

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA**

**I Made Surat<sup>1\*</sup>, I Gusti Made Ayu Anggun Tiara Pratini<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email [madesurat@gmail.com](mailto:madesurat@gmail.com) ; [ayuanggun233@gmail.com](mailto:ayuanggun233@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Mathematics is one subjects taught at all levels and types of formal education with a major contribution to various fields such as technology, industry, finance, and so on. However, mathematics is not a subject that are interested because difficult, scary, uninteresting and boring. This mindset creates negative impressions and experiences. Therefore, teachers should use appropriate models, strategies, methods and approaches so that they can build and improve positive attitudes towards mathematics. The aim of this research is to determine the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in mathematics learning for students in class VII H at SMPN 8 Denpasar. The TGT model allows students to learn to collaborate, compete and be responsible while still being guided by learning objectives. This research uses test and non-test instruments in the form of observation sheets, interviews and student learning outcomes tests. The results of this research were that in Cycle I the percentage of students who completed was 56.10%, then increased in Cycle II with a completion percentage of 80.49%. Therefore, it can be said that TGT type cooperative learning can improve the learning outcomes of class VII H students at SMPN 8 Denpasar.*

**Keywords:** *Cooperative, Team Games Tournament*

### **ABSTRAK**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan pada semua jenjang dan jenis pendidikan formal dengan kontribusi yang besar pada berbagai bidang seperti teknologi, industry, keuangan, dan sebagainya. Namun ironisnya, matematika bukanlah mata pelajaran yang diminati karena dianggap sulit, menakutkan, tidak menarik, dan membosankan. Pola pikir tersebut menimbulkan kesan dan pengalaman negatif. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan model, strategi, metode dan pendekatan yang tepat sehingga dapat membangun dan meningkatkan sikap positif terhadap matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika siswa di kelas VII H di SMPN 8 Denpasar. Model TGT memungkinkan siswa belajar berkerjasama, berkompetisi, dan bertanggung jawab dengan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non-tes berupa lembar observasi, wawancara, dan tes hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu pada Siklus I persentase siswa yang tuntas 56,10% kemudian meningkat di Siklus II dengan persentase ketuntasan 80,49%. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa kelas VII H SMPN 8 Denpasar.

**Kata Kunci:** *Kooperatif, Team Games Tournament*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rahman et al., 2022). Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, baik melalui pendidikan formal maupun nonformal (Izzuddin, 2018). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan pada semua jenjang dan jenis pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Surat et al., 2023). Hal ini dikarenakan matematika merupakan mata pelajaran dengan peran yang besar terhadap kehidupan manusia (Siregar, 2017). Matematika memiliki kontribusi yang pada berbagai bidang kehidupan misalnya di bidang teknologi informasi, industri asuransi, keuangan, pertanian, sosial, teknik, dan bidang-bidang lainnya (Puspitasari, 2016).

Namun ironisnya matematika bukanlah mata pelajaran yang cukup diminati siswa karena dianggap sulit, menakutkan, tidak menarik, dan membosankan yang selalu dikaitkan dengan angka, rumus, dan perhitungan (Surat & Sukendra, 2022). Pola pikir tersebut menimbulkan kesan dan

pengalaman negatif terhadap matematika, yang tentu saja berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan model, strategi, metode dan pendekatan yang tepat sehingga dapat membangun dan meningkatkan sikap positif terhadap pengajaran. Salah satu model yang dapat dikembangkan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model *cooperative learning* terdiri atas berbagai tipe, namun pada penelitian ini akan dibahas mengenai model *cooperative learning* bertipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai, mengedepankan kerjasama, kompetisi, dan tanggung jawab dengan tetap berpedoman tujuan pembelajaran yang sudah ada (Slavin, 2015). Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan (Sukendra & Mayudana, 2020). Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk

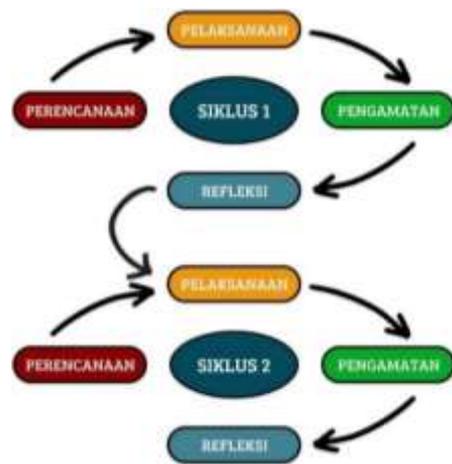
melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran tipe *team games tournament* pada pembelajaran matematika siswa di Kelas VII H SMPN 8 Denpasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada pembelajaran matematika siswa di kelas VII H di SMPN 8 Denpasar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Denpasar dengan sasaran khusus yaitu pada kelas VII H sebagai subjek penelitian. Adapun subjek yang diambil adalah seluruh siswa pada kelas tersebut yakni sebanyak 41 siswa dengan kriteria 23 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Objek yang diteliti terkait hasil penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada hasil pembelajaran matematika pada kelas tersebut (Sukendra & Yuliastini, 2019).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggaer yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan ini menjadi satu bagian yang saling

berkaitan yang membentuk sebuah siklus. Semua tahapan tersebut disusun dalam suatu siklus berulang sampai tujuan penelitian tercapai. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran, yakni Siklus I dan Siklus II dengan setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun diagram alir terkait tahapan di setiap siklus penelitian tindakan kelas seperti yang disajikan pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Setiap Siklus**

Data pada penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan tes. Data tersebut diperoleh melalui proses pengamatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran serta hasil evaluasi tes di setiap akhir siklus pembelajaran. Sementara instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan tes hasil belajar siswa. Penggunaan instrumen

tersebut didasari atas triangulasi data yang bertujuan untuk memastikan kevalidan data yang diperoleh melalui pengumpulan data dari beberapa metode. Instrumen tes hasil belajar siswa disusun sesuai dengan kisi-kisi yang berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi pembelajaran (Sukendra et al., 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Untuk nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika berdasarkan atas tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II (data kuantitatif) dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif, dengan mengacu pada pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) per individu sebesar 75. Penelitian dikatakan berhasil jika

persentase banyaknya siswa yang tuntas lebih dari atau paling tidak 75% dari keseluruhan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas VII H pada SMA Negeri 8 Denpasar terjadi dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan selama 2 x 45 menit pada hari Selasa dan Rabu, sehingga jumlah total pertemuan dari kedua siklus tersebut adalah sebanyak 4 kali pertemuan.

Sebelum menuju pada kegiatan Siklus I, kegiatan diawali dengan melaksanakan kegiatan prasiklus yaitu dengan menganalisis berbagai permasalahan yang terjadi pada siswa dan pengaruh kegiatan pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Pada setiap akhir siklus, siswa akan melakukan tes hasil belajar untuk mengukur ketercapaian belajarnya selama satu siklus tersebut. Terkait hasil analisis tes hasil belajar pada setiap siklusnya diperoleh persentase siswa yang masuk pada kategori tuntas atau memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun

rangkuman hasil penelitian ini dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Nilai Siswa pada Setiap Siklus Pembelajaran**

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Total Siswa	41	41	41
Siswa Tuntas	15	23	33
Siswa Tidak Tuntas	26	18	8
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	20	30	45
Jumlah Nilai	2430	2720	3200
Rata-rata	59,27	66,34	78,05

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan beberapa perhitungan nilai diperoleh bahwa terdapat hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM yaitu sebanyak 26 siswa (63,41%). Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, misalnya saja dari segi metode pembelajaran yang terlalu monoton sehingga mempengaruhi minat belajar siswa yang menyebabkan beberapa siswa menjadi malas, bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Akibat dari beberapa hal tersebutnya yang menjadikan materi yang disampaikan oleh guru menjadi tidak sampai dengan maksimal kepada siswa-

siswanya yang berimplikasi pada pencapaian hasil belajar siswa pada kelas tersebut (Surat et al., 2022). Dari semua penemuan ini kemudian dijadikan pedoman saat merencanakan pembelajaran pada Siklus I.

### Siklus I

Pada penelitian ini, pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan tanggal 23 Januari 2024 yang dimulai dengan melakukan perencanaan sesuai dengan permasalahan yang muncul. Tahap perencanaan ini dimulai dengan melakukan analisis terhadap Capaian Belajar yang harus dicapai oleh siswa yang kemudian akan diturunkan menjadi tujuan pembelajaran.

Selain analisis Capaian Pembelajaran, dilakukan juga analisis karakteristik dari siswa khususnya gaya belajar dan minat siswa yang kemudian akan dijadikan landasan utama dalam merancang kelompok belajar siswa. Jumlah kelompok yang dibentuk pada kelas tersebut adalah 8 kelompok yang terdiri dari 5 sampai dengan 6 siswa dengan kategori jenis kelamin, karakteristik, dan kemampuan yang berbeda-beda. Untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa, perancangan asesmen pembelajaran

seperti tes dan lembar observasi juga dilaksanakan pada tahap ini. Perencanaan asesmen di awal kegiatan bertujuan untuk mempermudah dalam menyusun alur dari kegiatan atau proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama ini mulai diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu pada kegiatan penyampaian materi, pembentukan kelompok belajar, diskusi kelompok, sesi games dan turnamen serta sesi penghargaan kelompok. Materi yang disampaikan yaitu tentang pengertian aljabar dan bentuk- bentuk aljabar. Berdasarkan dari proses pembelajaran pada pertemuan pertama, terlihat bahwa siswa masih belum begitu memahami mengenai sistem pembelajaran TGT. Pada menit- menit awal sesi games dan turnamen, kegiatan pembelajaran belum berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran tipe TGT yang telah direncanakan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena siswa belum begitu memahami dan belum terbiasa dengan tipe pembelajaran TGT yang baru diterapkan oleh guru. Adapun kendala lainnya yang terjadi pada pertemuan tersebut yaitu masih ada beberapa siswa yang malu untuk mengajukan

pertanyaan, memberikan pendapat serta menjawab soal- soal.

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan tanggal 24 Januari 2024 dengan materi operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Pada pertemuan kedua ini, rata- rata siswa sudah paham dengan alur kegiatan pembelajaran tipe TGT. Siswa terlihat lebih menyimak materi yang disampaikan oleh guru dalam mempersiapkan diri menuju sesi games. Siswa juga sudah mulai terlihat lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, pendapat serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap 2 materi yang telah disampaikan sebelumnya, guru juga mengadakan tes pemahaman materi dengan memberikan beberapa soal terkait materi yang telah disampaikan pada pertemuan 1 dan 2 pada siklus I, sehingga dapat diketahui tingkat keefektivan metode pembelajaran TGT yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan atas hasil tes tersebut, diketahui bahwa pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 23 orang dari 41 siswa yang mengikuti tes sehingga didapat persentase yang tuntas adalah

56,10%. Jika dibandingkan dengan saat prasiklus, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh tipe pembelajaran yang telah diterapkan selama 2 hari ini yang dapat dikatakan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui tipe pembelajaran TGT ini ternyata mampu mengubah sikap belajar siswa dan dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya selingan games dan turnamen ini, siswa merasa lebih senang dan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih akrab dengan teman-teman dikelasnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan tingkat antusias siswa dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan penuh rasa semangat, disiplin dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan serta menyampaikan pendapatnya.

## **Siklus II**

Pelaksanaan penelitian siklus II merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melanjutkan penerapan pembelajaran TGT untuk materi berikutnya yaitu mengenai operasi perkalian dan pembagian bentuk aljabar serta operasi pecahan bentuk aljabar.

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan tanggal 30 Januari 2024 yang dimulai dengan melakukan perencanaan yang sudah disesuaikan dan diperbaiki berdasarkan atas hasil refleksi baik berupa tantangan, kendala, dan hal-hal yang perlu dikembangkan dari kegiatan pembelajaran pada siklus I. Adapun hal-hal yang diperbaiki yaitu pada sistem pembagian dan manajemen waktu yang lebih diatur sedemikian rupa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan tanggal 31 Januari 2024 dengan materi operasi pecahan bentuk aljabar. Selain itu, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap 2 materi yang telah disampaikan pada pertemuan satu dan dua dari Siklus II, guru juga mengadakan tes pemahaman materi dengan memberikan beberapa soal terkait materi yang telah disampaikan pada pertemuan 1 dan 2 dari siklus II, sehingga dapat diketahui tingkat keefektifan metode pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan atas hasil tes, diketahui bahwa pada Siklus II siswa yang tuntas sebanyak 33 siswa dari 41 siswa yang mengikuti tes sehingga didapat

persentase yang tuntas adalah 80,49%. Jika dibandingkan siklus sebelumnya, proses pembelajaran Siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh sesi turnamen yang ada pada tipe pembelajaran ini yang memicu siswa untuk ikut berkontribusi atau menguasai pertandingan karena cenderung merasa lebih tertantang ketika melihat temannya mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru. Semangat bersaing yang sportif ini menyebabkan berkembangnya minat dan pemahaman siswa terhadap matematika serta dapat menjalin hubungan yang positif antar anggota kelompok serta teman sekelas.

Pada pembelajaran TGT juga terlihat bahwa siswa saling membantu, menghargai pendapat teman lain, dan saling berlapang dada dalam menerima masukan dan pendapat orang lain. Siswa juga terlihat begitu antusias dan sportif selama sesi games berlangsung. Selain itu, pembelajaran TGT ini juga mengajarkan siswa menjadi percaya diri pada kemampuan dirinya untuk berpikir, dan belajar dari siswa yang lain. Siswa juga mampu belajar dengan membandingkan ide/jawaban yang dimiliki dengan ide temannya, sehingga

akan termotivasi untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, dan berpikir.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan atas hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ternyata menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa di kelas VII H SMPN 8 Denpasar. Peningkatan pertama terjadi pada Siklus I yakni persentase siswa yang lulus sebanyak 56,10% kemudian pada Siklus II meningkat kembali menjadi 80,49%.

Peningkatan tersebut disebabkan oleh sesi turnamen yang ada pada tipe pembelajaran ini yang memicu siswa untuk ikut berkontribusi atau menguasai pertandingan karena cenderung merasa lebih tertantang ketika melihat temannya mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru. Semangat bersaing yang sportif ini menyebabkan berkembangnya minat dan pemahaman siswa terhadap matematika serta dapat menjalin hubungan yang positif antar anggota kelompok serta teman sekelas. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa kelas VII H SMPN 8 Denpasar. Selain itu, pembelajaran TGT ini juga mengajarkan siswa untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pertanyaan atau pendapatnya di kelas, sehingga akan termotivasi untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, dan berpikir.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyarankan kepada guru-guru untuk dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat capaian dan karakteristik dari siswa. Selain itu guru hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Izzuddin, A. T. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 343–346.

I Made Surat, I Komang Sukendra, I Dewa Putu Juwana, B. P. C. (2023). Exploring The Horizontal And Vertical Mathematization Process

In Realistic Mathematics Education To Prepare Students For The Era Of Industrial Revolution 5.0. *IOSR Journal of Mathematics*, 19(3), 1–9. <https://doi.org/10.9790/5728-1903010109>

Puspitasari, N. (2016). Kontribusi Matematika terhadap Ilmu Komputer di D3 Manajemen Informatika Politeknik Indonusa Surakarta. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, 3, 18–25.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Narulita Yusron, Terjemahan). Bandung: Nusamedia.

Sukendra, I Komang, & Yuliastini, N. K. S. (2019). Analisis Tingkat Pendidikan Orang Tua, Motivasi Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Hasil Belajar Matematika. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 20(2), 78–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3516990>

Sukendra, I. K. dan Y. Mayudana. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Devision) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Emasains : Jurnal Edukasi*

*Matematika Dan Sains*, IX(1), 13–23.

Sukendra, I Komang, Widana, I. W., & Juwana, I. D. P. (2023). Senior High School Mathematics E-Module Based on STEM Orienting to Higher Order Thinking Skills Questions. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(4), 647–657. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.61042>

Surat, I. M., & Sukendra, I. K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada FKIP Pendidikan Matematika

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. *Prosiding Mahasendika*, 2, 68–80.

Surat, I. M., Muliana, I. W., & Sukendra, I. K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Taman Rama. *Widyadari*, 23(2), 247–257. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7189469>