



**RESPON SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU  
TEBAK GAMBAR PADA MATERI EKOSISTEM**

**Taufiq Irsyad<sup>1</sup>, Epa Paujiah<sup>2</sup>, Idad Suhada<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung  
e-mail: [taufiqirsyad23@gmail.com](mailto:taufiqirsyad23@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini didasarkan kepada permasalahan yang ditemukan di salah satu sekolah menengah atas yaitu model yang digunakan kurang bermacam-macam sehingga dianggap membosankan. Ketika menerima pembelajaran siswa merasa jenuh dan bosan, sehingga dan aktivitas pembelajaran di kelas cenderung menjadi lebih kaku dan pasif. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menganalisis respon siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Tebak Gambar pada materi Ekosistem. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Perolehan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa yaitu sebesar 80% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan respon siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu tebak gambar ini dapat dipergunakan karena lebih menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif. Siswa diharapkan mendapat kesempatan yang sama untuk berkembang dan disarankan adanya penelitian yang mengkaji lebih dalam lagi mengenai respon siswa terhadap model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Tebak Gambar pada materi lainnya.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, Tebak Gambar, Respon Siswa*

**Abstract**

*This research is based on a problem found in one of the Senior High Schools, namely the model used is not diverse enough that it is considered boring. When receiving learning students feel bored and bored. So that learning activities in class tend to be more rigid and passive. The purpose of this study was to analyze students' responses to the model. learning Teams Games Tournament (TGT) with the help of Guess the Picture on the Ecosystem material. The research method used is quantitative descriptive. Data acquisition in this study showed that the average student response was 80% in the good category. Thus it can be concluded that student responses to the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by guessing this picture can be used because it is more fun so it can be used as an alternative. Students are expected to have the same opportunity to develop, and it is recommended that research is conducted to examine more deeply. more about student responses. against models. Learning. Teams Games Tournament (TGT) with the help of Guess the Picture on other Ecosystem materials.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Guess the Picture, Student Response.*

## PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan berfikir tingkat tinggi sehingga siswa diharapkan mampu menghubungkan konsep dengan realita sehari-hari, seperti yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan kondisi belajar dan proses pembelajaran, agar siswa 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. Pada dasarnya pendidikan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang secara maksimal agar hidupnya dapat lebih bermanfaat.

Pembelajaran pada abad 21 memperlihatkan keterlibatan siswa dalam memperoleh informasi, keterampilan, atau gagasan. Komponen yang terdapat pada pembelajaran sangat bergantung untuk kelancaran proses pembelajaran. Komponen yang paling pokok adalah peserta didik, guru, model pembelajaran, media, materi pembelajaran serta adanya rencana pembelajaran yang matang (Arifin, 2020).

Pemahaman terhadap siswa menjadi penting dengan maksud sebagai sarana agar maksud yang ingin disampaikan guru tersebut dapat terhubung dengan siswa. Proses pembelajaran akan dirasa harmonis, aktif, kreatif, bahkan menyenangkan jika guru dapat memahami dunia siswa itu sendiri (Nefianthi, 2016).

Agar dapat menyerap ilmu lebih mudah maka harus adanya pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat di amati dari

respon siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tanggapan seperti penolakan, penerimaan atau sikap yang cuek terhadap apa yang disampaikan guru itu semua adalah bentuk respon siswa terhadap guru (Kusuma, 2017).

Setelah melakukan studi pendahuluan dilakukan di salah satu SMA di Kabupaten Sumedang pada Bulan Desember 2021 terhadap salah satu guru mata pelajaran Biologi didapatkan bahwa dalam pembelajaran model yang diterapkan adalah model konvensional berupa ceramah. Pembelajaran dengan model konvensional ini ternyata membuat siswa kaku, jenuh dan cepat bosan. Terlebih siswa akan menjadi kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena inovasi model pembelajaran perlu dilakukan supaya proses pembelajaran dan situasi pembelajaran lebih menyenangkan.

Diantara banyaknya tipe dari model pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe TGT Berbantu Tebak Gambar. Model ini memiliki karakteristik unik yaitu terdapat turnamen didalam proses pelaksanaannya. Turnamen ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih termotivasi karena adanya poin dan penghargaan diakhir pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang oleh Robert Slavin untuk penguasaan materi, mengelompokkan siswa menjadi empat atau lima anggota untuk setiap tim dari semua tingkat prestasi. Slavin telah menemukan bahwa Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan keterampilan dasar, prestasi siswa, interaksi positif antar siswa (Rahmat dkk, 2018).

Menurut Merti (2020) menyatakan bahwa model TGT adalah salah satu jenis model kooperatif dimana permainan merumakan ciri khas di dalamnya, dan dilakukan oleh seluruh siswa. Permainan yang pakai tentunya mengandung unsur materi yang saling berkaitan dengan materi ekosistem, model ini identik dengan kuis dengan bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran TGT adalah salah satu strategi pembelajaran bercirikan kelompok yang di gagas oleh Robert Slavin untuk penguasaan materi, lalu mengelompokkan siswa menjadi lima, empat atau tiga anggota untuk setiap kelompok yang berlatar belakang berbeda-beda. Slavin telah menemukan bahwa model TGT ini mampu meningkatkan prestasi siswa, keterampilan dasar serta interaksi positif antar siswa (Rahmat dkk, 2018).

Berdasarkan kurikulum tahun 2013, di dalam mata pelajaran Biologi kelas X siswa diharuskan mempelajari materi Ekosistem yang terdapat di semester genap. Menurut Safitri (2021) hubungan timbal balik antara satu makhluk hidup dengan lingkungannya dalam sistem ekologi dikatakan sebagai ekosistem. Sedangkan, tingkatan organisasi adalah suatu sistem yang memiliki komponen-komponen dengan fungsi yang tidak sama, yang terkordinasi secara baik sehingga masing-masing komponen terjalin hubungan timbal balik. Materi ekosistem erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan ketika siswa terbiasa melatih dan menggunakan kemampuan berfikir tingkat tinggi, dalam hal ini adalah berfikir kreatif maka ketika ada permasalahan di lingkungan sekitarnya siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dengan diterapkannya model TGT diharapkan siswa dapat lebih antusias ketika mempelajari masalah ekosistem dan dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-harinya dari gambar yang disajikan. Dari penerapan tersebut diuraikan bagaimana respon siswa terhadap model TGT berbantu Tebak Gambar sehingganya hasil analisis respon tersebut akan berguna untuk pengembangan penerapan model tersebut. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran TGT Berbantu Tebak Gambar pada materi Ekosistem.

## METODE PENELITIAN

Metode di dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif. Jenis data pada penelitian ini yaitu data kuantitatif yang didapat dari angket respon siswa. Skala *Likert* digunakan sebagai tolak ukur yang digunakan dengan skor 1 sampai 5 dalam bentuk *checklist*. Pernyataan yang disajikan terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi kedalam dua bagian yaitu pernyataan positif dan negatif yang mengacu kepada tiga kriteria yang telah dibuat. Kriteria yang dibuat adalah respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berbantu Tebak Gambar, respon siswa terhadap materi ekosistem, dan bagaimana respon siswa mengenai aktivitas pembelajaran yang dilakukan.

Data respon siswa ini kemudian nantinya di deskripsikan. Untuk populasi yang digunakan selama penelitian ini yakni, siswa kelas X MIPA SMA Negeri Jatinangor Tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari tujuh kelas. Untuk sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sementara sampel

dalam penelitian kali ini menggunakan siswa-siswi kelas X MIPA 7 dengan jumlah total 36 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua pertemuan. Merujuk pada data hasil angket respon siswa dalam Tabel 1 diperoleh data rata-rata dengan presentase sebesar 83% dengan kategori baik untuk kategori pertama. Lalu pada kriteria kedua diperoleh data rata-rata dengan presentase sebesar 75% dengan kategori cukup. Sedangkan untuk kriteria ketiga diperoleh rata-rata dengan presentase sebesar 80%. Kriteria yang pertama mengacu pada respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan, yakni model

TGT berbantu Tebak Gambar. Kemudian untuk kriteria yang kedua mengacu pada respon siswa terhadap materi pembelajaran yakni materi Ekosistem. Dan yang terakhir mengacu kepada respon siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Hasil rata-rata keseluruhan respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berbantu tebak gambar diperoleh sebesar 80% dengan kategori baik 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.

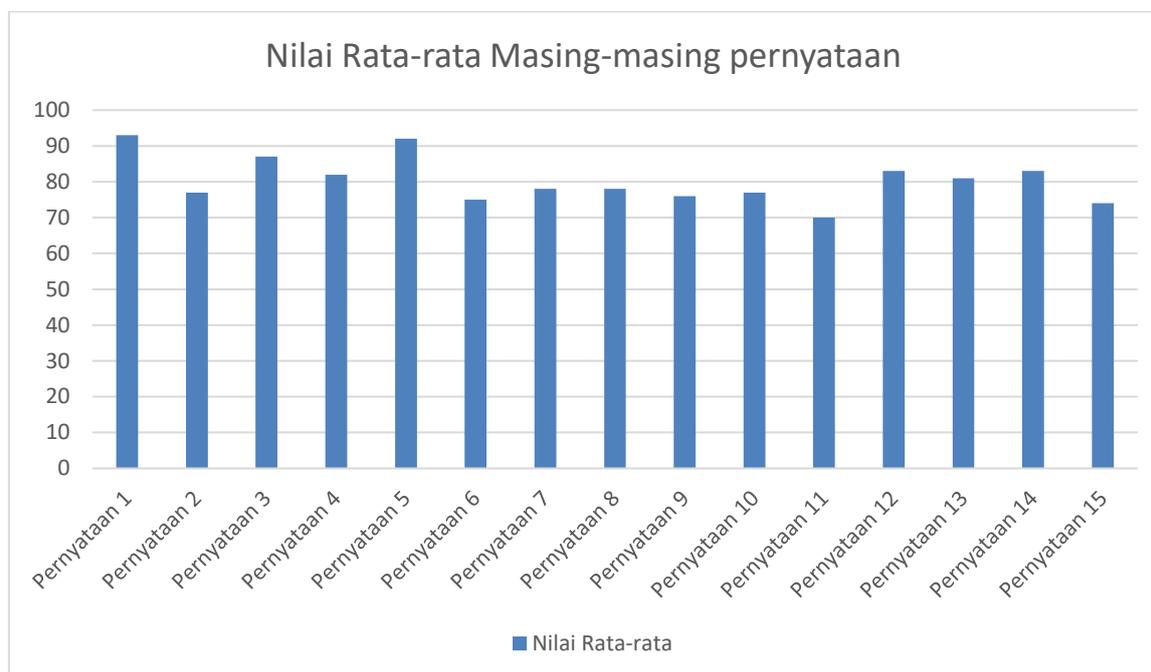
**Tabel 1.** Respon Siswa terhadap model pembelaran TGT berbantu Tebak Gambar pada materi Ekosistem

No	Kriteria	Rata-rata Respon Siswa	Kategori
1.	Respon siswa terkait pembelajaran dengan model TGT berbantu Tebak Gambar	83%	Baik
2.	Respon siswa terkait materi ekosistem	75%	Cukup
3.	Respon siswa terkait aktivitas pembelajaran	80%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>80%</b>	<b>Baik</b>

Adapun hasil rata-rata respon siswa yang diperoleh pada pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantu Tebak Gambar pada materi ekosistem dapat dilihat pada Grafik 1. Berdasarkan gambar diagram tersebut pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model TGT berbantu Tebak Gambar diperoleh hasil rata-rata dari tiga kriteria yang terdiri dari pernyataan nomor satu sampai lima belas. Pada kriteria satu terdapat tujuh pernyataan yaitu pada pernyataan nomor satu sampai tujuh.

Setelahnya pernyataan dibedakan menjadi dua bagian, yakni pernyataan positif dan negatif. Nomor 1, 3, 5 dan 7 diisi dengan pernyataan positif. Sedangkan untuk nomor 2, 4, dan 6 diisi dengan pernyataan negatif. Untuk kriteria kedua terdapat empat pernyataan. Pernyataan positif terdapat pada nomor 8, dan 10 sedangkan untuk pernyataan negatif terdapat pada nomor 9, dan 11. Terakhir untuk kriteria ketiga terdapat empat pernyataan. Pernyataan positif terdapat pada nomor 12, dan 13 sedangkan untuk pernyataan negatif

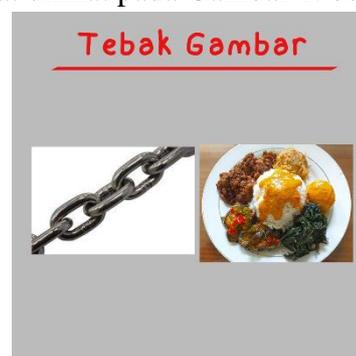
terdapat pada nomor 14, dan pernyataan nomor 15.



**Grafik 1.** Prosentase Indikator Respon Siswa Masing-Masing Soal

Pada kriteria pertama yakni terkait respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berbantu Tebak Gambar didapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 83% yang masuk kedalam kriteria baik. karenanya hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran TGT berbantu Tebak Gambar. Kegiatan diskusi ketika mengerjakan LKS, peran antar anggota kelompok, dan saat mengikuti permainan tebak gambar membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Luzyana (2017), model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa yang menyenangkan terhadap pembelajaran sehingga dapat mengasah daya ingat siswa Materi ekosistem juga diharapkan lebih dapat diingat oleh siswa. Pembelajaran TGT ini didukung dengan penggunaan media Tebak Gambar yang agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih

antusias mengikuti proses pembelajaran. Soal contoh tebak gambar pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. berikut:



**Gambar 1.** Contoh Soal Tebak Gambar Rantai Makanan

Pada Gambar 1. Diatas adalah salah satu contoh dari soal tebak gambar yang diberikan pada saat penelitian. Gambar ini juga yang dijadikan sebagai permainan dan turnamen pada pembelajaran TGT. Perwakilan dari masing-masing kelompok menebak gambar yang ada kemudian

diberikan skor untuk dapat beradu dengan kelompok yang lain. Tebak gambar sendiri terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran biologi pada materi ekosistem dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan dan kondusif. Hal ini terbukti dari hasil angket respon yang diberikan siswa yang dapat dilihat pada Tabel. 1 pada poin pertama yaitu respon siswa terhadap pembelajaran TGT berbantu Tebak Gambar mendapatkan hasil respon sebesar 83% dengan kriteria sangat baik.

Pada kriteria kedua yaitu respon siswa terhadap materi ekosistem diperoleh hasil dengan rata-rata presentase sebesar 75% dengan kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap mata pelajaran biologi itu berbeda-beda. Hasil ini juga sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Kahar (2018) Sebaiknya pengajaran yang dilakukan dapat dihubungkan materi ekosistem terhadap aktivitas atau kegemaran siswa. Karena proses belajar adalah bagian dari setiap usaha pendidikan. Mata pelajaran biologi kebanyakan selalu menyuguhkan konsep. Mempelajari biologi bukan hanya sekedar mencari tahu atau hanya bertumpu pada alam saja, namun harus diartikan sebagai konsep untuk menemukan suatu penemuan.

Pada kriteria ketiga yaitu respon siswa terhadap aktivitas pembelajaran didapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 80% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi ekosistem ini sangat cocok ketika menggunakan model pembelajaran TGT berbantu tebak gambar. Siswa merasa senang serta lebih mudah mengingat materi ekosistem melalui kegiatan diskusi kelompok. Hal tersebut karena siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat dan menemukan ide-ide agar memahami

pembelajaran dengan cara berbeda. Menurut Chen (2020) belajar melalui bermain akan memudahkan siswa untuk menyeimbangkan pendidikan dalam *games edukasi* sehingga menciptakan *enjoyfull learning*.

## SIMPULAN

Setelah menganalisis data yang dihasilkan maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap model TGT berbantu Tebak Gambar pada materi ekosistem menunjukkan respon yang positif dengan nilai rata-rata keseluruhan respon siswa sebesar 80% yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Pembelajaran dengan kelompok serta permainan berdampak positif karena dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar. Respon siswa dilatar belakangi oleh adanya pengalaman baru yang didapatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Haris Nursyah. (2020). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Chovid-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan. *Jurnal Widya Balina*. Vol. 5 (1) : 1-12.
- Dewi I., Siti Z., Herawati S. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 7 (1), 9-21. Universitas Negeri Malang.
- Fuad, Nur Miftahul. (2017). Penerapan Model Differentiated Science Inquiry Dipadu Mind Map Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIID SMPN 2 Puncu Kediri. *SEAQIS Research Grants*. Hal. 1-22.

- Hakim, & Sofyan. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 4.
- Hasanah, Zuriatun. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*. 1 (1).
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar MIPA*, 4, 84
- Isnaini, M., Wigati, & Oktari, R. (2016). Penggunaan Angka pada Hasil Tes Tertentu dimaksudkan untuk Mengetahui Daya Serap Siswa Setelah Menerima Materi Pelajaran. *Jurnal Biota*, 2(1), 82-91.
- Karini, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Setting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1, 94.
- Kusuma, Apriadi Marki., dkk. (2017). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA. *Artikel Ilmiah*. Prodi Pendidikan Biologi : Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Marom, Nailil. 2018. Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepadatan Populasi Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Gempol Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Pembelajaran SAINS*. Vol. 2, No. 1.
- Merti, Ni Made. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Of Education Action Research*. 4 (3).
- Micheal, M. (2012). The Effects of Teams Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193.
- Nefianthi, Rezky., dkk. (2016). Respon Siswa dan Guru Terhadap Komponen Model KNoS-KGS Dalam Pembelajaran Biologi Di SMA PGRI 1 Banjarmasin Pada Konsep Ekosistem. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol 13 (1) : 335-338.
- Pratama, Aldian. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Differentiated Science Inquiry berbantu Mind Mapping terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem*. Skripsi. Prodi Pendidikan Biologi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Ramadhan, F., Susriyati, & Zubaidah, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Biologi Remad STAD. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 611
- Safitri, Kriswida. (2021). *Pengembangan Buku Saku Biologi Pada Materi Ekosistem Untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Skripsi. Prodi Tadris Biologi : UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.