

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS VII**

Rini Kusuma Anggraini¹, Raden Sulaiman², Siti Rochmatin³
¹PPG Universitas Negeri Surabaya, ²SMP Negeri 1 Jombang,
³Universitas Negeri Surabaya
1Kusuma.rini22@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the learning outcomes of students after the teacher uses the Teams Games Tournaments (TGT) learning method. The method used in this research is the learning outcome assessment method. The use of learning outcome tests is required as the research instrument for data collection. This research is a quantitative descriptive research. This is caused by the use of data analysis techniques using descriptive statistics. Before using the cooperative learning model of Teams Games Tournaments for students who obtained scores in the 86-100 range, 5 students with a percentage of 15.635% obtained passing grades. Meanwhile, after using the cooperative learning model of Teams Games Tournaments, there were 24 students who obtained passing grades with a percentage of 75%. The process of learning mathematics by applying the cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) can improve students' learning outcomes in mathematics.

Keywords: teams games tournaments (TGT), cooperative, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah guru menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* TGT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penilaian hasil belajar. Diperlukan penggunaan tes hasil belajar sebagai instrumen penelitian ini untuk pengumpulan data. Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknik analisis data yang menggunakan statistik deskriptif. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 86-100 keterangan tuntas diperoleh oleh 5 siswa dengan persentase 15, 635%. Sedangkan yang memperoleh nilai tuntas KKTP setelah dilakukan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* sebanyak 24 siswa dengan persentase 75%. Proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: *teams games tournaments (TGT)*, kooperatif, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pada semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan. Menurut Ruseffendi dalam Nasehuddien (2016), matematika adalah ilmu atau pengetahuan yang paling padat dan tidak mendua arti. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Banyak konsep yang berhubungan dengan pelajaran matematika. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek obyek ke dalam contoh atau bukan contoh Novitasari (2016). Banyak siswa salah memahami konsep matematika karena matematika bersifat abstrak. Akibatnya, kesalahan pemahaman yang terjadi pada siswa di sekolah

dasar akan terus terjadi pada siswa di sekolah menengah. Kurikulum Merdeka Belajar menawarkan lebih banyak materi untuk pelajaran matematika di SMP.

Peneliti menemukan bahwa dari 32 siswa di SMPN 1 Jombang, banyak siswa yang pasif saat belajar matematika. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa malu untuk bertanya langsung kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami. Akibatnya, konsep yang dipelajari siswa tidak sepenuhnya dikuasai dan siswa akhirnya salah menentukan konsep yang benar. Begitu juga saat mengerjakan LKPD yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik cenderung pasif dalam melakukan presentasi di depan kelas.

Hanya beberapa peserta didik yang berani dan aktif dalam melaksanakan presentasi hasil diskusinya di depan.

Ketika proses pembelajaran di SMPN 1 Jombang berlangsung, sebagian guru hanya menggunakan metode ceramah untuk mengajar siswa dengan cara menjelaskan materi, memberikan contoh soal, dan mengarahkan siswa untuk

mengerjakan latihan soal yang telah diberikan. Pembelajaran menurut Suardi (2015), adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Latihan soal tersebut dibahas bersama dengan guru. Sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa menikmati proses belajar dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak merasa sedang berada dalam situasi yang terlalu membosankan, seperti melakukan aktivitas yang menyenangkan. maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran TGT dengan media permainan kompetisi sebagai solusi permasalahan.

Diperlukan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Widyantini (2006:1) bahwa guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi model pembelajaran

yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams games Tournaments*) yang merupakan pendekatan yang bagus bagi guru untuk memulai proses pembelajaran. Dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota antara 3-4 siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Menurut Rochmana & Shobirin (2017) pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Selain itu pengertian menurut Yudianto, Sumardi, & Berman (2014) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus

ada perbedaan status, melibatkan para siswa. Menurut Shoimin (2014: 203) *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menurut Solihah (2016) yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Siswa belajar, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan tugas guru. Jika ada anggota kelompok yang kesulitan, anggota lain dapat membantu menjelaskannya. Menurut Gora & Sunarto (2010) Pengelompokan siswa merupakan salah satu model yang dianjurkan sebagai cara siswa untuk saling berbagi pendapat, berargumentasi dan mengembangkan berbagai alternatif pandangan.

Media pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan media yang berasal dari permainan sehari-hari yang familiar bagi siswa, tetapi harus memiliki nilai pendidikan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah guru menggunakan metode pembelajaran TGT.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknik analisis data yang menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2012) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Subjek dari penelitian ini ialah keseluruhan siswa kelas VII-J SMPN 1 Jombang tahun ajaran 2023-2024.. Diperlukan penggunaan tes hasil belajar sebagai instrumen

penelitian ini untuk pengumpulan data. Lembar tes hasil belajar adalah lembaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penilaian hasil belajar. Penggunaan metode tes digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT (Teams Game Tournament).

Setelah data diperoleh, data tersebut diolah menggunakan teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus:

- Nilai tes hasil belajar individu :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100$$

- Persentase ketuntasan belajar:

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Ketuntasan siswa jika siswa memperoleh ≤ 65 Selanjutnya, suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan KKM di dalam kelas tersebut berjumlah 65% siswa tuntas dalam belajar.

Pada penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan observasi terhadap kelas yang akan dijadikan subjek penelitian
- b. Peneliti merancang modul ajar pembelajaran
- c. Peneliti merancang instrumen penelitian
- d. Peneliti mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada guru pamong dan dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Guru membentuk kelompok secara heterogen.
- b. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa berkelompok secara heterogen sebanyak 4-5 siswa. Diberikan papan soal setiap kelompoknya. Siswa berdiri di depan masing-masing papan soal sesuai dengan kelompoknya. Siswa pertama mengerjakan soal pertama. Jika siswa pertama tidak bisa mengerjakan maka bisa dilanjutkan oleh siswa kedua begitu seterusnya. Waktu ditentukan oleh guru.

Jika sudah maka guru memeriksa dan membahas soal yang ada. Guru menjumlahkan poin pada kelompok. Kelompok yang terbanyak mendapatkan poin maka kelompok tersebut yang terbaik dan diberikan reward.

3. Tahap Analisis Data

Tes hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria yang dijelaskan pada subbab metode analisis data. Hasil analisis data akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan membuat laporan hasil penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2024 di kelas VII-J SMPN 1 Jombang. Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data hasil lembar tes hasil belajar yang diberikan kepada kelas eksperimen yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

Pemberian lembar tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan hasil belajar dari siswa dikelas VII-J

SMPN 1 Jombang setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Nilai	Sebelum TGT		Keterangan
		Jumlah Siswa	Present ae	
1.	0-40	2	6,25 %	Tidak tuntas
2.	41-65	6	18,75 %	Tidak tuntas
3.	66-85	19	59,37 %	Tidak Tuntas
4.	86-100	5	15,635%	Tuntas
Jumlah		32	100%	-
Nilai Rata-Rata		66,56		
Nilai Tertinggi		100		
Nilai Terendah		45		

Dari data diatas bisa dilihat siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa dengan nilai siswa yang berada pada rentang nilai 66-85 sebanyak 19 siswa dengan pesentase 59,37 %. Sedangkan siswa dengan rentang nilai 86-100 sebanyak 5 siswa dengan peresentase 15,635%. Untuk siswa yang tidak tuntas dengan rentang nilai 0-40 sebanyak 2 siswa dengan persentasee 6,25%. Untuk rentang nilai 41-65 sebanyak 6 siswa dengan persentase 18,75%. Untuk niai siswa dengan rentang 66-85 diperoleh oleh 19 siswa dengan persentase 59,37%. Sedangkan untuk rentang 86-100 keterangan tuntas diperoleh oleh 5 siswa dengan persentase 15,635%. Rata-rata nilai siswa 66,56. Nilai

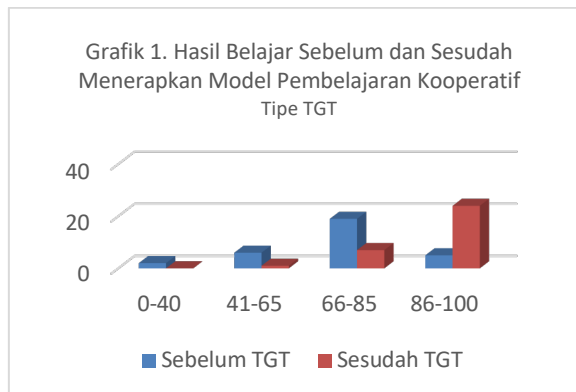
tertinggi sebelum dilakukannya pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu 100 dan nilai terendah 45.

Dari tabel tersebut dapat dilihat siswa masih banyak yang belum tuntas dan nilai masih dibawah KKTP. Metode ceramah membuat siswa tidak aktif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Nilai	Sebelum TGT		Keterangan
		Jumlah Siswa	Present ae	
1.	0-40	0	0%	Tidak tuntas
2.	41-65	1	3,125 %	Tidak tuntas
3.	66-85	7	21,875%	Tidak Tuntas
4.	86-100	24	75%	Tuntas
Jumlah		32	100%	-
Nilai Rata-Rata		84,37		
Nilai Tertinggi		100		
Nilai Terendah		65		

Dari data diatas rentang nilai 0-40 tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan rentang tersebut. Pada rentang 41-65 sebanyak 1 siswa saja dengan persentase 3,125%. Sedangkan dengan rentang 66-85 diperoleh oleh 7 siswa dengan persentase 21,875%. Sedangkan yang memperoleh nilai tuntas KKTP sebanyak 24 siswa dengan persentase 75%.



Dari hasil tersebut menunjukkan kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar dan hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini dapat dikatakan penelitian yang dilakukan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas VII SMP Negeri 1 Jombang dapat disimpulkan proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, artinya pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dengan 66,56 setelah dilakukan tindakan meningkat menjadi 84,37.

Hasil Belajar Siswa. *Journal Of mechanical Engineering Educations*, 1. 323-330.

Shoimin Aris, 2014, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz

Gora, W., & Sunarto. (2010) *Pakematik: strategi pembelajaran inovatif berbasis TIK*. Jakarta: Eli Media Komputindo.

Widyantini. 2006. Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif.

Suardi, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Nasehuddien, T. S. (2016). *Teknik Penulisan Karya Ilmiah dan Perencanaan Penelitian*. Cirebon: CV. Confident.

DAFTAR PUSTAKA

Novitasari, D. (2016) Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2, 8-17.

Rochmana, S, & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.

Yudianto, W.D., sumardi. K., & Berman, E.T (2014) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan