



GLOBAL JOURNAL EDUCATION HUMANITY

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjh/index>
Email: sainsglobal01@gmail.com
Address: Jalan Teduh Bersinar, Makassar South Sulawesi, Indonesia
DOI: 10.35458

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI

Amelia Pratiwi¹, Syafruddin Side², Muhammad Asri³

¹Universitas Negeri Makassar /email: ameliapratiwi26@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar /email: syafruddin@unm.ac.id

³UPT SMA Negeri 2 Makassar /email: muhasri0566@gmail.com

Artikel info

Received: 05-01-2024

Revised: 10-01-2024

Accepted: 2-8-2024

Published, 5-8-2024

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-10 UPT SMA Negeri 2 Makassar sebanyak 36 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar matematika. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu hasil siklus I, siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 orang atau 69,44% dan hasil siklus II, siswa yang mencapai KKM sebanyak 31 orang atau 86,11%.

Keywords:

Teams Games

Tournament (TGT), Hasil

Belajar Matematika

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah

lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di setiap jenjang pendidikan adalah matematika. Hal itu karena matematika penting dipelajari. Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Paunno, Palinussa, & Huwaa, 2019). Selain itu, matematika diperlukan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir sistematis, kreatif, logis, kritis dan analitis serta kemampuan bekerja sama (Yuliyanti & Harini, 2019).

Terlepas dari pentingnya matematika untuk dipelajari, pada umumnya masalah yang sangat menonjol dalam pembelajaran matematika adalah hasil belajar siswa yang belum memuaskan. Saat ini banyak hasil penelitian yang menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satunya dapat dilihat pada hasil *The Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilaksanakan pada tahun 2022 pada kemampuan matematika Indonesia memperoleh skor rata-rata sebesar 366, skor ini lebih rendah dari hasil yang diperoleh pada

tahun 2018 yaitu sebesar 379 (OECD, 2023). Rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Rusman (2015) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran anak mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis serta menafsirkan dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk hasil belajar matematika siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Menurut (Kurniasih, 2012), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Sedangkan menurut (Kusumandari, 2011) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda. Menurut Silberman, model belajar mengajar TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Artinya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran ini menekankan kepada kerjasama antar kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum kompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen (Damayanti, S., Apriyanto, M. T., 2017).

TGT memiliki lima komponen utama yang saling berkaitan (Slavin, 1987). Komponen pertama adalah presentasi kelas. Ketika presentasi kelas, guru menyampaikan materi ajar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Komponen kedua adalah tim. Ketika masuk ke dalam tahapan tim, peserta didik bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi dan latihan. Komponen ketiga adalah gim. Di tahapan ini, peserta didik melakukan gim dengan anggota-anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan guru ataupun yang didiskusikan di tahapan sebelumnya. Komponen keempat adalah turnamen. Di tahapan ini, struktur aktivitasnya serupa dengan tahapan gim akan tetapi terdapat unsur kompetisi antarkelompok. Komponen terakhir adalah nawala. Di tahapan ini guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* memiliki kelebihan yaitu model pembelajaran TGT tidak hanya membuat siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi dari temannya akan lebih terlihat dalam pembelajaran tetapi siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah juga akan aktif dan mempunyai tanggung jawab pada kelompoknya. Model pembelajaran TGT membuat siswa bersemangat pada saat mengikuti pembelajaran karena diakhir materi guru memberi sebuah penghargaan pada kelompok yang terbaik. Dan dalam model pembelajaran TGT ini juga membuat peserta didik lebih bersemangat karena ada kegiatan permainan berupa turnamen akademik. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament* diharapkan dapat memberikan makna dan kesan positif kepada siswa, dengan harapan siswa akan termotivasi agar lebih aktif secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran (Marjalena, Rahmi, & Kundlori, 2023)

Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas XI selama dua siklus. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas XI-10 UPT SMA Negeri 2 Makassar tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 orang siswa, yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Adapun instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas: (1) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, (2) Lembar observasi aktivitas siswa, (3) Tes hasil belajar. Data yang diperoleh pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Data tentang keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa yang diamati selama pembelajaran berlangsung. Data tersebut akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis persentase. Adapun pengkategorian keterlaksanaan pembelajaran dikatakan tercapai apabila persentase hasil observasi mencapai 60%. Begitu pula dengan aktivitas siswa, dapat dikategorikan aktif jika persentase hasil observasi mencapai 60%.

Data hasil belajar siswa diperoleh dari instrumen tes hasil belajar matematika yang terdiri atas tes uraian. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kuantitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika ketuntasan klasikal tercapai, dimana siswa yang menenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mencapai 80%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika pada siswa kelas XI yaitu 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I maka diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terlaksana dengan baik dan memenuhi indikator ketercapaian pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada siklus II persentase keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95%. Hal ini berarti proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II terlaksana dengan lebih baik dari siklus I.

Adapun data aktivitas siswa yang diperoleh melalui lembar observasi menunjukkan bahwa pada Siklus I rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 75% yang berarti rata-rata aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berada pada kategori aktif. Kemudian pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 93%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari siklus sebelumnya.

Selanjutnya untuk data hasil belajar, pada siklus I terdapat 25 siswa atau 69,44% yang mencapai KKM dan 11 siswa atau 30,56% yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I belum berhasil mencapai indikator ketuntasan klasikal. Pada Siklus II terdapat 31 siswa atau 86,11% yang mencapai KKM dan 5 siswa atau 13,89% yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II telah mencapai indikator ketuntasan klasikal. Karena hasil belajar telah mencapai indikator ketuntasan klasikal, maka penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dianggap mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPT SMA Negeri 2 Makassar dengan subjek penelitian siswa kelas XI-10 yang terdiri dari 36 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dengan persentase hasil observasi sebesar 86%, aktivitas siswa memperoleh skor persentase sebesar 75% yang berarti rata-rata aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berada pada kategori aktif, dan hasil belajar yang menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa atau 69,44% yang mencapai KKM dan 11 siswa atau 30,56% yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I belum berhasil mencapai indikator ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan baik itu dari pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa maupun hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat pada persentase hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 95%, rata-rata persentase hasil observasi aktivitas siswa yang meningkat menjadi 93% serta hasil belajar yang telah mencapai indikator ketuntasan klasikal dimana terdapat 31 siswa atau 86,11% yang mencapai KKM dan 5 siswa atau 13,89% yang tidak mencapai KKM.

Terjadinya peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II dikarenakan perbaikan yang dilakukan setelah proses refleksi pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Sedangkan peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kadir Tiya (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Diah Evita Rani (2022)

yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI-10 UPT SMA Negeri 2 Makassar maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaan siklus I dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa atau 69,44% sehingga tidak mencapai indikator ketuntasan klasikal, kemudian pada siklus II banyak siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 31 siswa atau 86,11% dan mencapai indikator ketuntasan klasikal. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 235-244.
- Kumandari, Erna. (2011). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT. Tersedia:<http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-Penerapan Pembelajaran-Kooperatif TGT.pdf>.
- Kurniasih, Imas. (2012). Bukan Guru Biasa. Jakarta: Arta Pustaka
- Marjalena, L., Rahmi, U., & Kundlori, K. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pelajaran Fikih Di Kelas IX MTSN 11 Agam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1185-1196.
- OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Paunno, F. J. J., Palinussa, A. L., & Huwaa, N. C. (2019). *Komparasi kemampuan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan model pembelajaran konvensional pada materi perbandingan trigonometri*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pattimura.1, 13–19.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika . *Jurnal Basicedu*, 6068-6077.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu teori, praktik dan penilaian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1987). *Using Student Team Learning: Johns Hopkins Team Learning Project*. Johns Hopkins University Press
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 177-190.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan.

Yulyanti, A., & Harini, E. (2019). Pengaruh model TPS (Think Pair Share) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sindurejan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*. Yogyakarta.