapat memahami dan mengaplikasikan materi dengan lebih baik. Dalam prosesnya, kurikulum yang silih berganti dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setiap generasi memiliki ciri khas, minat, dan tantangan tersendiri, sehingga kurikulum perlu dirancang secara adaptif agar mampu menyesuaikan dengan kondisi tersebut, agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang optimal. Kurikulum di Indonesia sudah mengalami tahap pengembangan yaitu kurikulum merdeka (Yunita et al., 2024). Kurikulum merdeka adalah dasar untuk menerapkan elemen pembelajaran yang bermakna dan terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengalaman belajar (Suryaman, M., Widyastuti Purbani, 2020).

Proses belajar mengajar adalah interaksi yang terjadi antara pengajar (guru) dan peserta didik (siswa) dalam konteks pendidikan, di mana tujuan utamanya adalah mencapai pemahaman dan penguasaan materi pelajaran serta pengembangan kompetensi peserta didik. Proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemahaman terhadap teori dalam suatu mata pelajaran, tetapi juga mencakup aspek lain seperti, penendalian kebiasaan, cara pandang, minat dan bakat, kesenangan, keterampilan, penyesuaian dalam lingkungan sosial, serta pencapaian cita-cita dan harapan (Rusman, 2017). Hasil belajar merupakan perubahan menyeluruh pada diri peserta didik, yang meliputi peningkatan kemampuan kognitif, penguatan sikap dan nilai dalam ranah afektif, serta pengembangan keterampilan dalam aspek psikomotorik (Lindaswari, 2020). Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik menandakan bahwa model atau metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas berhasil dilaksanakan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011). Salah satu cara paling akurat untuk mengukur keberhasilan seseorang dalam proses belajar adalah dengan menggunakan tes belajar, yang diberikan kepada siswa di akhir semester atau di akhir kelas.

Hasil belajar siswa bervariasi tergantung pada proses belajar mereka. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan atau prestasi yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar (Chatharina, 2016). Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya

mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar (Ismawati, 2011). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Padang Panjang ditemukan bahwa proses pembelajaran kimia masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak fokus dalam pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut nantinya akan berpengaruh kepada peserta didik dalam pembelajaran seperti merasa bosan sehingga tidak fokus dalam belajar yang berakibat kepada hasil belajar yang kurang baik sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran akan tercapai keberhasilanya apabila seorang guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang tepat, dengan pembelajaran yang terprogram akan tercipta suasana belajar yang menyenagkan, siswa tidak cepat jenuh dan bosan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Kristianty & Sulastri, 2021).

Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kimia, siswa lebih menyukai penggunaan papan tulis dibandingkan dengan powerpoint untuk materi sains dan perhitungan. Peserta didik hanya sebatas memperoleh informasi dari guru ataupun buku yang dipinjmkan oleh sekolah, kemudian dalam proses pembelajaran cenderung monoton, dan kurang percaya diri dalam mengeluarkan pendapat. Dari permasalahan yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya adalah proses pembelajaran yang searah atau hanya berpusat kepada guru (*Teacher center*). Oleh karena itu, dibutukan inovasi dalam pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Model pembelajaran koperatif adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan keaktifan seluruh peserta didik tanpa melihat perbedaan status, dapat melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya didalam pembelajaran tim menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. (Sudimahayana, 2015). Model ini memungkinkan siswa untuk mengambil peran aktif dalam kelompok, yang meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Solihah, 2016). Salah satu pendekatan yang membantu siswa dan mendorong siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Ledoh, C. C., & Panjaitan, 2024). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa

harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, 2014). Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) menurut merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochmana, S., & Shobirin, 2017).

Model *Team Games Tournament* (TGT) menerapkan prinsip-prinsip teori pembelajaran kontekstual dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih relevan, kolaboratif, dan menyenangkan. Metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu: (1) presentasi kelas, dimana di awal pembelajaran, guru menyiapkan materi untuk presentasi kelas, biasanya melalui ceramah langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. (2) tim atau kelompok, tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili berbagai aspek kelas, seperti akademik, jenis kelamin, ras, dan latar belakang. Tujuan utama tim adalah memastikan bahwa semua anggotanya benar-benar belajar, khususnya untuk mempersiapkan mereka menghadapi kuis dengan baik. (3) game atau permainan, (4) turnamen, (5) penghargaan kelompok (Slavin, 2015). Adapun kelebihan dari *team games tournament* (tgt) adalah mendidik peserta didik untuk bersosialisasi dengan teman, proses belajar berlangsung kreatif, dapat menguasai materi dengan lebih mendalam (Faturrahman, 2009).

Salah satu materi kimia pada kelas XI semester ganjil yang terkesan sulit adalah materi laju reaksi, dimana siswa mengalami kesulitan memahami soal dengan baik dan sulit menyelesaikan soal-soal perhitungan kimia yang memerlukan pemikiran mendalam, sehingga siswa menjadi tidak percaya diri dan malas dalam menyelesaikan permasalahan kimia. Hal ini sealan dengan penelitian (Santa Ira Yustina Mersa et al., 2024) peserta didik mengalami kesulitan dalam sub konsep laju reaksi, orde reaksi,dan persamaan orde reaksi. Hasil penelitian (Marthafera et al., 2018) didapatkan persentase pemahaman konsep siswa pada konsep laju reaksi dalam mendeskripsikan pengertian laju menentukan orde reaksi, menentukan persamaan laju reaksi, menentukan tetapan laju reaksi, menentukan harga laju reaksi dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi berdasarkan teori tumbukan berturut-turut adalah 31%, 45%, 41%, 22%, 24%, dan 35%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep kuantitatif dan hubungan antar variabel dalam laju reaksi, serta memerlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Handayanti et al., 2015) mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi laju reaksi untuk level sub mikroskpik berada di kategori paling rendah. Hal ini tentu saja harus menjadi perhatian guru di sekolah bagaimana cara untuk menginovasikan pembelajaran di kelas, agar peserta didik yang memiliki rasa cepat bosan, susah fokus dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, kefokusan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga nantina berpengaruh ke hasil belajar ang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Laju Reaksi di SMAN 3 Padang Panjang". Dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament*/ TGT ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar kimia peserta didik kelas XI kimia 4 pada pokok bahasan laju reaksi di SMAN 3 Padang Panjang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Padang Panjang. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus berulang. Jenis penelitian ini adalah Experimental Design dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif. Desain penelitian mengacu pada desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang kegiatanya terdiri dari empat tahap utama yaitu perencanaan (*planning*), pelakasanaan tindakan (*acting*), observasi (*observasing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Random Sampling. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik SMA Negeri 3 Padang Panjang kelas XI Kimia 4 sebanyak 35 orang yang terdiri dari 20 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Selanjutnya untuk jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif yang berupa hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru selama proses belajar-mengajar berlangsung, dan data kuantitatif berupa hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir pada setiap akhir tindakan.

a. Analisis Data Hasil Belajar

Untuk mengukur keberhasilan dalam tindakan penelitian dilakukan perbandingan nilai rata-rata dengan syarat $T_2>T_1>T_0$. Untuk mencari nilai rata-rata digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N} \qquad (1)$$

Dimana: X = nilai rata-rata peserta didik

∑x = jumlah nilai seluruh peserta didik

N = jumlah seluruh peserta didik

Ketuntasan belajar di SMA Negeri 3 Padang Panjang yaitu, ketuntasan terjadi bila peserta didik kelas tersebut telah mencapai nilai ≥78 dan suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar jika 85% peserta didik mencapai nilai ≥78, untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum Siswa} \times 100\% \qquad (2)$$

(Aqib, 2009)

Setelah didapatkan hasil dari tindakan pada siklus pertama maka hasil perhitungan dapat dikonversikan berdasarkan kurikulum SMA Negeri 3 Padang Panjang. Pencapaian hasil belajar peserta didik ditunjukkan pada table 1 sebagai berikut:

Table 1. Rentang Kategori Pencapaian Hasil Belajar

Nilai	Kategori Nilai	Keterangan
85 – 100	Sangat Baik	Tuntas
75 – 84	Baik	
65 – 74	Cukup	Tidak Tuntas
55 – 64	Kurang	
0 – 54	Sangat Kurang	

b. Analisis Data Observasi

Untuk melihat persentase keaktifan pada masing-masing descriptor rumus:

$$\% = \frac{skor\ keaktifan}{skor\ total\ keaktifan} \times 100\ \% \qquad (3)$$

(Daryanto, 2011)

Dimana:

Skor keaktifan = jumlah siswa yang melakukan aktivitas pada masing-masing descriptor.

Skor total keaktifan = jumlah siswa yang melakukan aktivitas pada semua descriptor.

Dari data persentase keaktifan pada masing-masing descriptor, maka dapat diperoleh % keaktifan kelas dengan menggunakan rumus:

$$\% = \frac{rata{-}rata\ keaktifan\ siswa}{jumlah\ siswa\ di\ kelas} \times 100\ \% \quad (4)$$

(Daryanto, 2011)

Dari harga % keaktifan kelas yang didapat, maka dapat diketahui kategori keaktifan siswa berdasarkan table 2 berikut:

Table 2. Kategori dan Penilaian Keaktifan Peserta Didik

Nilai	Kategori Nilai
85 – 100 %	Sangat Baik
75 – 84 %	Baik
65 – 74 %	Cukup
55 – 64 %	Kurang
0 – 54 %	Sangat Kurang

(Aqib, 2009)

Indikator yang menunjukan keberhasilan pembelajaran yaitu jika ketuntasan belajar klasikal minimal 85% dan keaktifan belajar 65%.

HASIL

Penelitian PTK diawali dengan kegiatan observasi yang dilakukan di kelas XI (moving), kemudian dilanjutkan ke pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Pada kegiatan observasi, peneliti memberikan tes pratindakan berupa tes uraian sebanyak 3 nomor, yang dilaksanakan pada Oktober 2024 dan diikuti oleh 35 orang peserta didik dari 35 orang siswa kelas XI SMA Negeri 3 Padang Panjang. Hasil yang diperoleh dari tes pratindakan dapat dilihat pada **Tabel 3.**

Tabel 3 menunjukkan hanya ada 18 orang peserta didik yang tuntas dari 35 orang peserta didik, dan ketuntasan belajar klasikal 57%. Hasil yang diperoleh ini belum sesuai dengan standar ketuntasan yaitu 85% untuk ketuntasan belajar dan 65% untuk keaktifan belajar.

Table 3. Hasil analisis tes pratindakan

No	Aspek perolehan	Hasil yang diperoleh
1.	Skor tertinggi	98
2.	Skor terendah	5
3.	Banyak peserta didik yang tuntas	18 Orang

No	Aspek perolehan	Hasil yang diperoleh
4.	Banyak peserta didik yang tidak tuntas	17 Orang
5.	Persentase ketuntasan belajar klasikal	57%
6.	Persentase keaktifan belajar	28%

Tabel 3 menunjukkan hanya ada 18 orang peserta didik yang tuntas dari 35 orang peserta didik, dan ketuntasan belajar klasikal 57%. Hasil yang diperoleh ini belum sesuai dengan standar ketuntasan yaitu 85% untuk ketuntasan belajar dan 65% untuk keaktifan belajar.Selama berlangsungnya pelaksanaan tindakan (proses belajar-mengajar) baik pada sikus I maupun siklus II, dilakukan observasi terhadap aktivitas kegiatan peserta didik dan aktivitas kegiatan guru. Hasil observasi aktivitas peserta didik siklus I dan II dapat dilihat pada **Tabel 4**.

Table 4. Hasil Observasi aktivitas peserta didik siklus I dan II

No	Indicator yang diamati	Hasil yang diperoleh	
		Siklus I	Siklus II
1.	Kesiapan dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pelajaran	3	4
2.	Peserta didik memperhatikan informasi yang diberikan oleh guru	2	3
3.	Aktivitas peserta didik bekerjasama dalam kelompoknya	3	4
4.	Keterlibatan peserta didik berinteraksi dengan kelompok lain	3	3
5.	Kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan	2	3
6.	Kemampuan peserta didik memberikan sanggahan	2	3
7.	Kemampuan peserta didik dalam membahas hasil kerja	3	4
8.	Kemampuan peserta didik merangkum seluruh materi pelajaran	2	3
9.	Kemampuan peserta didik mengerjakan tes evaluasi dengan benar	3	4
10.	Antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran	4	4
	Jumlah	27	35
	Skor Maksimal	40	40
Persentase Nilai Rerata (NR)		67,5%	87,5%
	Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas guru siklus I dan II dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Table 5. Hasil Obeservasi aktivitas guru siklus I dan II.

Tahap	Indicator yang diamati	Hasil yang diperoleh	
		Siklus I	Siklus II
Awal	Mengabsen dan menenangkan peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung	3	4
	Mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan	3	3
	Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4	4
	Menjelaskan materi pelajaran dengan singkat	3	4
	Membagi kelompok diskusi	4	4
Inti	Sebagai fasilitator pada saat diskusi berlangsung	2	3
	Memberikan penguatan/penghargaan kepada peserta didik	2	4
Akhir	Membimbing siswa membuat kesimpulan	3	4
	Memberikan tugas rumah	2	3
	Memberikan evaluasi	3	4
	Jumlah	30	38
	Skor Maksimal	40	40
Persentase Nilai Rerata (NR)		75%	92,5%
	Kriteria	Baik	Sangat Baik

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan II, selanjutnya guru akan memberikan tes formatif yang merupakan akhir dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Hasil tes akhir tindakan siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 6.

Table 6. Hasil analisis tes akhir tindakan siklus I dan II

No	Aspek perolehan	Hasil yang diperoleh	
		Siklus I	Siklus II
1.	Skor tertinggi	95	100
2.	Skor terendah	30	60
3.	Banyak siswa yang tuntas	19 0rang	31 Orang
4.	Banyak siswa yang tidak tuntas	16 orang	4 Orang
5.	Persentase ketuntasan belajar klasikal	69%	86%
6.	Persentase keaktifan belajar	54%	77%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis tes pratindakan yang terdapat pada tabel 3, menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang tuntas yaitu 18 orang dari 35 peserta didik, dimana persentase ketuntasan belajar klasikal 57% dan persentase keaktifan dalam belajar 28%. Hasil yang diperoleh sangat rendah dan belum mencapai standar ketuntasan, oleh sebab itu, guru (peneliti) harus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournamnet* (tgt). Dalam peaksanaan model tgt, nantinya peserta didik akan dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing anggota kelmpok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik yang nantinya akan menjadi acuan bagi peneliti dalam membagi kelompok belajar secara heterogen.

Pelaksanaan tindakan siklus I dan II dengan menggunakan rencana pelaksnaan pembelajaran sesuai model pembelajaran *team games tournament* (Tgt). Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 28 dan 29 Oktober 2024, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 dan 18 November 2024. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka. Untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran, selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor tim (Winarto, 2012). Langkah- langkah pembelajaran model tgt tersebut dilakukan dalam penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan atau hasil dari evaluasi dari siklus I yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi siswa pada Tabel 4, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada masing-masing siklus untuk setiap indikator aktivitas peserta didik yang diamati. Pada siklus I, nilai rerata (NR) yang diperoleh adalah 67,5%, yang menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik masih berada pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik

dalam proses pembelajaran belum optimal dan masih memerlukan peningkatan serta perbaikan. Sementara itu, pada siklus II, persentase nilai rerata meningkat menjadi 87,5%, yang menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik telah mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai kategori sangat baik. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan kualitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, terlibat, dan responsif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, langkah-langkah perbaikan yang diterapkan antara siklus I dan siklus II berhasil meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang disajikan pada Tabel 5, terdapat peningkatan signifikan dalam aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase nilai rerata (NR) diperoleh sebesar 75% yang menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kriteria baik. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan optimalisasi pada siklus II, persentase nilai rerata (NR) meningkat menjadi 92,5%. Pada siklus I guru (peneliti) menyadari kurangnya dalam memberikan apersepsi, motivasi dan stimulus dalam pembelajaran, sehingga dalam pelaksanaan siklus II, guru akan memaksimalkan hal yang kurang tersebut pada siklus II. Pencapaian ini menempatkan aktivitas guru pada kategori sangat baik, yang mencerminkan adanya peningkatan efektivitas peran guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran. Peningkatan ini dapat disebabkan oleh perbaikan strategi, peningkatan kompetensi, serta adanya refleksi dan evaluasi dari siklus sebelumnya yang diterapkan pada siklus II.

Tes formatif merupakan tes yang mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik atas materi pelajaran yang telah diberikan. Pada siklus I, tes diberikan dalam bentuk soal essay sebanyak 5 soal, sedangkan bentuk tes formatif pada siklus ke II diberikan dalam bentuk soal teka-teki silang. Berdasarkan hasil tes akhir dalam Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 19 orang, sementara 16 orang peserta didik lainnya masih tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan, ada sejumlah peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Pada siklus II, hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang mencolok, dengan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 31 orang, sementara hanya 4 orang peserta didik yang tidak tuntas. Peningkatan ini menggambarkan bahwa lebih banyak peserta didik yang berhasil memahami materi secara menyeluruh, yang menandakan perbaikan signifikan dalam efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian

Perubahan ini disebabkan oleh adanya peningkatan kualitas pengajaran, perubahan strategi pembelajaran, dan penerapan metode yang lebih tepat guna mendukung pemahaman peserta didik. Selain itu, persentase ketuntasan belajar klasikal juga mengalami kenaikan yang cukup besar. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 69%, namun pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 86%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik yang dapat mencapai standar yang diharapkan dalam proses pembelajaran, yang mencerminkan keberhasilan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung. Tidak hanya itu, persentase keaktifan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan dari 54% pada siklus I menjadi 77% pada siklus II. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam hal partisipasi, tanya jawab, maupun kerja kelompok. Peningkatan keaktifan belajar ini bisa jadi berkaitan erat dengan peningkatan motivasi belajar dan penerapan metode yang lebih interaktif serta berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar yang tercatat pada siklus II menggambarkan perbaikan yang signifikan dalam efektivitas pembelajaran yang diterapkan, yang tidak hanya tercermin dari hasil tes akhir, tetapi juga dari meningkatnya keaktifan dan ketuntasan belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang dilakukan antara siklus I dan siklus II berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran, dan ini menjadi indikasi positif untuk langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan di masa depan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rumape, O., Christopel, N., La Kilo, J., & La Kilo, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi media kartu nama tatanama senyawa kimia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta model TGT dirasa lebih baik dibadingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournamnet* (TGT) pada materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, antara lain yang dilakukan oleh Rumpe dkk, 2020 yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi Kartu Nama dari Tata Nama Senyawa Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, penelitian yang dilakukan oleh Hayu, L. (2023) mengenai "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada

Siswa Kelas X IPA-2 MAN 2 Kota Padang" (Hayu, 2023), dan penelitian yang dilakukan oleh (Agustina, N. R., Rachman, F. A., & Nawawi, 2018) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan ini membuat siswa tidak merasa bosan. Meskipun demikian, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan , yaitu ukuran sampel yang relatif kecil karena hanya melibatkan satu kelas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan jumkah sampel yang lebih besar dan variasi konteks pembelajaran pada materi kimia lainnya, sehingga efektivitas model *Team Games Tournament* dapat dikaji secara komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada materi laju reaksi di kelas XI SMAN 3 Padang Panjang. Ketuntasan belajar meningkat dari 69% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan keaktifan naik dari 54% menjadi 77%. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, sehingga mendukung pemahaman konseptual siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan TGT pada konteks sekolah menengah dan mendukung teori konstruktivisme sosial. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ukuran sampel yang kecil; oleh karena itu, studi lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak kelas, materi, dan desain longitudinal untuk menguji keberlanjutan pengaruh model TGT dalam pembelajaran kimia.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N. R., Rachman, F. A., & Nawawi, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, *5*(2), 137–146.

Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ayrama Widya.

Chatharina. (2016). *Psikologi Belajar*. Unnes Press.

Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh Contohnya.*

Faturrahman, P. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Refika Aditama.

Handayanti, Y., Setiabudi, A., & Nahadi. (2015). Analisis Profil Model Mental Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA, Vol. 1, No. 1*, *1*(1), 107–122.

Hayu, L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas X Ipa-2 Man 2 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, *5*(2), 4119–4125.

Ismawati, N. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Struktural Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, *7*, 38-41.

Kristianty, D., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Metode Ceramah Dan Dialog TerhadapMotivasi Belajar. *Jurnal MADINASIKA Manajemen Dan Keguruan*, *3*(1), 21–30. http://ejurnalunma.ac.id/index.php/madinasika

Ledoh, C. C., & Panjaitan, A. T. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Siswa Sma. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 718–732.

Lindaswari, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas Xii Rpl 2 Di Smk Negeri 7 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3). https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18524

Marthafera, P., Melati, H. A., & Hadi, L. (2018). Deskripsi Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *7*(1), 1–9.

Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). *Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V Mi Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). 3*, 1–106.

Rumape, O., Christopel, N., La Kilo, J., & La Kilo, A. (2020). Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dilengkapi Kartu Nama Dari Tata Nama Senyawa Kimia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha*, *4*(40-46.).

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

Santa Ira Yustina Mersa, Suandi Sidauruk, & Maya Erliza Anggraeni. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Laju Reaksi (Systematic Review). *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, *15*(1), 215–225. https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.228

Slavin, R. E. . (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Nusa Media.

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Suasana Artikel Pendidikan)*, *1*(1).

Sudimahayana. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *48*(1–3).

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya.

Suryaman, M., Widyastuti Purbani, T. M. (2020). Kurikulum Dalam Perspektif Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, *3*(1), 165–176.

Winarto, R. T. & S. (2012). Penerapan Zuma Chemistry Game Dengan Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran Di Mtsn Surabaya Ii. *Unesa Journal Of Chemical Education*, *1*(1), 180–188.

Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic literature review: Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Skill Yang Dikembangkan Dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(3), 2191–2207.

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). . Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, *1*, 323–330.

Yunita, S., Sinaga, D., & Nainggolan, J. (2024). Perkembangan Kurikulum Merdeka Di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*, 2199–2205.