

ANALISIS KEBUTUHAN PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN FISIKA BERDASARKAN HASIL OBSERVASI GURU DAN SISWA

Novia Hasryani¹, Tri Ariani², Ovilia Utami Putri Gumay³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
Noviahasryani56@gmail.com¹

Abstract: Science learning in secondary schools is still dominated by traditional learning methods, such as lectures and assignments. This makes students passive and less involved in learning, which leads to low motivation to learn, minimal student participation in discussions, and learning that feels difficult and irrelevant to everyday life. In addition, limited teaching materials make learning less effective and less supportive of the implementation of the Teams Games Tournament learning model. This study aims to analyze the needs of teachers and students in using the Teams Games Tournament model in science learning in grade VII of SMPN Muara Lakitan. This study used a qualitative descriptive method with the research subjects of the science subject teacher and three students consisting of high-ability students, medium-ability students, and low-ability students. Data were collected through in-depth interviews and observations during the learning process. The results showed that the science learning process in schools is still dominated by lectures and teacher-centered methods, the use of teaching materials is still limited to books. Students find it difficult to understand physics concepts because only lectures are used. Consequently, student motivation and involvement in the learning process are low. The conclusion of this study is that a learning model is needed that can increase student participation, cooperation, and learning motivation. One option that can be implemented is the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), teacher response, student response, learning motivation, science learning.

Abstrak: Pembelajaran IPA di sekolah menengah masih di dominasi oleh metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan pemberian tugas. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya motivasi untuk belajar, sedikitnya partisipasi siswa dalam diskusi, dan pembelajaran yang terasa sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan bahan ajar membuat pembelajaran kurang efektif dan kurang mendukung penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam menggunakan model Teams Games Tournament pada pembelajaran IPA di kelas VII SMPN Muara Lakitan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru mata pelajaran IPA dan tiga peserta didik yang terdiri atas siswa berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang, dan siswa berkemampuan rendah. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru, penggunaan bahan ajar masih terbatas pada buku. Siswa merasa kesulitan memahami konsep fisika karena hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan motivasi belajar siswa. Salah satu pilihan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), respon guru, respon siswa, motivasi belajar, pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempengaruhi kemajuan

dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas Sumber

Daya Manusia (SDM), baik melalui pendidikan di tingkat perguruan tinggi, sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama maupun di sekolah dasar. Kualitas pendidikan dikatakan baik apabila pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya dilaksanakan secara efektif dan efisien (Suherman et al., 2024). Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sangat penting untuk menghadapi tantangan di abad ke-21. Perubahan dalam pendidikan adalah langkah penting untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), transformasi berarti perubahan bentuk dan sifat. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai proses belajar yang melibatkan perkembangan manusia sepanjang hidupnya. Jadi, transformasi pendidikan meliputi berbagai perubahan yang dilakukan dalam proses belajar dan pengembangan hidup. Proses ini adalah siklus yang terus berlangsung untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan tetap relevan dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Transformasi pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai metode dan cara, baik secara formal di sekolah maupun informal di luar sekolah (mayastinasari et al., 2024).

Pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting bagi perkembangan perilaku pada anak seperti terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis

serta bertanggung jawab”(Zulfikar & Takengon, 2024)

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator, motivator, dan penggerak proses belajar siswa. Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan sebagai proses interaktif yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Salah satu mata pelajaran esensial dalam pendidikan dasar karena dapat membentuk kemampuan berpikir kritis, logis dan ilmiah pada siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis sejak dini. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak sering dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut pemahaman logis dan penyelesaian berbasis bukti nyata (Windi & Kurniati, 2025). Pembelajaran IPA masih sering menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan latihan soal, yang kurang melibatkan siswa dalam aktivitas eksplorasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif, motivasi belajar rendah, dan hasil belajar tidak optimal (Effendi et al., 2023). Fakta yang dirasakan bersama bahwa kegiatan belajar mengajar IPA khususnya Fisika umumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga guru cenderung mendominasi pembelajaran, peserta didik hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya metode-metode yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif, contohnya metode eksperimen dan

melakukan permainan agar proses pembelajaran tidak monoton, selain itu keterbatasan media, semakin mempersulit pembelajaran sehingga peserta didik kurang dapat memahami pelajaran yang di sampaikan guru. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran Fisika (Hafza et al., 2023).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk fisika mestinya menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa sehingga siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang alam sekitar dan prospek pengembangan lebih lanjut dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Harefa & Gumay, 2021).

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempelajari fenomena dan gejala alam. Fisika merupakan bidang sains yang memberikan pengetahuan tentang alam semesta dengan menggunakan penalaran dan pemikiran (Harsono, 2020). Dalam pembelajaran fisika, siswa dituntut untuk memahami berbagai teori, prinsip, dan konsep serta mampu memecahkan berbagai masalah dan menyelesaikannya. Guru diharapkan melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai tujuan Pendidikan (Sitorus et al., 2022).

Dalam proses pencapaian tujuan pendidikan, siswa sebagai subjek pendidikan dapat diarahkan kepada suatu pendidikan formal dan informal. Menurut (Nugraheni & Fahmi, 2022) Pendidikan formal merupakan suatu jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal.

Dalam arti tidak dilaksanakan secara struktur dan berjenjang seperti bimbingan-bimbingan belajar, kursus, dan lain sebagainya. Namun, dalam sebuah pendidikan dan pengajaran selalu terdapat suatu permasalahan yang berhubungan dengan proses belajar itu sendiri. Perkembangan belajar siswa yang tidak selalu berjalan lancar dan memberikan hasil yang diharapkan adalah permasalahan dalam pendidikan. mereka menghadapi berbagai kesulitan atau hambatan, seperti prestasi belajar yang rendah, kurang atau tidak adanya motivasi belajar, lambatnya dalam belajar, dan sikap yang kurang baik terhadap pelajaran (Putri et al., 2023).

Hasil dan pengamatan dan wawancara menunjukan bahwa proses pembelajaran Fisika di SMPN Muara Lakitan masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari kurangnya partisipasi aktif, minimnya keberanian untuk bertanya, serta rendahnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan. Selain itu, metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Akibatnya, materi yang diajarkan terasa abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Situasi ini semakin diperburuk oleh keterbatasan fasilitas pendukung, kurangnya variasi dalam bahan ajar, serta rendahnya kemampuan siswa dalam bekerja sama dan memecahkan masalah dalam kelompok. Salah satu fokus utama dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah penerapan model pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang efektif merupakan

manifestasi dari kreativitas seorang guru agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pembelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa, sehingga siswa senantiasa antusias untuk berpikir dan berperan aktif dalam pembelajaran (Putri & Jupriyanto, 2025). Seharusnya guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna sesuai dengan serta model pengajar yang di gunakan ((Novia & Ariani, 2020). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep IPA secara lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya, *Teams Games Tournament* (TGT) juga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Marlina et al., 2024). *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi faktor internal dan eksternal melalui kegiatan belajar kelompok, diskusi, dan pemberian *rewards*, sehingga hasil belajar meningkat. *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif pada siswa melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasikan keragaman cara belajar siswa dalam menyerap informasi agar semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dimana semua peserta didik dibentuk dan dikelompokkan secara acak, baik dari suku, ras, jenis kelamin, hingga prestasi belajarnya. Peneliti berfokus pada tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), salah satunya tahap penghargaan. Tahap penghargaan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini yang dirasa mampu menambah motivasi peserta didik untuk mendalami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik (Nugraha & Subroto, 2020). Untuk menciptakan kelas yang menyenangkan dan saling bekerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya, maka peserta didik dapat dibentuk dalam sebuah kelompok atau tim belajar. Kegiatan ini merupakan bagian dari penerapan metode *cooperatif learning* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran demikian dengan strategi menerapkan kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa untuk menunjang keaktifan masing-masing siswa melalui hasil menyatukan pemikiran dan mampu bekerja sama dan berjuang dengan maksimal demi mempertahankan keunggulan nilai dalam kelompoknya (Rifqi et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa baik model *Teams Games Tournament* dapat membantu proses belajar fisika di sekolah. Penelitian ini ingin melihat bagaimana pembelajaran saat ini, serta bagaimana pandangan guru dan siswa tentang metode yang digunakan, dan juga masalah yang mereka hadapi. Selain itu, penelitian ini ingin menunjukkan bagaimana model *Teams Games Tournament* (TGT) bisa meningkatkan motivasi, partisipasi, dan

hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan melalui kerja sama dan sedikit kompetisi. Dengan begitu, hasil analisis ini diharapkan bisa membantu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik dan cocok untuk siswa di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menganalisis respon guru dan siswa SMPN Muara Lakitan terhadap implementasi model *Team games Tournaments* (TGT). Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai pengalaman dan pandangan individu terkait fenomena yang sedang diteliti. Analisis digunakan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik sebagai dasar untuk penggunaan bahan ajar IPA di kelas VII SMP. Data penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran ipa dan 6 orang siswa. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan tingkat kemampuan belajar, yaitu siswa berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang, dan siswa berkemampuan rendah. 2 orang siswa

kemampuan tinggi, 2 orang siswa kemampuan sedang dan 2 berkemampuan rendah. Wawancara guru difokuskan pada topik penggunaan bahan ajar IPA di sekolah serta rata-rata hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali informasi mengenai kesulitan atau kendala yang mereka hadapi saat belajar IPA, serta mengetahui metode pembelajaran yang mereka anggap menarik dan mudah dipahami.

Instrumen pedoman wawancara untuk guru disusun berdasarkan lima aspek utama, yaitu ketuntasan dan hasil belajar siswa, model pembelajaran yang digunakan dan efektivitasnya, Cara guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, pelaksanaan kurikulum merdeka, upaya guru dalam mengelola kelas secara efektif. Adapun instrumen wawancara untuk peserta didik dirancang dengan memperhatikan lima aspek utama pemahaman dan kesulitan belajar Fisika, metode dan cara belajar yang disukai, model dan efektivitas pembelajaran guru, kerja sama tim dalam pembelajaran, respon emosional terhadap hasil belajar.

Tabel 1.
Kisi-kisi Instrument Wawancara Guru

NO	Indikator Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1	Ketuntasan dan hasil belajar siswa	1, 2
2	Model pembelajaran yang digunakan dan efektivitasnya	3, 4, 5
3.	Cara guru dalam memanfaatkan media pembelajaran	7,8,9
4	Cara guru pelaksanaan kurikulum merdeka	6,10,11
5	Upaya guru dalam pengelolaan kelas	12,13,14,15

Tabel 2.
kisi-kisi Instrumen Wawancara Siswa

No	Indikator Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1	Pemahaman dan kesulitan belajar IPA/fisika	1,7,8
2	Metode dan cara belajar yang disukai	2,9
3	Model dan efektivitas pembelajaran guru	3,5,10
4	Kerja sama tim dalam pembelajaran	4
5	Respon emosional terhadap hasil belajar	6

HASIL PENELITIAN

Tabel 3.
Hasil Wawancara Respon Guru

	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa persen siswa yang telah mencapai KKTP dalam mata pelajaran IPA/Fisika?	36,17% Persen siswa telah mencapai kriterial ketercapaian tujuan pembelajaran.
2	Berapa persen siswa yang belum mencapai KKTP dalam mata pembelajaran IPA/Fisika?	63,33% Persen siswa yang belum mencapai kriterial ketercapaian tujuan pembelajaran.
3	Apakah dalam proses pembelajaran ibu pernah menggunakan model <i>Teams games tournament</i> (TGT)?	Kadang- kadang model pembelajaran yang sering digunakan model pembelajaran ceramah.
4	Menurut ibu apakah pembelajaran fisika akan lebih efektif jika menggunakan model pembelajaran <i>Teams games tournament</i> (TGT)?	Ya, mungkin lebih efektif karna model pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT) tidak hanya berpusat pada guru tetapi siswa-siswa lebih berkontribusi untuk kemenangan kelompoknya. Akan tetapi model pembelajaran ini jarang digunakan.
5	Bagaimana ibu mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis <i>Teams games tournament</i> (TGT)?	Melihat, keaktifanya secara individu di kelompoknya masing-masing.
6	Bagaimana peran ibu dalam mendukung propil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka?	Sangat Mendukung.
7	Menurut ibu, bagaimana peran teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa?	Teknologi sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, proses pendidikan lebih menjadi inklusif, efesien, dan menyenangkan.
8	Apakah selama pembelajaran siswa lebih tertarik untuk belajar Ketika diberikan media pembelajaran?	Ya, karna dengan menggunakan media pembelajaran dapat menambah minat belajar siswa, siswa juga lebih aktif dalam proses pembelajaran.
9	Apakah ibu selalu menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran IPA/Fisika?	Jarang, sekali- kali saja.
10	Bagaimana hasil belajar siswa setelah menerapkan kurikulum merdeka dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya?	Untuk hasil belajarnya lebih baik serta aktif menerapkan kurikulum merdeka, karna pada kurikulum merdeka ini siswa dituntut lebih aktif.
11	Menurut pengalaman ibu, apa saja variable yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran IPA/Fisika?	Minat dan motivasi belajar siswa. Karna jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran siswa akan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih berusaha memahami konsep IPA.
12	Apa yang ibu lakukan Ketika ada siswa yang tidak tertib saat kegiatan pembelajaran berlangsung?	Sebelum melakukan pembelajaran guru membuat kesepakatan kelas Bersama, yang dibuat dan disepakati Bersama anggota kelas dan gurunya. Jika ada yang melanggar, maka diberikan sanksi sesuai dengan kesepakatan yang telah di buat.
13	Bagaimana usaha ibu untuk membuat kelas tetap kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung?	Pada saat pembelajaran menciptakan suasana belajar dan mengajar yang menyenangkan, serta menjalin komunikasi yang baik dengan siswa.
14	Apakah ibu selalu menyediakan soal evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada setiap akhir kegiatan	Jarang, jika pada saat akhir pembelajaran, biasanya evaluasi pada saat abis materi per bab pembelajaran.

pembelajaran?	
15	Bagaimana kemandirian belajar siswa selama dikelas?

Kesadaran diri untuk belajar, adanya rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, misalnya tidak mencotek buku saat ujian, tidak mencontoh tugas teman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah SMPN 1 Muara Lakitan masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah, diskusi, dan memberi tugas. Metode tersebut dianggap praktis untuk menyampaikan materi dan dapat menyesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran yang terbatas. Namun, guru mengakui bahwa metode ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, guru menyatakan bahwa *model Teams Games Tournament* (TGT) ini jarang digunakan dalam proses pembelajaran IPA/Fisika di kelas.

PEMBAHASAN

Dari semua siswa yang berjumlah 30 orang sekitar 36,17% sudah mencapai tujuan belajar yang diharapkan, tetapi 63,33% belum berhasil. Ini menunjukkan ada perbedaan dalam pemahaman konsep IPA di antara para siswa. Guru juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) jarang digunakan, padahal model ini membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan semangat kompetisi yang baik. Dalam metode ini, siswa bekerja dalam kelompok dan bersaing untuk mendapatkan hasil terbaik, sehingga mereka lebih terlibat dalam belajar.

Penggunaan teknologi dan sarana dan prasarana yang tepat dapat membuat

belajar siswa lebih tertarik dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Namun, guru juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi dan sarana prasarana ini belum sering dilakukan, jadi kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih nyata jadi terbatas. Selain itu, guru menjelaskan bahwa ketertarikan dan semangat belajar sangat penting untuk hasil belajar siswa. Siswa yang tertarik biasanya lebih semangat dan berusaha untuk memahami pelajaran. Untuk mendukung karakter pelajar pancasila, guru berusaha menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, dan mudah berkomunikasi. Guru juga menanamkan disiplin dengan membuat aturan kelas bersama siswa.

Dalam penilaian, guru menilai hasil belajar siswa berdasarkan seberapa aktif mereka dalam kelompok, bukan hanya dari hasil tes. Ini sesuai dengan cara belajar aktif menurut Kurikulum Merdeka. Guru juga mengatakan bahwa siswa menunjukkan kemajuan setelah menggunakan Kurikulum Merdeka, karena mereka menjadi lebih mandiri dan terlibat lebih aktif dalam belajar. Secara umum, guru memiliki pendapat baik tentang model *Teams Games Tournament* (TGT) meskipun masih jarang digunakan. Mereka percaya model ini bisa dipakai terus-menerus karena dapat meningkatkan semangat, kerja sama, dan hasil belajar siswa di pelajaran IPA.

Tabel 4.
Hasil Wawancara Respon Siswa

Pertanyaan	Kode siswa	Jawaban
Menurut anda apakah pembelajaran IPA/Fisika	S1	Menurut saya pembelajaran IPA adalah cukup mudah dipahami karna dia sudah terbiasa membaca buku dan

mudah di pahami?		nyari penjelasan diinternet.
	S2	Menurut saya pembelajaran IPA terkadang terasa mudah, dan terasa sulit.
	S3	Menurut saya pelajaran IPA agak sulit dipahami karena banyak istilah dan penjelasan yang panjang.,
Apakah pembelajaran berbasis Teams games tournament (TGT) membantu meningkatkan pemahaman anda dalam pembelajaran?	S1	Menurut saya sangat membantu model team games tournament ini meningkatkan pemahaman saya saat bermain dan berkomentasi dalam kelompok saya lebih semangat belajar.
	S2	Menurut saya cukup membantu saya memami pembelajaran. Saat belajar dengan cara bermain dan berdiskusi dalam kelompok
	S3	Menurut saya cukup membantu dia menggunakan model Teams games tournament, saat belajar dengan cara bereklompok.
Model pembelajaran apa yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA/Fisika selama dikelas?	S1	Model ceramah
	S2	Model ceramah
	S3	Model ceramah
Menurut anda apakah kerja sama dalam tim membantu meningkatkan pemahaman anda dalam pembelajaran?	S1	Sangat bermanfaat dalam memperdalam pemahaman saya. Melalui diskusi dan pertukaran pendapat dengan rekan-rekan, saya dapat mengamati perspektif yang beragam.
	S2	Cukup membantu. Saya jadi lebih mudah memahami materi karena bisa saling bertukar pendapat dengan teman.
	S3	Sangat membantu saya dalam memahami pembelajaran saya sering sulit belajar sendiri, jadi dengan bekerja sama saya bisa bertanya langsung kepada teman yang lebih paham.
Apakah dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru selama mengajar IPA dikelas membantu kalian mudah memahami materi?	S1	Sangat mudah untuk di pahami.
	S2	Cukup mudah untuk dipahami.
	S3	Sudah membantu, tapi saya masih butuh waktu lebih lama untuk mengerti.
Bagaimana perasaan anda saat mendapatkan nilai yang baik atau buruk?	S1	Jika mendapatkan bilai yang baik saya merasa sangat senang dan bangga karena hasil belajar saya tidak sia-sia. Jika dapat nilai buruk saya jadikan itu sebagai evaluasi.
	S2	Saya merasa senang dan lebih percaya diri. Saya jadi semangat belajar lagi supaya nilainya tidak turun Jika saya dapat nilai buruk saya merasa sedih dan malu.
	S3	Saya merasa sangat senang karena itu jarang terjadi dan membuat saya bangga. Jika dapat nilai buruk saya sedih dan kecewa.
Selama melakukan proses pembelajaran dikelas, apakah anda pernah merasa bosan Ketika belajar IPA/Fisika?	S1	Kadang saya merasa bosan kalau pembelajarannya hanya berupa penjelasan dan mencatat tanpa kegiatan praktik.
	S2	Saya pernah mengalami kebosanan saat mempelajari IPA terutama ketika materi yang diajarkan sulit dan terdapat banyak istilah yang belum saya mengerti.
	S3	Saya sering merasakan kebosanan ketika belajar IPA, terutama jika pelajaran hanya melibatkan mendengarkan

penjelasan dari guru.		
Menurut anda bagaimana cara untuk mengatasi kesulitan dalam memahami pembelajaran?	S1	Saya biasanya mencari sumber lain seperti buku, internet, atau video pembelajaran di youtube.
	S2	Saya biasanya belajar ulang di rumah dan membaca catatan pelajaran. Saya juga bertanya kepada teman yang lebih paham .
	S3	Saya bertanya kepada guru dan teman-teman saya. Selain itu, saya juga berusaha untuk mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh guru agar dapat saya pelajari kembali di rumah.
Apakah anda pernah belajar menggunakan model Teams games tournament (TGT)?	S1	Tidak pernah
	S2	Tidak pernah
	S3	Tidak pernah
Apakah saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah baik dan efektif?	S1	Menurut saya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik dan cukup efektif
	S2	Menurut saya, pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik, tapi kadang kurang efektif kalau waktunya terlalu singkat.
	S3	Menurut saya, pembelajaran dari guru sudah baik, tapi saya masih sering kesulitan mengikuti penjelasan.

Hasil wawancara dengan 3 orang siswa dengan di perensiasi kemampuan akademik yakni kemampuan akademik tinggi (S1), sedang (2), dan rendah (3), diperoleh bahwa mereka memiliki pendapat yang berbeda tentang pembelajaran IPA. Beberapa siswa merasa bahwa pelajaran ini mudah, terutama saat mereka rajin membaca buku dan mencari informasi *online*. Namun, ada juga yang merasa sulit karena banyak istilah dan penjelasan yang panjang. Ketika ditanya tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT), ketiga siswa mengaku belum pernah belajar dengan cara ini. Namun, setelah dijelaskan tentang model *Teams Games Tournament* (TGT), mereka berpikir bahwa model ini bisa membantu mereka belajar dengan lebih baik melalui diskusi kelompok dan permainan yang menyenangkan. Mereka percaya bahwa model ini bisa meningkatkan semangat belajar, karena setiap anggota kelompok bekerja sama untuk meraih kemenangan.

Siswa merasa bahwa guru sering mengajar dengan cara ceramah yang membosankan, tanpa banyak aktivitas

atau diskusi. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih fokus pada guru daripada siswa. Siswa percaya bahwa bekerja sama dan berdiskusi dengan teman dapat membantu mereka memahami pelajaran lebih baik. Mereka lebih mudah belajar ketika bisa bertanya dan berbagi ide dengan teman. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial sangat penting dalam belajar. Ketika siswa mendapatkan nilai baik, mereka merasa senang karena usaha mereka terbayar. Namun, jika mendapat nilai buruk, mereka berusaha lebih keras untuk belajar. Mereka mencari informasi tambahan dari internet, buku, atau video, serta belajar lagi di rumah dan bertanya kepada guru atau teman. Meskipun siswa merasa guru mengajar dengan baik, mereka percaya bahwa pembelajaran akan lebih efektif dengan metode yang lebih inovatif, seperti *Teams Games Tournament* (TGT), media interaktif, dan waktu yang cukup untuk memahami materi.

Analisis Keseluruhan dari wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Games Tournament* berpotensi besar

untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar di SMPN Muara Lakitan. Guru dan siswa menyadari pentingnya keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Guru mendukung metode baru yang lebih fokus pada siswa, sementara siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun metode *Teams Games Tournament* (TGT) belum diterapkan secara maksimal, guru melihatnya sebagai cara untuk meningkatkan partisipasi siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan untuk belajar melalui permainan dan kerja kelompok, ciri khas dari model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Yang mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, dan pengembangan karakter serta kemampuan siswa.

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran fisika, berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa. Pendekatan ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya langsung menilai efektivitas penerapan *Teams games tournament*. Penerapan *Teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika siswa SMK melalui penelitian tindakan kelas (Mustika, 2020). Penelitian oleh (Agnia Putri Rizqia et al., 2025) juga menunjukkan perbedaan fokus dengan menekankan pengaruh TGT terhadap kreativitas siswa fisika. Selain itu, (Wahyuni et al., 2020) menggabungkan *Teams games tournament* dengan media *Jigsaw Puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian oleh (Dewi & Jatmiko, 2016) menegaskan bahwa *Teams Games Tournament* secara konsisten dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar pada berbagai materi fisika.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang lebih menekankan pada dampak setelah penerapan *Teams games tournament*, penelitian ini berupaya mengisi celah penting dengan melakukan identifikasi kebutuhan awal, yang mencakup kesiapan guru, karakteristik siswa, permasalahan dalam pembelajaran, serta hambatan yang mungkin muncul sebelum penerapan model *Teams games tournament*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda dengan memetakan kondisi nyata di kelas sebagai dasar pertimbangan dalam penerapan *Teams games tournament*. Hal ini diharapkan dapat memastikan bahwa model tersebut tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran fisika di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang tanggapan guru dan siswa terhadap model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA di SMPN Muara lakitan, dapat disimpulkan: tanggapan guru: guru-guru sangat positif terhadap model tgt. Mereka merasa model ini efektif untuk meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan motivasi siswa. Meskipun belum diterapkan secara rutin, model *Teams games tournament* (TGT) dianggap bisa mengubah fokus pembelajaran dari guru ke siswa, sesuai dengan kurikulum merdeka. Selain itu siswa menunjukkan semangat tinggi terhadap pembelajaran *Teams Games Tournament*. Mereka merasa lebih termotivasi, lebih memahami materi, dan menikmati pembelajaran yang melibatkan permainan dan turnamen kelompok. Sehingga peran guru menjadi penting dalam meningkatkan motivasi, menerapkan metode pembelajaran baru, menggunakan teknologi, dan

menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. model *Teams Games Tournament* ini sangat baik untuk digunakan terus-menerus dalam pembelajaran IPA, karena dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab, semangat bersaing, dan hasil belajar siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru di smpn muara lakitan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada semua siswa kelas VII SMPN Muara Lakitan yang aktif berpartisipasi dalam wawancara dan pengamatan pembelajaran. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada program studi pendidikan fisika di Universitas PGRI Silampari yang telah mendukung dan membimbing selama penelitian ini. Penulis juga menghargai bantuan dari rekan-rekan dosen dan semua yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan model pembelajaran baru, khususnya dalam penerapan metode *Teams games tournament* (TGT) di pembelajaran ipa di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, R., & Ariani, T. (2020). LKPD Berbantuan PhET Simulation untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa: Literature Review. *Education and Learning Journal*, 2(September), 113–123.. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.359>
- Rizqia, A. P., Mulvia, R., & Muhajir, S. N. (2025). Pengaruh Pendekatan Teams Games Tournament Learning dalam Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Fisika. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 8(2), 111-123. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v8i2.21291>
- Dewi, A., & Jatmiko, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perpindahan Kalor Kelas X di Sma Negeri 1 Mojosari *Andis Try Puspita. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF) ISSN: 2302-4496* 05(03), 206–211. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/issue/view/1302>
- Effendi, M. S., Asriniati, W., & Murti, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Generatif dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri Raksa Budi. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(1), 161-172. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i1.2440>
- Hafza, A., Siregar, R. R., Ani, S., & Ginting, H. F. (2023). Dasar Melalui Pembelajaran Ipa dengan Media Audio Visual (Menonton Video). *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 82–88. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.3771>
- Harefa, D. P., & Gumay, O. P. U. (2021). Pengembangan Buku Ajar Fisika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v3i1.1044>
- Harsono, E. (2020). *Penalaran Analitis dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ipa*. 3(Iii), 107–119.

- <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Marlina, D., Mukhlis, M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Mayastinasari, V., Earlyanti, N. I., & Arnapi. (2024). Transformasi Pendidikan Kepolisian Melalui Pengembangan Stik Lemdiklat Polri Menjadi Universitas. *Ilmu Kepolisian*, 18(April). <https://doi.org/10.35879/jik.v18i1.447>
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal ika*, 18(1), 54-72. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/article/view/28384>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Nugraheni, A. S. C., & Fahmi, R. (2022). Mengoptimalkan Eksistensi Pendidikan Non Formal untuk Mendukung Hak Perkembangan Anak. *Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 501. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.68121>
- Putri, & Jupriyanto. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 112–121. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Putri, L. A., Widiyawati, N. A., & Haryati, A. (2023). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar dalam Upaya Memahami Gaya Belajar Siswa Berprestasi Akademik Kelas X Ma Negeri 02 Mukomuko Tahun Pelajaran 2022/2023. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(2), 30. <https://doi.org/10.22373/taujih.v6i2.21458>
- Rifqi, M., Putra, H. K., & Walimin. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(March), 26–32. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Sitorus, P., Simanullang, E. N., Manalu, A., Laia, I. S. A., Tumanggor, R. M., & Nainggolan, J. (2022). Effect of Differentiation Learning Strategies on Student Learning Results. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2654–2661. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2114>
- Suherman, A., Firmansyah, Y., & Suherman, S. (2024). Manajemen Sumber Daya Manusia yang Efektif dan Efisien dalam Pendidikan di Era 5.0. *Journal of Education Research*, 5(2), 2066–2073. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1079>
- Wahyuni, D. E., Warsono, W., &

- Subroto, W. T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas Iv Sdn Kalirungkut Iv/580 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 179–187. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p179-187>
- Windi, A., & Kurniati, F. (2025). Journal of Biology, Chemistry , Mathematics and Physics Education (BIOCHAMP) The Implementation of Science Education at SD Negeri 12 Sungai Sapih : an Observational Study in the Context of the Merdeka Curriculum. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics, and Physics Education*, 2(2), 32–39. <https://journal.stedca.com/index.php/biochamp/article/download/175/174>
- Zulfikar, D., & Takengon, I. (2024). Strategi Guru dalam Membentuk Karakter Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Sunnah An-Najah Takengon. *El-Hadhary Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 2(02), 61–66. <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol202.2024.61-66>