

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Delpi Lestari¹, Hasnah Faizah², Silvia Permatasari³
Universitas Riau¹, Universitas Riau², Universitas Riau³

Pos-el: delpi.lestari1077@student.unri.ac.id¹, hasnah.faizah@lecturer.unri.ac.id²,
silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman materi teks biografi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Model TGT menggabungkan unsur kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen menggunakan model TGT, dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda dengan indikator C4 dan C5. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok (Asymp. Sig. < 0,001), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Pembelajaran Kooperatif, Pemahaman, Teks Biografi.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type on students' understanding of biographical text material in class X of SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru. TGT combines group cooperation with fun academic competition, expected to enhance student engagement and comprehension. The study applied a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample involved two classes: the experimental class applied TGT, while the control class used conventional methods. The research instrument was a multiple-choice test based on cognitive indicators C4 and C5. Mann-Whitney U test showed a significant difference (Asymp. Sig. < 0.001), indicating that the TGT model effectively improves students' comprehension of biographical texts.

Keywords: *Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Comprehension, Biographical Texts.*

1. PENDAHULUAN

Taromi (2019) menyatakan bahwa pendidikan berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu fokus utama dalam proses pendidikan

adalah meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang dianggap penting seperti Bahasa Indonesia. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, kurikulum merdeka hadir sebagai

pendekatan yang lebih fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya (Lestari, 2023). Namun, dalam proses penerapannya berbagai tantangan masih dihadapi terutama bagi guru dalam mencari strategi yang tepat agar pembelajaran lebih efektif dan menarik. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Menurut Fauhah & Rosy (2021) model pembelajaran merupakan suatu konsep yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai. Model pembelajaran yang inovatif tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru, Novia Rahmiati, S.Pd, pada tanggal 2 Februari 2025, diperoleh informasi bahwa : 1) Banyak siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah., 2) Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar ini adalah metode pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak cukup melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, 3) Pendekatan yang diterapkan masih bersifat konvensional seperti ceramah dan latihan soal, 4) Tidak adanya eksplorasi mendalam terhadap isi teks biografi, 5) Siswa cenderung menghafal informasi tanpa benar-benar memahami struktur dan makna yang terkandung dalam teks tersebut, dan 6) Rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari teks biografi juga menjadi kendala karena mereka merasa materi yang disampaikan kurang menarik dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu aspek yang paling lemah dalam pemahaman siswa adalah kaidah kebahasaan teks biografi, seperti

penggunaan kata kerja aksi, kata kerja pasif, konjungsi temporal, serta kalimat kompleks yang sering muncul dalam teks biografi. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan kaidah kebahasaan ini, sehingga mereka kurang mampu memahami hubungan antarperistiwa dalam teks biografi secara menyeluruh.

Pada pembelajaran sebelumnya, metode yang digunakan lebih banyak berfokus pada latihan soal tanpa memberikan pemahaman yang mendalam mengenai isi dan struktur teks biografi. Hal ini menyebabkan siswa hanya sekedar mengisi jawaban tanpa benar-benar memahami bagaimana teks biografi disusun, bagaimana ciri-cirinya, serta bagaimana menganalisis informasi di dalamnya. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mendalami materi ini. Guru cenderung lebih banyak memberikan latihan soal sebagai sarana evaluasi, tetapi tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendiskusikan atau mengeksplorasi teks biografi secara lebih mendalam. Akibatnya, ketika dihadapkan dengan soal yang memerlukan analisis lebih lanjut, siswa mengalami kesulitan karena tidak terbiasa berpikir kritis mengenai isi teks biografi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan, diperlukan pendekatan yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari teks biografi. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, kompetisi, dan permainan. Sururi & Wahid (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe TGT adalah pendekatan yang menggunakan kerja

sama dalam kelompok dan kompetisi akademik. Dalam model ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan. Setiap kelompok bekerja sama untuk mempelajari materi yang diberikan, kemudian siswa bersaing secara individu dalam bentuk turnamen untuk mengumpulkan poin bagi kelompok mereka. Model ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur turnamen dalam TGT, yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Astutik & Abdullah, 2013). Dengan adanya permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih antusias untuk belajar. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Model TGT dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah (2023) model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di buktikan dengan hasil nilai N-Gain skor Keaktifan Belajar Siswa pada kelas Eksperimen yang menggunakan model TGT sebesar 90% sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional 50%.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji bagaimana inovasi dalam metode pengajaran seperti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi teks biografi. Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Pemahaman Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru” yang diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk menguji efek penerapan variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi-eksperimen*, di mana perlakuan yang berbeda diberikan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sementara kelompok kontrol menggunakan pendekatan konvensional berupa model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomize Pretest Posttest Control Group Design*. Metode ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen penelitian ini terdiri dari dua jenis tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal peserta, sementara *post-test* diberikan setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar. Instrumen ini melibatkan satu jenis penilaian yaitu, tes pengetahuan menggunakan soal objektif yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman materi teks biografi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

1. Hasil Data Pre-test dan Post-test siswa

Tabel 1.

Hasil *Pre-test* Siswa

Data Statistik	<i>Pre-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai maksimum	90	85
Nilai minimum	33	55
Rata-rata	63.64	71.59
Kategori	Sedang	Baik

Dari Tabel di atas dapat dilihat untuk kelas eksperimen nilai terendah adalah 33 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan rata-rata 63.64. Kelas kontrol nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 85, dengan rata-rata 71.59.

Tabel 2.

Hasil *Post-test* Siswa

Data Statistik	<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai maksimum	100	85
Nilai minimum	75	40
Rata-rata	87.05	71.82
Kategori	Sangat Baik	Baik

Dari Tabel di atas dapat dilihat untuk kelas eksperimen nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 100 dengan skor rata-rata 87,05. Kelas kontrol nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 85 dengan skor rata-rata 71,82. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol, karena kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurwinda (2024), bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data digunakan rumus uji Lilliefors. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut.

Tabel 3.

Uji Normalitas *Pre-test*

Nilai <i>Pretest</i>	Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig
Kontrol	0,963	22	0,549
Eksperimen	0,927	22	0,104

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Shapiro-Wilk* yang disajikan dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol sebesar 0,549, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,104. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, berdistribusi normal karena memenuhi kriteria signifikansi ($0,549 > 0,05$ dan $0,104 > 0,05$).

Table 4.

Uji Normalitas *Post-test*

Nilai <i>Pretest</i>	Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig
Kontrol	0,898	22	0,027
Eksperimen	0,925	22	0,097

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Shapiro-Wilk* yang ditampilkan dalam tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi posttest pada kelas kontrol sebesar 0,027 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,097. Nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,097, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Sementara itu, nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah 0,027 ($0,027 < 0,05$), sehingga data posttest pada kelas kontrol berdistribusi tidak normal.

3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji Barlet terhadap dua buah data yaitu data nilai pre-test dan data nilai

post-test. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 5.
Uji Homogenitas *Pre-test*

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Pretest kelas kontrol dan eksperimen	Based on mean	2,085	1	42	0,156
	Based on median	1,907	1	42	0,175
	Based on median and with adjusted df	1,907	1	34,962	0,176
	Based on trimmed mean	2,001	1	42	0,165

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan dalam tabel, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 2,085 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,156. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's Test for Equality of Variances* melalui bantuan SPSS. Karena nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,156, yang lebih besar dari 0,05 ($0,156 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, data dari kedua kelompok berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen.

Tabel 6.

Uji Homogenitas *Post-test*

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Pretest kelas kontrol dan eksperimen	Based on mean	5,951	1	42	0,019
	Based on median	4,488	1	42	0,040
	Based on median and with adjusted df	4,488	1	32,019	0,042

Based on trimmed mean	5,483	1	42	0,024
-----------------------	-------	---	----	-------

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada tabel *Test of Homogeneity of Variance*, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 5,951 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,019. Karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,019 lebih kecil dari 0,05 ($0,019 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

4. Uji Mann-Whitney U

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, data posttest tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney U sebagai alternatif dari uji t karena lebih sesuai untuk data yang tidak memenuhi asumsi parametrik.

Tabel 7.

Hasil Uji Mann-Whitney U

<i>Test Statistics^a</i>	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	66.000
Wilcoxon W	319.000
Z	-4.202
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Berdasarkan hasil pengujian yang tersaji pada Tabel 4.22, diperoleh statistik Mann-Whitney U sebesar 66,000 dengan nilai $Z = -4,202$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,001$. Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas eksperimen) dan siswa yang belajar dengan metode konvensional (kelas kontrol).

Arah perbedaannya dapat dilihat dari tanda negatif pada nilai Z: peringkat rata-rata (mean rank) kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, sehingga model TGT terbukti

menghasilkan capaian pemahaman teks biografi yang lebih baik.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 63,64 dan kelas kontrol sebesar 71,59, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami struktur, isi, dan kaidah kebahasaan dalam teks biografi secara optimal.

Setelah penerapan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen, terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen naik menjadi 87,05, sedangkan kelas kontrol hanya sedikit meningkat menjadi 71,82. Selisih kenaikan skor antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen mencapai 23,41 poin, dengan persentase peningkatan sebesar 36,79%. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami kenaikan 0,23 poin atau 0,32%, menunjukkan bahwa metode konvensional kurang berdampak signifikan terhadap pemahaman siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks biografi. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$. Siswa di kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dan berada pada kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif

siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 1(2).
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Feranti, N., Charlina, C., & Permatasari, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Argumentasi Kelas XI SMA. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 731-743.
- Indriyanto, A., Haidir, H., & Annisa, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Sultan Iskandar Muda Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(1), 48-52.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam

- Pendidikan. *Journal Of Information Systems And Management*, 02(05).
<https://lipi.go.id/id/>
- Nazidah, F. (2023). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP YPM 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 485-493.
- Pandiangan, O., Purwanto, P., & Haidir, H. (2019). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 57-62.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Sururi, I., & Wahid B S, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139/http>
- Taromi, Faizah AR, H., & Caska. (2019). Pengaruh Disiplin dan Komunikasi Terhadap Kinerja Guru Di SMP 4 Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal JUMPED (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 7. <https://jmp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JMP/index>