



## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Agribisnis Tanaman di SMKN 2 Soppeng

Mega Selpia<sup>1</sup>, Patang<sup>2</sup>, Marhayarti<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar

E-mail: [megaselfia002@gmail.com](mailto:megaselfia002@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received January 24, 2025

Revised February 27, 2025

Accepted Marh 02, 2025

---

#### Keywords:

*Team Games Tournament (TGT), Interest, Results, Perception, Students*

---

### ABSTRACT

*The Teams Games Tournament (TGT) learning model is a learning model that can make learning more interesting, because the learning takes the form of games such as tournament games. The aim of this research is to find out strategies for implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in increasing interest and learning outcomes. students and find out how students perceive the TGT model being implemented. This type of research uses classroom action research (PTK). The results of the research showed that there was an increase in student interest and learning outcomes, where in the first cycle of students who had interest in the high category there were 3 students with a percentage of 10%, while there were 11 students with a percentage of 57%, less than 7 students with a percentage of 33%. and in cycle II students who had an interest in the high category were 13 students with a percentage of 62%, while 6 students were with a percentage of 38%, there was less than 1 student with a percentage of 5%, for the increase in student learning outcomes obtained in cycle I was 64.46% in the low category and in cycle II it was 90.10% in the very high category, and the students' perception/response to the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model was positive where the results obtained were 91.15% in the very good category. So it can be concluded that there has been an increase in student interest and learning outcomes, and student responses have shown positive towards the TGT model, therefore the application of the TGT learning model is effective for applying to the basics of plant agribusiness subjects.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*




---

### Article Info

#### Article history:

Received January 24, 2025

Revised February 27, 2025

Accepted Marh 02, 2025

---

#### Keywords:

*Team Games Tournament (TGT), Minat, Hasil, Persepsi, Siswa*

---

### ABSTRACT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, karena pembelajarannya berbentuk permainan seperti games turnamen, Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui strategi penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dan mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap model TGT yang diterapkan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa, dimana pada siklus I siswa yang memiliki minat dalam kategori yang tinggi terdapat 3 orang siswa dengan persentase 10%, sedang 11



orang siswa dengan persentase 57%, kurang 7 orang siswa dengan persentase 33%. dan pada siklus II siswa yang memiliki minat dalam kategori yang tinggi diperoleh 13 orang siswa dengan persentase 62%, sedang 6 orang siswa dengan persentase 38%, kurang terdapat 1 orang siswa dengan persentase 5%. untuk peningkatan hasil belajar siswa diperoleh pada siklus I sebesar 64,46% kategori rendah dan pada siklus II sebesar 90,10% dengan kategori sangat tinggi, dan untuk persepsi/respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah positif dimana hasil yang didapat sebesar 91,15% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa, serta respon siswa menunjukkan positif terhadap model TGT, oleh karena itu penerapan model pembelajaran TGT efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Mega Selpia

Universitas Negeri Makassar

Email: [megasefia002@gmail.com](mailto:megasefia002@gmail.com)

---

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU. Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003). Dengan demikian pendidikan adalah suatu proses interaksi antara guru dan para siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan sebagai proses dalam membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan.

Tujuan utama dalam pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi Pendidikan yaitu tujuan dari pendidikan, pendidik, siswa dan alat Pendidikan dimana antara faktor yang satu dengan faktor lainnya tidak dapat dipisahkan hal ini karena faktor itu saling mempengaruhi. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan alat Pendidikan sebagai sarana terlaksananya proses pembelajaran dimana alat pembelajaran ini dapat berfungsi dalam mempermudah dan mempercepat tercapainya tujuan Pendidikan. untuk mencapai tujuan tersebut proses pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan dengan baik yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Pada observasi yang dilakukan ditemukan bahwa model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana metode pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang melibatkan pengajaran berbasis ceramah, penjelasan, serta menggunakan buku teks saja. Dalam menerapkan metode konvensional yang dilakukan



kurang efektif untuk proses pembelajaran hal ini akan menimbulkan berbagai permasalahan pada proses pembelajaran seperti kurangnya interaksi karena pembelajaran yang berfokus pada ceramah sehingga mengurangi partisipasi aktif siswa dan cenderung monoton yang dapat menurunkan minat siswa untuk belajar dan siswa juga akan merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan prestasi belajar siswa akan rendah. rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum optimal, dimana Minat dan hasil belajar siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran jika minat belajar siswa baik maka hasil yang didapat siswa juga akan baik. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan pada permasalahan dalam proses pembelajaran yang telah diuraikan maka peneliti perlu melaksanakan penelitian mengenai penerapan pembelajaran model TGT (Team Games Tournament) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar terhadap siswa kelas X A ATPH pada mata pembelajaran Dasar-dasar Agribisnis Tanaman di SMKN 2 SOPPENG. Model TGT ini yaitu model pembelajaran yang cukup baik dan inovatif untuk diterapkan karena salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Suaeb dkk., 2018)

Model pembelajaran kooperatif TGT ini belum pernah diterapkan oleh guru, jadi model ini nantinya merupakan hal yang baru bagi siswa maupun guru, oleh karena itu penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru agar cermat dan dapat memahami dalam penggunaan model pembelajaran ini, sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Dalam Penerapan model TGT diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi suatu kesan yang kuat kepada siswa, dalam hal ini siswa akan lebih termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitas secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah serta dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui beberapa siklus agar terdapat suatu perbaikan pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas. Desain penelitian ini menggunakan beberapa tahap dalam bentuk siklus yaitu sampai siklus II, desain penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Mc Taggart dalam (Melissa, 2015) yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

### **a. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah SMK NEGERI 2 SOPPENG, Jl. Poros buludua tanjonge, desa marioraja kec.Mariowawo kab. Soppeng, Dan dilaksanakan dari bulan November 2024.

### **b. Prosedur Penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang di lakukan. Berikut diuraikan prosedur penelitian yang dilakukan:



## 1. Pelaksanaan Siklus I

### *Perencanaan*

Pada tahap ini, Sebelum melakukan Tindakan, perlu membuat perencanaan terlebih dahulu dengan menyusun rencana pembelajaran dengan guru, mempersiapkan modul ajar, menyusun lembar kerja peserta didik, menyusun bahan dan media ajar, membuat pretest dan posttest serta kuesioner untuk respon siswa setelah penerapan pembelajaran TGT.

### *Tindakan*

Terdiri dari tahap persentase kelas Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang telah ditentukan yaitu Timeas Games Tournament (TGT). Pada tahap ini guru (peneliti) melakukan presentasi kelas dimana Sebelum memulai pembelajaran guru akan memberikan motivasi, menanyakan kabar kepada peserta didik, dan dapat melakukan Ice Breaking dengan tujuan mengfokuskan/mengurangi ketegangan peserta didik, agar siap untuk belajar. selanjutnya menyajikan materi pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dasar dasar agribisnis tanaman yang akan dicapai oleh peserta didik, dimana guru menyampaikan cakupan materi secara singkat. Peserta didik diminta untuk mencatat poin penting penjelasan yang sudah disampaikan dan aktif dalam tanya jawab. Tujuan dari penyajian materi ini sebagai pembuka atau pengantar sebelum melakukan diskusi kelompok.

Tahap belajar kelompok, dimana Setelah dilakukannya penyajian materi, akan dilaksanakan diskusi kelompok dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok diberikan LKS untuk melakukan diskusi Bersama kelompok masing masing, dimana saat melakukan diskusi disitu peran guru dalam memberikan arahan ataupun bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta dapat mengawasi/memantau jalannya diskusi kelompok. setelah diskusi selesai perwakilan siswa membahas hasil diskusi kelompoknya, dan kelompok lain memperhatikan apa yang disampaikan oleh kelompok yang presentasi.

Tahap games tournament, yaitu dapat Melakukan game pada peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan kelompok belajar. Setiap tim mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengikuti permainan di meja turnamen Permainan dimulai dengan perwakilan tim mengambil kartu pertanyaan secara bergiliran. Perwakilan tim harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang tertera di kartu. Jika perwakilan tim berhasil menjawab dengan benar, maka ia akan memperoleh poin untuk timnya. Guru atau fasilitator mencatat skor yang diperoleh setiap perwakilan tim, Skor yang diperoleh akan dikumpulkan dan dijumlahkan untuk menentukan skor tim.

Tahap penghargaan, yaitu Guru memberikan penghargaan atau pengakuan kepada tim yang menjadi juara. Penghargaan dapat berupa sertifikat, hadiah, atau bentuk pengakuan lainnya.



### ***Observasi***

Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman, dimana hal penting yang diobservasi yaitu pertama guru model (peneliti) sebagai orang yang mengajar dan berinteraksi dengan peserta didik, dimana hal penting yang diobservasi adalah keterampilan mengajar dan mengelola kelas. Kemudian observasi juga ditujukan untuk siswa, hal-hal yang diobservasi seperti keaktifan siswa contohnya bertanya, memberikan pendapat pada saat pembelajaran, partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, bekerja sama dalam tim, dan pemahaman materi oleh siswa. observasi menggunakan lembar pengamatan yang telah dirancang peneliti pada saat penerapan TGT, setelah penerapan kemudian dilakukan pemberian posttest untuk mengetahui peningkatan minat dan prestasi belajar siswa.

### ***Refleksi***

Refleksi ini Dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dimana jika dalam siklus terdapat kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

Dalam pelaksanaan siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I untuk memperbaiki kekurangan yang telah terjadi pada siklus sebelumnya, untuk tahapan pelaksanaannya sama dengan pelaksanaan siklus I.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### ***Tes***

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan pada dirinya. Dimana dalam penelitian ini tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (pretest) dan diberikan diakhir pembelajaran setelah mendapatkan materi (posttest) dimana dilakukan tes tertulis berupa pilihan ganda dan uraian. Tujuan dilakukannya tes ini untuk mengetahui sejauh mana Tingkat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran dasar dasar agribisnis tanaman setelah menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT).

#### ***Kuesioner***

Kuesioner merupakan alat bantu atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, atau sebagai suatu cara untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk melakukan suatu penelitian agar dapat mengukur suatu fenomena yang telah terjadi. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang tentang fenomena sosial, skala likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimum skor 1 dan maksimum skor 4, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban oleh responden



apakah hal itu cenderung ke jawaban setuju atau tidak setuju, oleh karena itu jawaban responden diharapkan lebih relevan (Sugiyono, 2014).

### ***Observasi***

Observasi adalah suatu kegiatan pengamatan dan pencatatan mengenai suatu kondisi. Menurut (Maulana, 2010) observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan jika perlu pengecapan. Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Dimana suatu data yang diperoleh pada saat proses pembelajaran tidak bisa dikumpulkan dengan wawancara ataupun angket, oleh karena itu digunakan pedoman observasi, dengan seperti ini diharapkan apapun yang tidak terlihat oleh peneliti dapat diketahui oleh pengamat lain. Dalam penelitian ini peneliti akan menjadi guru model yang akan mengajar dikelas X A ATPH dengan mata Pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman dimana dibutuhkan observer yang merupakan seseorang yang akan mengamati proses pembelajaran dikelas atau yang akan menilai guru dalam mengajar. Observer dalam penelitian ini adalah Guru kelas X A ATPH smkn 2 soppeng.

### ***Dokumentasi***

Metode dokumentasi, dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan berupa lembar soal dan daftar nilai siswa. Dalam memberikan gambaran secara nyata terhadap kegiatan siswa digunakan dokumen berupa foto-foto siswa selama proses pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

#### ***Minat belajar***

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian Minat

Jumlah Skor	Kriteria Penilaian
5-6	Tinggi
3-4	Sedang
1-2	Kurang

(Nurhayati, 2018)

Menghitung Presentase jumlah siswa berdasarkan kriteria penilaian dengan rumus (Mulyasa, 2009) sebagai berikut :

$$\% = \frac{\text{jumlah siswa berdasarkan kriteria}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

#### ***Hasil Belajar***

Teknik analisis data yang digunakan adalah Data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu hasil tes siswa yang dinyatakan berupa nilai rata rata. Rumus rerata (mean) menurut (Sugiyono, 2009) sebagai berikut :



$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Ket :

Me : rata rata kelas

$\sum x$  : jumlah semua nilai siswa

n : jumlah siswa

Rumus untuk menghitung presentase keberhasilan pembelajaran (Sugiyono,2009) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket :

P : angka persentase

f : frekuensi (jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq kkm$ )

n : banyaknya individu dalam subjek penelitian

Adapun rumus untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2002)

$$y = \frac{Y2-Y1}{Y1} \times 100$$

Ket :

y = peningkatan hasil belajar

Y2 = Nilai setelah Tindakan

Y1 = Nilai sebelum tindakan

Tabel 1.2 kriteria hasil belajar siswa

No	Persentase	Kategori
1.	0-60 %	Sangat rendah
2.	60-69%	Rendah
3.	70-79%	Sedang
4.	80-89%	Tinggi
5.	90-100%	Sangat Tinggi

Sumber : Purwanto, 2020

### **Persepsi Siswa**

Mengitung skor kuesioner dengan menggunakan rumus (Sugiyono, 2004)

$$\% = \frac{\text{skor hasil}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Persepsi siswa terhadap model yang diterapkan dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar mencapai rata-rata (75%) (mulyasa, 2010).

### **Hasil Dan Pembahasan**

Berikut adalah paparan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### **Minat belajar siswa**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati masing-masing peserta didik dalam penerapan model pembelajaran TGT saat proses pembelajaran



berlangsung, dengan menggunakan rubik observasi berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil dari pengamatan yang dilakukan.

Tabel 2.1 Hasil Analisis Data Minat Belajar Siswa Siklus 1

Kategori	Jumlah siswa	%
Tinggi	3	10 %
Sedang	11	57 %
Kurang	7	33 %
Jumlah	21	100%

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 2.1, data yang diperoleh dari hasil penelitian pada siklus 1, dapat dilihat bahwa masih rendahnya minat belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi minat belajar siswa kategori tinggi sebanyak 3 siswa dengan presentase 10 %, kategori sedang sebanyak 11 siswa dengan presentase 52 %, dan kategori rendah sebanyak 7 siswa dengan presentase 33 %. Rendahnya minat belajar siswa bisa disebabkan oleh banyak faktor salah satunya yaitu kurang tertarik mengikuti pembelajaran seperti bercerita saat proses pembelajaran berlangsung dan lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arikpo dan Domike, 2015) mengatakan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan, serta lebih mampu untuk mengatasi kesulitan dalam belajar, Sementara itu siswa yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2.2 Hasil Analisis data Minat Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah siswa	%
Tinggi	13	62%
Sedang	6	38%
Kurang	1	5%
Jumlah	21	100%

Sumber : Data Primer Setelah Diolah

Berdasarkan Tabel 2.2 hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 6 siswa atau 38% termasuk dalam kategori minat sedang, dan terdapat satu siswa atau 5% dalam kategori minat yang kurang/rendah, dimana siswa yang masuk dalam kategori minat yang tinggi pada siklus II sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 62%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Kemudian Ketika siswa memiliki minat yang tinggi maka keberhasilan belajar siswa juga akan meningkat sebaliknya, jika minat siswa rendah maka keberhasilan siswa juga akan menurun (Nurbavliyev dkk., 2020). Menurut (Flora Siagian, 2015) salah satu faktor agar terlaksananya tujuan pembelajaran adalah dengan cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

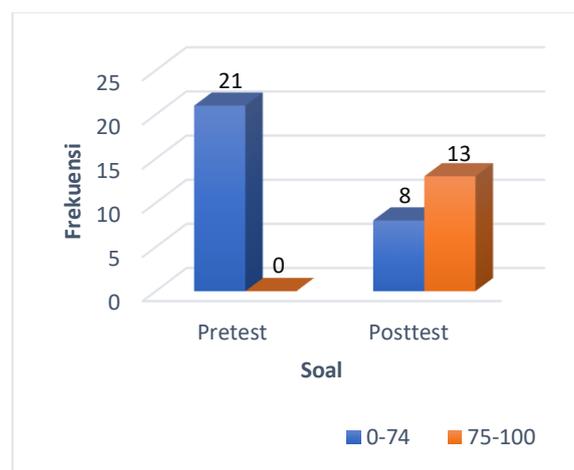


Penggunaan model TGT membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan dapat berpengaruh positif

Pada hasil data angket yang telah dianalisis ditemukan bahwa pada siklus I menunjukkan skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 84,47%, dan siklus II sebesar 87,34%, dengan kategori kategori sangat baik, dimana skor tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan untuk masing-masing indikator yaitu sebesar 75%, sehingga dapat menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih berminat untuk belajar ketika menggunakan model TGT (Team Games Tournamnet) ini, pada beberapa indikator yang telah dijawab oleh masing-masing siswa mereka mengungkapkan bahwa belajar dengan sebuah kelompok membuat mereka lebih senang dan aktif, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan, kemudian dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nirmalasari 2016) yang menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGT membuat lebih bersemangat, dan dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dwi Utami 2013) yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik adalah pembelajaran yang menyenangkan, Karena pembelajaran yang menyenangkan memudahkan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

### **Hasil Belajar Siswa**

Pada tahap siklus I, Kegiatan yang dilakukan adalah sebelum memulai proses pembelajaran, peneliti akan menguji tingkat pemahaman awal terhadap mata pelajaran yang akan diajarkan oleh setiap siswa, dengan memberikan soal Pretest, kemudian pada akhir pembelajaran diberikan soal posttest, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*. Berikut dapat disajikan perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa siklus I :



Gambar 1.1 perbandingan hasil ketuntasan siswa siklus I

Pada hasil pretest yang dihasilkan oleh siswa pada siklus I, siswa yang memiliki skor 0-74 sebanyak 21 orang siswa, dengan presentase sebesar 100% dan tergolong kategori tidak tuntas, sedangkan pada skor nilai 75-100 tidak ada siswa yang mendapatkan skor dengan



persentase 0% dan tergolong kategori tuntas. Pada tahap awal ini nilai seluruh siswa tidak tuntas hal ini dikarenakan siswa masih belum menguasai materi sehingga nilai yang diperoleh tidak mencapai kriteria.

Pada hasil posttest menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai 0-75 sebanyak 8 orang siswa dan siswa yang memiliki nilai 75-100 ada 13 orang siswa. hasil nilai posttest dari siswa pada siklus I menunjukkan hasil belajar yang cukup baik setelah diberikan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran TGT. Tidak tuntasnya hasil belajar siswa bisa disebabkan karena penjelasan peneliti terhadap model pembelajaran dan materi pembelajaran masing kurang maksimal sehingga masih bingung dan belum sepenuhnya paham terhadap materi yang dibawakan dan terdapatnya siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Muzzayyin, 2011) menyatakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh pembawaan materi oleh guru. Rendahnya hasil belajar siswa juga dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya interaksi sosial dalam belajar, kurangnya minat untuk belajar, sebagaimana pendapat (Afriyanti.J.R, 2021) mengemukakan bahwa ketidaksamaan tingkat kebiasaan belajar siswa dapat menyebabkan perbedaan tingkat pencapaian hasil belajar. faktor lain yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Berikut dapat disajikan persentase peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut :

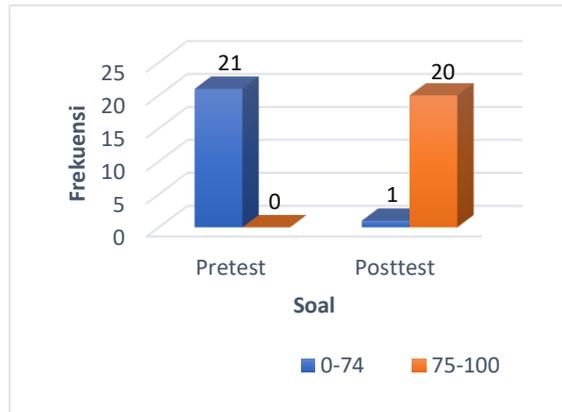
Tabel 2.3 Persentase peningkatan hasil belajar SiklusI

Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
46,67%	76,75%	64,46%

Sumber: Data Primer Setelah Diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 2.3 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 46,67% dan nilai rata-rata posttest siswa adalah 76,75% dengan persentase peningkatan hasil belajar siswa sebesar 64,46% dimana tergolong pada kategori masih rendah. Oleh karena itu peneliti melakukan tahap refleksi untuk memperbaiki hasil dari siklus I, sebelum lanjut kesiklus selanjutnya.

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan dilanjutkan siklus II, Pada siklus II ini peneliti tidak lagi memberikan pretest karena pretest hanya diberikan pada siklus I saja. Oleh karena itu peneliti langsung melaksanakan tindakan yaitu melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe TGT (Team Games Toournamnet) dengan melakukan Tindakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Kemudian posttest akan diberikan pada akhir pertemuan untuk melihat seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa. berikut adalah hasil ketuntasan siswa pada siklus II :



Gambar 1.2 perbandingan ketuntasan siswa siklus II

Berdasarkan hasil nilai posttest siswa siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, dimana siswa yang mencapai nilai 0-75 hanya 1 orang siswa saja, sedangkan siswa yang mendapat nilai 75-100 mencapai 20 orang siswa. sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup tinggi, hal ini sejalan dengan penelitian (Robiatussadiyah dkk., 2023), yang menunjukkan hasil yang baik dalam upayanya meningkatkan konsentrasi hasil belajar peserta didik menggunakan metode ini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model TGT mampu mendorong keterlibatan peserta menjadi lebih aktif, motivasi belajar peserta didik meningkat, dan gangguan yang menghambat proses belajar dapat dikurangi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu berikut adalah hasil peningkatan belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 2.4 Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Pretest	Posttest	Persentase Peningkatan
46,67%	88,71%	90,10%

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 2.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 46,67% dan nilai rata-rata posttest yang dihasilkan siswa sebesar 88,71% dengan persentase peningkatan hasil belajar siswa sebesar 90,10% .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan proses pembelajaran pada siklus II persentase peningkatan hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,10 %, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dapat dikatakan bahwa setelah diberikan Tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini sejalan dengan pendapat (Suyanto,1997) menyatakan bahwa apabila keadaan setelah tindakan lebih baik maka dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil dilakukan, sebaliknya jika tindakan yang dilakukan tidak ada bedanya atau bahkan lebih buruk, maka tindakan belum berhasil atau gagal. Hal ini juga sejalan dengan (Heleni, 2016) yang menyatakan dalam penelitian Tindakan kelas berhasil apabila jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari skor dasar siklus I ke siklus II.



**Persepsi Siswa**

Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah observasi dan pembagian angket untuk diisi oleh setiap siswa, tujuannya untuk mengetahui tanggapan atau persepsi siswa setelah diterapkannya model TGT ini dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil data angket yang telah diolah dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 2.5 hasil angket persepsi siswa

No	Aspek	Uraian Indikator	Skor (%)
1.	a	Aspek kepuasan terhadap model pembelajaran	90,87%
2.	b	Aspek keterlibatan dalam kegiatan diskusi	90,08%
3.	c	Aspek kerjasama dan interaksi	92,26%
4.	d	Aspek motivasi dalam pembelajaran	91,27%
5.	e	Aspek pemahaman materi	91,67%
6.	f	Aspek kesesuaian persepsi siswa pada penerapan model pembelajaran	90,77%
skor rata-rata			91,15%

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Hasil data yang diperoleh dapat dilihat bahwa skor rata-rata yang dihasilkan pada hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa adalah 91,15 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan atau persepsi siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan di sekolah yaitu model TGT sangat baik. menurut pendapat (Sugiyono, 2016). Maka, hasil tersebut dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran ini adalah positif ataupun baik. Respon positif atau baik ini menunjukkan bahwa siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkembang, lebih aktif, dan terkesan menyenangkan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi siswa terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) umumnya positif, Siswa menganggap model pembelajaran ini menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat dan kepercayaan diri mereka, karena model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa yang menyenangkan, terhadap pembelajaran sehingga dapat mengasah daya ingat siswa (Luzyana, 2017)

**Hasil observasi guru dan siswa**

Dalam proses ini pembelajaran berlangsung dilakukannya observasi kepada guru atau peneliti dan siswa yang dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman.

Tabel 2.6 Hasil Analisis Observasi Aktivitas Guru/Peneliti siklus 1

Pertemuan	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
1	32	3,2	Baik
2	34	3,4	Baik

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024



Tabel 2.7 Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa siklus I

Pertemuan	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
1	24	2,4	Cukup
2	30	3,0	Baik

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Menunjukkan bahwa hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan terhadap aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan 1 diperoleh dengan jumlah nilai 32 dengan rata-rata 3,2 termasuk kriteria yang baik dan pertemuan 2 diperoleh jumlah nilai 34 dengan rata-rata 3,4 tergolong dalam kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setiap pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan nilai 3,2 menjadi 3,4 dipertemuan 2.

hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan terhadap aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan 1 diperoleh jumlah nilai 24 dengan rata-rata 2,4 termasuk kriteria cukup dan pertemuan 2 diperoleh jumlah nilai 30 dengan rata-rata 3,0 tergolong dalam kriteria baik. Namun keterangan nilai diatas dapat dikemukakan bahwa dari hasil observasi yang dilakukan observer ditemukan beberapa aspek yang pelaksanaannya dikatakan masih kurang maksimal, yaitu terutama pada pertemuan 1.

Tabel 2.8 Hasil Analisis Observasi Aktivitas Guru/Peneliti siklus II

Pertemuan	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
1	43	4,3	Sangat Baik
2	46	4,6	Sangat Baik

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Tabel 2.9 Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa siklus II

Pertemuan	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
1	43	4,3	Sangat Baik
2	44	4,4	Sangat Baik

Sumber : Data Primer Setelah Diolah, 2024

Bahwa hasil observasi dilakukan dua kali pertemuan pada siklus II terhadap aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan 1 diperoleh dengan jumlah nilai 43 dengan rata-rata 4,3 termasuk kriteria Sangat baik dan pertemuan 2 diperoleh nilai 46 dengan rata-rata 4,6 tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang baik terhadap hasil observasi guru yang dilakukan oleh observer.



Pada aktivitas belajar siswa ditemukan Pada pertemuan 1 diperoleh dengan nilai 43 dengan rata-rata 4,3 termasuk kriteria yang sangat baik dan pertemuan 2 diperoleh nilai 44 dengan rata-rata 4,4 tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa observasi mengenai aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan yang sangat baik pada siklus II

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan selama dua siklus, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X A (ATPH) SMK Negeri 2 Soppeng pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman. Dimana pada siklus 1 siswa yang memiliki minat yang tinggi 3 orang siswa dengan persentase 10 % dan pada siklus 2 siswa yang memiliki minat yang tinggi diperoleh 13 orang siswa dengan persentase 62%, hal ini dapat menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan baik.
2. Penggunaan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X A (ATPH) SMK Negeri 2 Soppeng pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman. Dimana peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64,46% kategori rendah dan pada siklus II sebesar 90,10% dengan kategori sangat tinggi.
3. Persepsi/respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah positif dimana hasil yang didapat sebesar 91,15% dengan kategori sangat baik, dapat dikatakan bahwa siswa merasa senang dan menanggapi pembelajaran TGT ini, menarik dan menyenangkan ketika diterapkan pada saat proses pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Afriyanti, E. 2021. Hubungan Kebiasaan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 338-343. doi:10.23887/jp2.v4i2.35188
- Arikpo, dan Domike, 2015. Pupils Learning Preferences and Interest Development in Learning. *Journal of Education and Practice*, 6(21), 31–39. <http://eric.ed.gov/?id=EJ1079106>
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dwi Utami, W. Y. 2013. Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan TekaTeki. *Jiv*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>
- Flora Siagian, R. E. 2015. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>



- Heleni, 2016 Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga
- Luzyana, 2017 Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Salatiga: Widya Sari Press
- Melissa, M. 2015. Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika dengan Pendekatan Problem-Based Learning (PBL) di Kelas VII E SMP N 15 Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Mulyasa. 2010. Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan). Bandung Rosda. Cetakan kesembilan.
- Muzayyin. A. 2011. Kapita Selekta Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara
- Maulana. 2009. Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar Panduan Sederhana bagi Mahasiswa dan Calon Peneliti Bandung: Leam2Live Live2Learn
- Nirmalasari, J. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. Mahasiswa Mandarin Unesa, 1–6. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/15862>
- Nurhayati. 2018. Desain Media Sederhana Untuk Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar (1st ed.; Hodiyanto & D. F. Saputri, Eds.). Pontianak: Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak.
- Nurbavliyev, O. K., Kaymak, S., & Almas, A. 2020. The impact of project-based learning on students' achievement in mathematics. Bulletin of Toraihyrov University. Pedagogics Series, 5(3.2020), 367–377. <https://doi.org/10.48081/kxbi5168>
- Purwanto, P. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Daring Kelas 3 SD Al-Amin Sinar Putih Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Youtube
- Robiatussadiyah, D., Fitriani, dan Kosasih, A. 2023. Meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas I sekolah dasar menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(3), 424-443.
- Suaeb dkk., 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. Penelitian dan Pengembangan. 03 (1) 146-154.
- Sugiyono. 2004. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.



Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta

Suyanto, 1997. Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Dirjen Dikti.