

## **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

**Fitri Novitasari<sup>1,\*</sup>, Lukman Harun<sup>2</sup>, Oky Pitoyo Nugroho<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, FPMIPATI, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

<sup>3</sup>SMP Negeri 1 Semarang, Jl. Kr. Rejo Raya No.12, Srandol Wetan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50264

[\\*fitrinovitasari2001@gmail.com](mailto:fitrinovitasari2001@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Subjek penelitian ini siswa kelas IX I SMPN 21 Semarang tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan persentase siswa yang mencapai KKM minimal 80%. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata hasil belajar adalah 56 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 27,3%. Pada siklus 1, nilai rata-rata hasil belajar adalah 72 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 57,6%. Pada siklus 2, nilai rata-rata hasil belajar adalah 84 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 81,8%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX I SMPN 21 Semarang.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas, *Teams Games Tournament*

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to improve student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This type of research uses Collaborative Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages which are carried out in 2 meetings. The research subjects were students in class IX I of SMPN 21 Semarang for the 2023/2024 academic year. Data collection is carried out through observation and tests. The research results show that the application of the Teams Game Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve student learning outcomes. This can be seen from the increase in the average student learning outcomes and the percentage of students who achieve a minimum KKM of 80%. At the pre-cycle stage the average learning outcome score was 56 with a student completion percentage of 27.3%. In cycle 1, the average learning outcome score was 72 with a student completion percentage of 57.6%. In cycle 2, the average learning outcome score was 84 with a student completion percentage of 81.8%. Thus, it can be concluded that the application of the TGT type cooperative learning model is effective in improving the learning outcomes of class IX I students at SMPN 21 Semarang.*

**Keywords:** Classroom Action Research (CAR), Cooperative, Learning Outcomes, Teams Games Tournament

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang terstruktur dan terorganisir dengan tujuan membantu peserta didik memperoleh informasi,

keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang mandiri, produktif, dan mampu berkontribusi terhadap lingkungannya (Widolaksono et al., 2023).

Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dievaluasi berdasarkan hasil belajar dari kelas yang telah selesai. Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena hasil belajar memberi informasi kepada guru tentang seberapa baik kinerja siswa dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam proses belajar mengajar berikutnya (Indriyati et al., 2023).

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, hampir semua ilmu pengetahuan melibatkan matematika di dalamnya (Maruf et al., 2020). Faktanya, siswa masih belum memiliki pengetahuan atau kemampuan yang diperlukan untuk menguasai matematika. Matematika dianggap sebagai bidang studi yang menantang oleh para siswa, yang mengakibatkan hasil belajar di bawah standar (Indriyati et al., 2023). Matematika juga dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, masih banyak siswa yang tidak memusatkan perhatiannya ketika guru menjelaskan materi sehingga hasil matematikanya rendah (Gusdiana et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang masih kurang memuaskan atau belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Nilai rata-rata matematika siswa kelas IX I adalah 57 dengan 27,3% siswa yang mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 80. Masih ada 72,7% siswa yang belum mencapai kriteria KKM.

Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Dalam pembelajaran yang menggunakan model konvensional khususnya ceramah, guru memberikan penjelasan di depan kelas dan mengadakan tanya jawab serta memberikan contoh pemecahan masalah. Siswa berperan pasif dalam metode ceramah, mendengarkan dengan teliti serta mencatat yang pokok yang dikemukakan guru. Cara penyajian pelajaran yang

dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung membuat beberapa siswa paham dengan konsep yang diajarkan, dan sebagian siswa yang lain merasa bosan dan kurang tertantang sehingga kurang memiliki semangat dan gairah dalam belajar.

Ketika dilakukan kerja kelompok, guru terjebak dalam situasi pembelajaran yang berpusat pada guru, mengulang-ulang penjelasan dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya sehingga menghabiskan terlalu banyak waktu. Selain itu, tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok. Hanya siswa-siswa tertentu yang mengerjakan LKPD yang telah diberikan, sedangkan beberapa anggota yang lain hanya menonton dan bersikap pasif dengan tidak dapat memanfaatkan kegiatan berdiskusi untuk belajar dari siswa yang lebih paham dan malah mengandalkan siswa lain. Karena banyaknya anggota dalam satu kelompok, terkadang juga sebagian siswa cenderung berdiskusi di luar topik materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang cocok dan belum efektif.

Rendahnya hasil belajar siswa mungkin berkaitan dengan variabel seperti lingkungan belajar, keterampilan awal siswa, motivasi belajar, dan model pembelajaran yang digunakan (Widolaksono et al., 2023). Sebagaimana yang disebutkan sebelumnya, sebagai seorang guru dituntut untuk selalu meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran supaya siswanya dapat memahami konsep yang disampaikan (Setianingsih et al., 2021). Hal tersebut dapat dilaksanakan melalui perancangan kegiatan pembelajaran yang membuat siswa bersemangat, aktif di setiap pembelajaran yang dilakukan sehingga dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak merasa jenuh, bosan dan malas.

Salah satu model pembelajaran dapat mengatasi kepasifan, meningkatkan peran aktif siswa dan yang berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif (Parhusip et al., 2023). pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa

dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Risqullah et al., 2022). *Cooperative Learning* sangat sesuai jika diterapkan dalam kelas dengan keberagaman kemampuan siswa karena model ini dapat menggabungkan keseluruhan siswa, maka siswa dengan kemampuan rendah akan sangat terbantu dan termotivasi serta dapat mengasah kemampuannya (Munawaroh et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari empat pendekatan yaitu STAD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw, IK (Investigasi Kelompok), dan pendekatan struktural (Subiyantari et al., 2019). Pendekatan struktural terdiri dari dua tipe yaitu tipe *Think Pair Share* dan tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Selain itu ada juga model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) (Mahayasa, 2023).

Efektivitas pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh lima faktor utama, yaitu ada tidaknya saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi promotif, penggunaan keterampilan sosial yang sesuai, dan pemrosesan kelompok (Parhusip et al., 2023). Ketika pembelajaran kooperatif tidak direncanakan dan dikelola dengan menghadirkan kelima faktor tersebut, pembelajarannya menjadi kurang efektif. Misalnya, ketika di dalam pembelajaran kooperatif tidak memperhatikan akuntabilitas individu, ada kemungkinan akan menghasilkan efek “penumpang bebas”. Efek ini terjadi ketika ada anggota kelompok yang mengerjakan tugas dengan beban lebih sedikit ketika dia di dalam kelompok dibandingkan jika dia bekerja sendiri. Anggota ini mengerjakan sedikit (atau bahkan tidak mengerjakan) tugas yang seharusnya dia kerjakan, tetapi anggota-anggota lainnya mengerjakan tugas kelompok dengan usaha yang jauh lebih besar. Untuk mengantisipasi hal ini, pembelajaran kooperatif memerlukan struktur tugas dan penghargaan yang jelas. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memenuhi hal tersebut adalah *teams games tournament* (TGT) (Parhusip et al., 2023).

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu meningkatnya hasil belajar siswa, penerimaan terhadap keragaman (menghormati kelebihan dan kekurangan siswa lain untuk bersinergi dan saling menguntungkan), dan pengembangan keterampilan sosial (Rachmawaty & Sunarti, 2015). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis (Yunita et al., 2020).

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika yang sering dihadapkan latihan soal atau pemecahan masalah karena memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Munawaroh et al., 2023).

Selain itu, dalam pelaksanaannya, TGT berpusat pada peran aktif peserta didik dalam pelajaran, dengan memanfaatkan keadaan dalam subjek penelitian dimana peserta didik lebih sering berinteraksi dengan sesama teman. Dengan memanfaatkan tahap penghargaan yang akan diberikan kepada setiap kelompok yang memenangkan turnamen, konsep belajar dengan sesama teman, dan penggunaan media *role card* yang bertujuan memberikan bagian soal pada setiap peserta didik, diharapkan setiap peserta didik termotivasi untuk terus belajar, dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*. Dengan penambahan media *Question Card*, diharapkan peserta didik bertanggung jawab pada setiap bagian soal yang diberikan pada setiap diri peserta didik.

tujuan yang menciptakan sebuah situasi dimana itu adalah satu-satunya cara agar anggota dapat mencapai tujuan pribadi mereka sendiri dengan keberhasilan kelompok (Nugraha & Subroto, 2020).

Menurut teori yang dikemukakan Slavin (Nugraha & Subroto, 2020) terdapat lima indikator utama dalam TGT yaitu: persiapan kelas, belajar bersama kelompok, permainan yang diberikan guru, turnamen antar kelompok, dan *achievement* untuk kelompok yang menang.

Terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli dan beberapa peneliti sebelumnya, seperti yang terangkum dalam penelitian Yunita et al., (2020) menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Teams game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas VIII SMPN 5 Padang. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gusdiana et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penerapan model tersebut juga berhasil meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajarnya hingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 88,89% (Rachmawaty & Sunarti, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat dikatakan bahwa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas XI I SMP Negeri 21 Semarang adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk itu, diadakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IX I di SMP Negeri 21 Semarang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc. Taggart setiap siklus terdiri atas beberapa komponen tindakan, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang saling terkait dalam satu spiral (Suhartini, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Semarang. Pengambilan data dalam penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX I tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 33 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Sasaran penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa yang diperoleh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Pengumpulan data ialah langkah paling utama dalam sebuah penelitian. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi pengamatan, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menyebutkan bahwa ada dua macam analisis data penelitian, yakni analisis data deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif (Suhartini, 2020). Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data lembar pengamatan yang berbentuk kalimat sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes berupa angka- angka.

Indikator keberhasilan penelitian mengenai hasil belajar yaitu secara individual, siswa mendapatkan nilai  $\geq 80$ , sesuai dengan KKM SMP Negeri 21 Semarang pada mata pelajaran matematika kelas IX dan secara klasikal yaitu apabila 80% atau lebih dari jumlah seluruh siswa telah mencapai KKM (Rachmawaty & Sunarti, 2015) .

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Kegiatan ini diawali dengan melakukan diskusi dengan guru pamong selaku guru matematika kelas IX I untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam pembelajaran. Selain itu, hal yang dilakukan adalah melakukan observasi untuk mengetahui kondisi siswa. Berikut

adalah data hasil belajar siswa ada pra siklus.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

No	Aspek Kelulusan	Jumlah Siswa	Persentase Kelulusan	Keterangan
1.	Lulus	9	27,3%	Nilai $\geq$ KKM
2.	Tidak Lulus	24	72,7%	Nilai $<$ KKM
	Jumlah	33	100%	
			Nilai	
KKM			80	
Nilai Minimal			1	
Nilai Maksimal			99	
Rata-rata			56	

Berdasarkan tabel 1. diatas, terlihat bahwa hasil belajar matematika pada tahap pra siklus ini sangat rendah, dengan persentase ketuntasan belajar siswa 27,3% atau hanya 9 siswa yang mendapatkan nilai diatas standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kemampuan awal ini menjadi dasar untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) penyajian kelas; (2) belajar dalam kelompok; (3) permainan (4) pertandingan (5) penghargaan kelompok. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan September pada pokok bahasan bilangan berpangkat dan bentuk akar dan terbagi menjadi dua siklus. Setiap siklus terbagi menjadi beberapa tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Deskripsi masing-masing siklus sebagai berikut.

### Hasil tindakan pada siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan selama 2x pertemuan dalam 5 jam pelajaran yang diikuti oleh semua peserta didik dengan jumlah 33 orang. Tujuan pembelajaran yang dicapai pada siklus I ini ialah (1) siswa mampu mengidentifikasi sifat – sifat bentuk akar (2) siswa dapat menyelesaikan operasi hitung bentuk akar berdasarkan pada sifat -sifat bentuk akar dengan baik.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kurikulum, materi pembelajaran, dan karakter siswa. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan membagi siswa menjadi 11 kelompok yang masing – masing kelompok terdiri atas 3 siswa dengan kemampuan kognitif dan jenis kelamin yang berbeda dengan 1 orang sebagai tutor dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal selanjutnya yang dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPP, lembar kerja peserta didik, soal evaluasi, dan media pembelajaran berupa *Question card* sejumlah 35 soal untuk masing – masing kelompok. Selain itu, disiapkan lembar instrumen penelitian (lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dan tes hasil belajar) dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* (TGT)

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media *Question card* sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, peneliti dibantu oleh guru pamong dan rekan sejawat sebagai observer. Selama pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti selalu mengamati keaktifan siswa berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023 dalam 3 jam pelajaran. Dengan melaksanakan 3 sintaks pembelajaran TGT yakni yaitu (1) presentasi materi oleh guru; (2) belajar kelompok, dan (3) game pengerjaan soal secara berkelompok. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2023 pada 2 jam pelajaran dengan melaksanakan 2 sintaks yaitu (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok. Berikut adalah prosedur pelaksanaannya:

##### Tahap 1: penyajian kelas

Pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi, memberi salam, meminta siswa untuk berdoa, menyiapkan keadaan fisik dan

psikis siswa serta melakukan presensi. Selanjutnya, guru mengingatkan kembali mengenai materi prasyarat, video motivasi mengenai pentingnya bekerja sama berdasarkan kehidupan semut. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini. Selanjutnya, guru mempresentasikan materi mengenai sifat – sifat bilangan berpangkat dan bentuk akar.

### **Tahap 2: Belajar dalam kelompok**

Pada tahap ini, guru mempersiapkan siswa untuk belajar dalam kelompok dengan membacakan pembagian siswa dalam kelompok. Siswa diminta untuk membaca kembali dan memahami materi yang telah dijelaskan sebelumnya, serta membantu anggota kelompoknya yang lain untuk memahami materi. Siswa mendiskusikan permasalahan terkait sifat – sifat bentuk akar yang ada dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) . Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan bahwa masing – masing kelompok dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam LKPD. Setelah selesai mengerjakan LKPD, setiap kelompok diminta untuk menentukan urutan pemain dalam kegiatan game yang akan dilakukan.

### **Tahap 3: Permainan**

Pada tahap ini, siswa diminta untuk berbaris menurut kelompoknya. Setiap kelompok diberikan 35 soal yang terdiri atas soal bertipe mudah dengan skor 3 skor, soal bertipe sedang dengan skor 4 skor, dan soal bertipe sukar dengan skor 5 skor yang ditulis dalam media *Question Card*. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan game yaitu dalam waktu 20 menit, siswa dalam masing – masing kelompok yang berada di urutan pertama bebas memilih dan mengambil 1 buah *question card*, setelah itu diminta untuk mengerjakan soal tersebut dan menempelkannya di lembar jawab yang telah disediakan. Berikut peraturan pada tahap *game* ini.

- a. Jika siswa telah selesai mengerjakan, siswa diminta untuk mengangkat tangan sehingga guru dapat memeriksa jawabannya untuk proses pemberian skor. Selanjutnya siswa menempatkan diri pada barisan paling belakang dan

dilanjutkan dengan pemilihan soal lain oleh siswa yang mendapatkan urutan selanjutnya.

- b. Jika siswa menyerah dan tidak bisa menyelesaikan soal, maka siswa diminta angkat tangan kemudian berjalan mundur dan dilanjutkan dengan pemilihan soal lain oleh siswa urutan selanjutnya.

Skor yang dikumpulkan oleh kelompok akan diakumulasikan dengan skor hasil pertandingan, sedangkan skor yang dikumpulkan oleh setiap individu dalam kelompok akan digunakan sebagai salah satu penilaian keaktifan individu.

### **Tahap 4: Pertandingan**

Pada tahap ini, guru dengan dibantu oleh siswa menempelkan 35 *Question Card* di papan tulis. Siswa dan guru bersama – sama memilih soal pertama yang akan digunakan untuk pertandingan secara acak dengan bantuan *Wheel spinner*. Setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan di meja turnamen berdasarkan urutan pemain. Pemain terdiri dari 1 orang sebagai pembaca soal dan 10 orang lainnya sebagai penantang. Pembaca soal berada di depan kelas sedangkan 10 penantang berada di meja turnamen. Kelompok yang berhak menjadi penantang adalah perwakilan kelompok tercepat yang mengangkat tangan.

Penantang yang terpilih akan menjadi penantang 1 dan mengerjakan soal yang terpilih sebelumnya. Guru memeriksa jawaban siswa dan menyelipkan penjelasan terkait penyelesaian soal tersebut sehingga siswa tetap belajar.

- a. Jika jawaban siswa sudah tepat, maka guru menuliskan skor siswa.
- b. Jika jawaban kurang tepat, maka guru akan memberikan kesempatan kepada penantang 2 sebagai kelompok tercepat kedua yang mengangkat tangan. Guru hanya memberikan kesempatan Siswa bersama guru menghitung skor yang diperoleh pada saat game dan nantinya diakumulasikan dengan skor turnamen yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.

### **Tahap 5: Penghargaan Kelompok**

Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi merupakan pemenang dari

pertandingan. Kelompok pemenang menerima hadiah dari guru sebagai bentuk apresiasi yang diharapkan dapat memotivasi kelompok lain. Selanjutnya siswa diminta untuk menganalisis langkah kerja yang dilakukan agar memperoleh skor yang memuaskan.

Di akhir pembelajaran, guru bersama siswa membuat kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan *posttest* untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Guru kemudian melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan siswa setelah mempelajari materi yang di ajarkan, memberikan informasi terkait materi selanjutnya, dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa.

### 3. Pengamatan

Pada tahap ini, observer mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berikut adalah analisis hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1

No	Aspek	Persentase	
		Observer 1	Observer 2
1	Kesesuaian dengan sintaks TGT	92%	88%
2	Manajemen waktu	75%	83%
3	Penguasaan materi	94%	100%
4	Pengelolaan kelas	88%	88%
5	Sikap, penampilan, dan tutur kata	90%	95%
Rata-rata Persentase		87,8%	93,2%
Rata-rata Akhir		90,5%	

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa peneliti memiliki kemampuan yang baik dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan rata-rata persentase yang tinggi dari pengamatan observer 1 dan observer 2. Secara keseluruhan, rata-rata persentase ketercapaian pelaksanaan pembelajaran mencapai 90,5%.

Selain itu, guru melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa

setelah pembelajaran. Berikut adalah data hasil belajar siswa pada siklus 1.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1

No	Aspek Kelulusan	Jumlah Siswa	Persentase Kelulusan	Keterangan
1.	Lulus	19	57,6%	Nilai $\geq$ KKM
2.	Tidak Lulus	14	42,4%	Nilai $<$ KKM
Jumlah		33	100%	
			Nilai	
			KKM	80
			Nilai Minimal	4
			Nilai Maksimal	100
			Rata-rata	72

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus 1 meningkat dengan rata – rata 72, dengan nilai minimal 4 dan nilai maksimalnya 100. Terdapat 19 siswa atau 57,6% siswa yang telah mencapai KKM dan masih ada 14 siswa atau 42,4% siswa belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus 1, ketuntasan klasikal siswa belum mencapai 80%.

### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi yang dilaksanakan pada siklus 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berikut adalah hasil refleksi terkait pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1:

- Proses pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan, namun dalam pelaksanaan model pembelajaran masih perlu adaptasi agar dapat berjalan dengan lebih baik.
- Sebagian besar siswa menjadi lebih aktif, interaktif, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran karena tertarik dengan permainan dan pertandingan yang diadakan di tengah pembelajaran.
- Beberapa kelompok kurang memiliki minat untuk bersaing dengan kelompok lain.
- Guru belum dapat mendampingi kelompok secara merata dan maksimal.
- Banyaknya kelompok membuat guru kesulitan mengatur formasi duduk masing – masing kelompok, sehingga ketika menyusun meja untuk

- permainan dan pertandingan suasana menjadi kurang kondusif.
- f. Manajemen waktu ketika melaksanakan pertandingan masih belum efektif sehingga ada satu soal yang memerlukan waktu pengerjaan terlalu lama hingga 6 penantang.
  - g. Kesempatan untuk menjawab soal ketika turnamen kurang merata untuk seluruh tim. Pemilihan penantang dilaksanakan melalui tingkat kecepatan angkat tangan, terkadang kurang terlihat oleh guru atau berbarengan dengan penantang dari perwakilan kelompok lain.

Hasil belajar pada siklus 1 belum mencapai indikator kinerja keberhasilan penelitian, sehingga peneliti berdiskusi dengan guru untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2. Secara umum, hal – hal yang dilaksanakan pada siklus selanjutnya sama dengan pelaksanaan siklus I, namun dengan penambahan upaya perbaikan atas kekurangan – kekurangan yang terjadi sebelumnya. Adapun rencana tindak lanjut (RTL) yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

- Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan informasi sejak awal pembelajaran jika nantinya ada hadiah sebagai apresiasi untuk 3 tim terbaik dengan skor tertinggi dalam permainan dan pertandingan.
- Guru harus lebih memusatkan perhatian kepada semua kelompok secara adil dan merata sehingga semua kelompok dapat memahami materi maupun tugas yang diberikan oleh guru.
- Guru mengelola dan mengatur posisi duduk siswa dalam masing – masing kelompok sebelum pembelajaran dimulai.
- Guru memberikan batasan maksimal untuk penantang sebanyak 3 tim. Setelah ketiganya tidak bisa menyelesaikan soal, maka akan dibahas guru di papan tulis agar tidak menghabiskan banyak waktu.

- Pemilihan pembaca soal berdasarkan *Wheel spinner* oleh guru, sedangkan tim yang mengerjakan dan menantang dipersilahkan untuk menekan bel online melalui aplikasi *Buzzer* yang diakses menggunakan *smartphone* agar semua tim mendapatkan kesempatan merata.

### Hasil tindakan pada siklus 2

Kegiatan pada siklus 2 ini merupakan kelanjutan dari siklus 1 sebagai perbaikan dari kekurangan pada siklus 1 agar dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian. Siklus ini terdiri atas 2 pertemuan yakni pada tanggal 29 Agustus 2023 untuk pertemuan 1 selama 3 jam pelajaran untuk melaksanakan 3 sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dan pertemuan 2 pada tanggal 1 September 2023 dalam 2 jam pelajaran untuk 2 sintaks selanjutnya. Tujuan pembelajaran pada siklus 2 ini antara lain: 1) siswa dapat menentukan bentuk rasional dari bilangan dengan penyebut berbentuk akar melalui kegiatan berkelompok dengan tepat dan 2) siswa dapat menyajikan hasil pembelajaran bentuk akar dalam bentuk sederhana melalui pertanyaan yang diberikan dengan tepat.

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan secara garis besar sama dengan kegiatan yang ada pada siklus 1. Perbedaannya terletak pada hal – hal yang harus diperbaiki berdasarkan dari hasil refleksi siklus dengan melaksanakan rencana tindak lanjut yang telah direncanakan sebelumnya.

Lembar observasi ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 juga diberikan kepada 2 observer yaitu guru mata pelajaran dan teman sejawat. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi ketercapaian pelaksanaan pembelajaran. Secara umum pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 lebih baik daripada siklus 1. Hal tersebut terlihat pada hasil pengamatan pada tabel 4.



**Tabel 4.** Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 2

No	Aspek	Persentase	
		Observer 1	Observer 2
1	Kesesuaian dengan sintaks TGT	100%	100%
2	Manajemen waktu	100%	100%
3	Penguasaan materi	100%	100%
4	Penguasaan kelas	100%	100%
5	Sikap, penampilan, dan tutur kata	100%	100%
Rata-rata Persentase		100%	100%
Rata-rata Akhir		100%	

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa peneliti memiliki kemampuan yang baik dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan rata-rata persentase yang tinggi dari pengamatan observer 1 dan observer 2. Secara keseluruhan, rata-rata persentase ketercapaian pelaksanaan pembelajaran mencapai 100%.

Selain keterlaksanaan pembelajaran, hal yang dapat diamati adalah hasil belajar setelah pelaksanaan siklus 2, yang dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 2

No	Aspek Kelulusan	Jumlah Siswa	Persentase Kelulusan	Keterangan
1.	Lulus	27	81,8%	Nilai $\geq$ KKM
2.	Tidak Lulus	6	18,2%	Nilai $<$ KKM
Jumlah		33	100%	
		Nilai		
KKM		80		
Nilai Minimal		33		
Nilai Maksimal		100		
Rata-rata		84		

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT di siklus 2, ada 27 siswa atau 81,8% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 6 siswa atau 18,2% siswa tidak mencapai KKM. Nilai minimum dari posttest yang telah dilaksanakan adalah 33 dan nilai maksimumnya adalah 100, dengan rata-rata 84. Pada siklus 2 ini persentase siswa yang telah mencapai KKM

sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Secara umum pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 lebih baik daripada siklus 1, hal tersebut terlihat pada hasil analisis dari keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih paham mengenai tanggung jawab individu dan menempatkan dirinya untuk terlibat dalam kegiatan kelompok sehingga dapat melaksanakan persaingan sehat, bukan hanya menjadi "penumpang bebas" dalam kelompok, namun berusaha saling membantu melalui kegiatan tutor sebaya agar semua anggota dapat mengumpulkan skor. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa bekerja dalam kelompok untuk menguasai materi dan terjadinya kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terbukti meningkat. Terlihat dari dari persentase siswa yang telah mencapai KKM yang ditentukan oleh peneliti yakni 81,8%. Maka penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang. Oleh karena itu, peneliti mencukupkan penelitian pada siklus 2 karena model pembelajaran tersebut telah terbukti berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar di kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang.

## PEMBAHASAN

Rendahnya keterlibatan siswa pada saat kegiatan pembelajaran, karena guru belum mampu memacu antusiasme dan daya saing siswa dalam belajar. Siswa masih bergantung kepada siswa dengan kemampuan yang lebih tinggi saat mengerjakan suatu penugasan kelompok. Terbukti dengan adanya efek "penumpang bebas", dimana siswa tidak ikut andil dalam menyelesaikan permasalahan kelompok. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika yang akhirnya

menyebabkan sebagian besar hasil belajar matematika masih rendah.

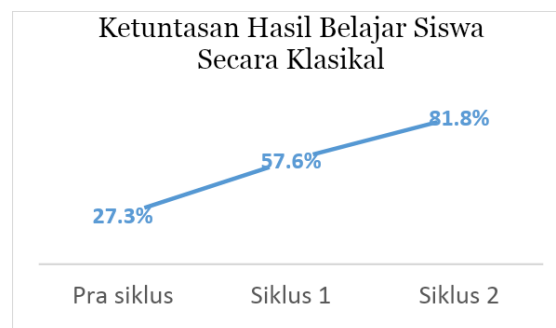
Penelitian mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri atas 2 siklus yang terbagi dalam 4 pertemuan ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang. Penelitian yang telah dilaksanakan tersebut berdasarkan pada teori Slavin (Nugraha & Subroto, 2020), yaitu tahap penyajian kelas, belajar bersama kelompok, permainan yang diberikan oleh guru, pertandingan antar kelompok, dan penghargaan yang diberikan pada kelompok pemenang. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Question Card*, tujuannya untuk memaksimalkan tanggung jawab siswa sehingga dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah perbandingan hasil pre test pada pra siklus serta *post test* pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 6.** Perbandingan Hasil Pre-test pada Pra-Siklus serta Post Test pada Siklus 1 dan Siklus 2

Perbandingan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Maksimal	99	100	100
Nilai Minimal	1	4	33
Rata-rata	56	72	84

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) selama 2 siklus (4 pertemuan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang. Hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada Tabel 6, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra siklus hingga siklus 2. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 56 setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat menjadi 72. Namun rata – rata tes hasil siklus 1 tersebut belum mencapai KKM. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus 2, dan rata – rata kelasnya terbukti meningkat menjadi 82. Nilai ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana telah melebihi KKM.

Hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT kelas IX I SMP Negeri 21 Semarang ini mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.** Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IX I sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT adalah 27,3% meningkat menjadi 57,6% pada siklus 1. Pada siklus 2, siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 27 anak atau dapat dikatakan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 81,8%. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil penelitian diatas membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran guru memposisikan diri sebagai fasilitator atau memfasilitasi siswa untuk bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran dalam diskusi kelompok serta meningkatkan tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok agar bisa memperoleh skor yang maksimal dalam kegiatan permainan ataupun turnamen. Pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk mempertahankan keberhasilan kelompoknya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurhaliza & Sagala (2023), Gusdiana et al. (2023) dan penelitian

Sumandya & Saraswandewi (2023) bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika berturut – turut dalam materi SPLTV, SPLDAV, dan turunan fungsi aljabar. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran lain juga meningkat setelah penggunaan model tersebut sesuai dengan penelitian Nugraha & Subroto( 2020) dalam mata pelajaran ekonomi, dan penelitian Paramita et al. (2019) dalam mata pelajaran biologi, khususnya jaringan tumbuhan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IX I semester gasal Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan untuk setiap siklusnya, persentase siswa yang sudah tuntas KKM juga sudah mencapai 80% sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan simpulan ini, maka pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini dapat dijadikan alternatif dan sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 64–73.
- Indriyati, N., Harun, L., Purwati, H., & Winanti, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Kelas XI. *Journal on Education*, 06(01), 4903–4910.
- Maruf, A., Indiati, I., & Harun, L. (2020). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Visual. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i1.5761>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI NGALIYAN 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 314–341.
- 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. *JUPE*, 8(3), 70–75.
- Nurhaliza, A. F., & Sagala, P. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(3), 216–229.
- Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162–165.

- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306.
- Rachmawaty, & Sunarti. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Hidrokarbon di Kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin. *QUANTUM, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 6(2), 87–95.
- Risqullah, F., Pratiwi, Y., Hasanah, U., Manasikana, A., & Karimah, S. (2022). PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ERA SOCIETY 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 435–446.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Suhartini. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Realistik pada Siswa Kelas V SDN 144/IX Solok Muaro Jambi. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Realistik pada Siswa Kelas V SDN 144/IX Solok Muaro Jambi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 146–159.
- Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 1–6.
- Widolaksono, D. A. S., Harun, L., Ariyanto, L., & Supriyanto, A. (2023). Implementation of discovery learning model to improve student learning outcomes. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 294–304. <https://doi.org/10.30738/union.v11i2.14864>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–33.