

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Herwandi^{1*}, Habiba Ulfahyana²

¹Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Maros, Indonesia.

²Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Maros, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: herwandi@itkpi.ac.id

© 2023 PRISMA (Jurnal Penalaran dan Riset Matematika)

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar semester II tahun ajaran 2022/2023, selanjutnya menentukan sampel dengan teknik *Simple Random Sampling* sehingga terpilih siswa kelas XI.A sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir pokok bahasan. Dalam penelitian ini digunakan dua teknik analisis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa secara deskriptif hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 82,91 dan mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 92%. Secara inferensial menunjukkan nilai $\text{sign} = 0,000 < \alpha = 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika, Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Abstract: This study is a pre-experimental research involving one experimental class that aims to determine the effectiveness of the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model in learning mathematics in class XI SMA PGRI Kota Makassar. The research design used was *one group pretest-posttest design*. The population in this study were all 11th grade students of PGRI Tamalate II High School in Makassar City in the second semester of the 2022/2023 school year, then determining the sample with the *Simple Random Sampling* technique so that the XI.A class students were selected as the research sample. The instrument used in this study was a learning outcome test to determine the completeness of learning outcomes. The data collection technique used is a learning outcome test given to students at the end of the subject matter. In this study, two statistical analysis techniques were used, namely descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of data analysis, it was found that descriptively the mathematics learning outcomes achieved by XI grade students of SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar after applying the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model were included in the high category with an average value of 82.91 and achieved classical completeness of 92%. Inferentially shows the sign value $= 0.000 < \alpha = 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted, in other words, the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model is effectively applied in learning mathematics in class XI SMA PGRI Kota Makassar.

Keywords: Mathematics Learning, Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model.

Pendahuluan

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai peranan yang cukup penting, dimana hasil belajar anak didik bukan hanya dipengaruhi oleh penguasaan guru terhadap materi pelajaran, tetapi juga metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan peningkatan mutu pendidikan, khususnya matematika tergantung dari berbagai faktor, antara lain siswa itu sendiri, materi pelajaran, guru dan orang tua, strategi belajar yang disiapkan oleh guru, paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam mengajarkannya (Herwandi, et al., 2020). Dalam menyiapkan materi pembelajaran sampai pada saat pelaksanaannya, guru harus selektif menentukan strategi belajar mengajar yang harus diterapkan (Ulfahyana, H., 2023). Hal ini tergantung dari pendekatan dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Jadi pendekatan yang perlu dikembangkan sebagai alternatif yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien adalah metode yang benar-benar melibatkan siswa selama proses belajar berlangsung.

Menurut Baharullah, B. (2022) membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dapat menumbuhkan sikap positif siswa seperti kemampuan bekerjasama serta saling mengerti dan menerima perbedaan individu. Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan karena keaktifan dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut (Herwandi, et al., 2020). Pandangan siswa tentang mata pelajaran matematika sebagai sesuatu yang menakutkan, ini mungkin disebabkan oleh berbagai hal seperti cara penyampaian materi dari guru yang monoton karena model yang digunakan membosankan (Firdaus, et al., 2023).

Berdasarkan observasi dan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru Matematika SMA PGRI Tamalate II bahwa hasil belajar matematika masih rendah serta keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih berada pada kategori rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru tanpa mengerti apa yang dijelaskan serta kurang aktif dalam bertanya. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif akan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama serta berinteraksi dengan siswa lainnya dan guru. Selain itu, siswa dapat melatih diri untuk membangun sendiri pengetahuannya.

Menurut Palupi, et al., (2021). salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif salah satunya tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam satu kelompok dan diberi suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok (Mukminah, et al., 2020). Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam satu permainan agar pembelajaran tidak membosankan (Sya'adah, et al., 2023). Pembelajaran TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi (Herpian, et al., 2021). Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru, dengan mendekati siswa diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru (Dewi, Y. P., 2021).

Pembelajaran *Student Teaching Learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok (Putra, et al., 2021). Dalam metode ini peserta didik setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuan akan dipertemukan dalam suatu

pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*Turnaments table*” yang diadakan setiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan (Palupi, et al., 2021). Skor yang didapat akan memberikan konstribusi rata-rata skor kelompok.

Salah satu tipe model kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournamen* (TGT), dapat mengembangkan belajar aktif serta memungkinkan pembelajaran siswa untuk lebih banyak berpikir, merespon dan saling membantu satu sama lain. Adapun kelebihan yang dimiliki pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT), adalah (1) dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi; (3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi kecil; (4) Motivasi belajar peserta didik bertambah; (5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru; dan (5) Peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik, selain itu kerjasama antar peserta didik dan peserta didik dengan guru akan membantu interaksi belajar menjadi hidup dan tidak membosankan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini merupakan tipe yang mudah sehingga siswa dapat bekerjasama, saling membantu, mempelajari informasi atau keterampilan dan adanya sistem penilaian dari peningkatan individu dan bekerjasama dalam kelompok (Dewi, Y. P., 2021). Kemudian pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan cara yang efektif untuk mengubah pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif tipe ini memiliki prosedur yang diterapkan secara eksplisit untuk memberi waktu lebih banyak berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain (Juaini, M.,2020).

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka peneliti bermaksud melakukan eksperimen dengan judul Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*(TGT) pada Siswa Kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* yang diterapkan dalam matapelajaran Matematika pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar tahun ajaran 2022/2023. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu sebuah eksperimen yang melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi suatu treatment (X), dan diberi post-test (O). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar semester II tahun ajaran 2022/2023, selanjutnya menentukan sampel dengan teknik *Simple Random Sampling* sehingga terpilih siswa kelas XI.A dengan jumlah siswa 24 orang merupakan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada akhir pokok bahasan. Dalam penelitian ini digunakan dua teknik analisis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Statistik deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik variabel-variabel penelitian. Sedangkan statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan setelah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

Data hasil belajar siswa (pretest) sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa (Pretest)

Statistik	Nilai
Skor ideal	100,00
Skor terendah	24,00
Skor tertinggi	56,00
Rentang skor	32,00
Rata-rata skor	46,62
Standar deviasi	11,13

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 46,62 dari skor ideal 100 yang dicapai oleh siswa dengan standar deviasi 11,13. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 24,00, sampai dengan skor tertinggi 56,00 dengan rentang skor 32,00. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan kedalam 4 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika (Pretest)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	18	75.00%
2	55 – 74	Rendah	6	25.00%
3	75 – 84	Tinggi	0	0%
4	85 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			24	100%

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 24 siswa, terdapat 18 siswa (75.00%) yang memperoleh skor pada interval (0 – 54) dengan kategori sangat rendah, terdapat 6 siswa (25%) yang memperoleh skor pada interval (55 – 74) dengan kategori rendah, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor pada interval (75 – 84) dan (85 – 100), artinya tidak ada siswa memperoleh skor dengan kategori tinggi maupun sangat tinggi. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa dikonversi ke dalam 4 kategori di atas, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong sangat rendah.

Selanjutnya data hasil belajar (pretest) sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pretest)

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Tidak tuntas	24	100%
75 – 100	Tuntas	0	0%

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 3 di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 24 orang atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa, artinya tidak ada siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan individu dari jumlah seluruh siswa. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong sangat rendah.

Selanjutnya data hasil belajar siswa (posttest) setelah menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa (Posttest)

Statistik	Nilai
Skor ideal	100,00
Skor terendah	72,00
Skor tertinggi	97,00
Rentang skor	25,00
Rata-rata skor	82,91
Standar deviasi	11,02

Pada table 4 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 82,91 dari skor ideal 100 yang dicapai oleh siswa, dengan standar deviasi 11,02. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 72,00 sampai dengan skor tertinggi 97,00 dengan rentang skor 25,00. Jika hasil belajar matematika siswa dikelompokkan ke dalam 4 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Table 5. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Matematika (Posttest)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	0	0%
2	55 – 74	Rendah	2	8.00%
3	75 – 84	Tinggi	14	58.00%
4	85 – 100	Sangat Tinggi	8	34.00%
Jumlah			24	100%

Pada table 5 di atas menunjukkan bahwa dari 24 siswa, terdapat 8 siswa (34.00%) yang memperoleh skor pada interval (85 – 100) dengan kategori sangat tinggi, terdapat 14 siswa (58.00%) yang memperoleh skor pada interval (75 – 84) dengan kategori tinggi, terdapat 2 siswa (8.00%) yang memperoleh skor pada interval (55 – 74) dengan kategori rendah, dan tidak ada satupun siswa (0%) yang memperoleh skor pada interval (0 – 54) dengan kategori sangat rendah. Setelah skor rata-rata hasil belajar matematika siswa dikonversi ke dalam 4 kategori di atas, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong berada pada kategori tinggi.

Selanjutnya data hasil belajar (posttest) setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Posttest)

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Tidak tuntas	2	8,00%
75 – 100	Tuntas	22	92,00%

Dari tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 24 siswa, terdapat 22 siswa (92.00%) yang memenuhi kriteria ketuntasan individu, dan hanya terdapat 2 siswa (8.00%) termasuk kategori tidak tuntas secara individu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar setelah pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong berada pada kategori tinggi dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini berarti bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

2. Hasil Analisis Inferensial

Untuk menguji hipotesis penelitian, sebelumnya dilakukan dengan tahapan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan komputer dengan bantuan SPSS versi 23 diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah skor rata-rata hasil belajar siswa berdistribusi normal. Kriteria pengujianya adalah: $p \geq \alpha$

Jika $P_{\text{Value}} \geq \alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal.

Jika $P_{\text{Value}} < \alpha = 0,05$ maka berdistribusi tidak normal.

Dengan menggunakan uji Shapiro Wilk, diperoleh nilai $P_{\text{Value}} = 0,349$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk data skor pretest. Kriteria pengujianya adalah data normal jika nilai $P_{\text{Value}} > \alpha$. Dari hasil pengolahan data terlihat bahwa nilai $P = 0,349 > \alpha = 0,05$ berarti data berdistribusi normal. Sedangkan untuk data skor posttest diperoleh nilai $P_{\text{Value}} = 0,269$. Kriteria pengujianya yaitu data berdistribusi normal jika nilai $P > \alpha$. Dari hasil pengolahan data terlihat $P = 0,269 > \alpha = 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Data berdistribusi normal maka memenuhi kriteria untuk digunakan uji-*t one sample test* untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Kriteria pengujianya adalah tolak H_0 jika nilai $\text{sign} < \alpha$. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai $\text{sign} = 0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa hasil belajar siswa meningkat dan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa terdapat 22 siswa dari jumlah keseluruhan atau 92.00% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 75) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal.

Secara inferensial terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang berarti bahwa pembelajaran matematika melalui penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

Sejalan dengan penelitian Asmawati, A., (2022) bahwa hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-*t one sample test* dengan sebelumnya dilakukan Normalized gain pada data pretest dan posttest diperoleh data $P = 0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Siswa Kelas X.1 SMA Negeri 8 Pinrang. Sedangkan penelitian Haryana, (2022) bahwa penerapan model kooperatif *Teams Games*

Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa serta mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran matematika.

Penelitian Novianty, E. (2021) mengungkapkan bahwa aktivitas dan kreativitas yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) ini, selain akan mempengaruhi aspek kognitif siswa (kemampuan berpikir kreatif) yang berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar siswa, juga melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) tersebut dapat mengembangkan aspek non-kognitif dari kreativitas yakni kepribadian kreatif dan sikap aktif siswa.

Sedangkan penelitian Simatupang, T., (2022) bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Penerapan model Teams Games Tournaments(TGT) ini dalam pembelajaran matematika melibatkan siswa untuk dapat berperan aktif dengan bimbingan guru, agar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif hasil belajar matematika yang dicapai siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 82,91 dan mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 92%. Secara inferensial menunjukkan nilai $\text{sign} = 0,000 < \alpha = 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA PGRI Tamalate II Kota Makassar.

Daftar Rujukan

- Asmawati, A., Syamsinar, S., & Palimari, P. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(2), 62-70.
- Baharullah, B. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *Infinity: Jurnal Matematika dan Aplikasinya*, 2(2), 14-22.
- Dewi, Y. P., Sridana, N., Baidowi, B., & Sripatmi, S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), 254-262.
- Firdaus, A. M., & Herwandi, H. (2023). STUDENTS' MATHEMATICS PROBLEM-SOLVING ABILITY WITH KINESTHETIC LEARNING STYLE AT VOCATIONAL SCHOOL. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 26(1), 153-170.
- Haryana, K. S., & Indarini, E. (2022). Efektifitas Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) dan Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Aspek Kognitif Hots Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5721-5730.
- Herpian, N. H., & Fadli, S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Himpunan. *TIRAI EDUKASI: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 55-58.
- Herwandi, H., & Kaharuddin, A. (2020). Exploration of the Influence of Learning ELPSA (Experiences, Language, Pictures, Symbols, and Applications) on the Understanding of

- Mathematical Concepts. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 113-125.
- Juaini, M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 2(1), 43-55.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Novianty, E. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS VII. 5 SMP NEGERI 3 PALLANGGA. *CENDEKIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 9(2), 262-270.
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(1), 10-20.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 895-904.
- Simatupang, T., Ahmad, M., & Siregar, E. Y. (2022). EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MATEMATIKA SISWA SMK. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 112-123.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158.
- Ulfahyana, H. (2023). Analisis Pemahaman Konsep dalam Menyelesaikan Soal Geometri Dimensi Tiga Pada Peserta Didik SMK di Kota Makassar. *Jurnal Penalaran dan Riset Matematika*, 2(1), 81-89.