

PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Andi Mulawakkan Firdaus^{1*}, Wasilatul Murtafiah²

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia.

²Universitas PGRI Madiun, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: andi.mulawakkan@unismuh.ac.id

© 2024 PRISMA (Jurnal Penalaran dan Riset Matematika)

Abstrak: Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Limbung dengan jumlah populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung tahun ajaran 2023/2024 yang tersebar dalam 11 kelas yaitu kelas VIII-1 sampai kelas VIII-11, sebanyak 385 orang. Teknik pemilihan sampel adalah simple random sampling, Anggota sampel yang dipilih adalah kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung dengan jumlah siswa 35 orang, yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika siswa (Pre Test dan Post Test). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Dokumentasi dan Tes Hasil Belajar Matematika, tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji T-test sebesar 4,35 dengan taraf signifikansi $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 diterima atau $4,35 \geq 2,048$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, pengaruh peningkatkan hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebesar 23,3%.

Kata kunci: Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Matematika.

Abstract: The type of research used in this study is pre-experiment research. This study aims to determine the effect of the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model on math learning outcomes. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. This research was conducted at SMP Muhammadiyah Limbung with the total population of all students in grade VIII of SMP Muhammadiyah Limbung in the academic year 2023/2024 spread over 11 classes, namely class VIII-1 to class VIII-11, totaling 385 people. The sample selection technique was simple random sampling, the sample members selected were class VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung with 35 students, consisting of 20 female students and 15 male students. The instruments used in this study were student math learning outcomes tests (Pre Test and Post Test). Data collection techniques in this study were Documentation and Mathematics Learning Outcomes Test, this test was used to measure the level of understanding of mathematics learning outcomes in 8th grade students of SMP Muhammadiyah Limbung. Data analysis used in this research is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model had an effect on the mathematics learning outcomes of 8th grade students of SMP Muhammadiyah Limbung. This is evidenced by the results of the T-test of 4.35 with a significant level $\alpha = 5\%$ and $t_{table} = 2.042$. Based on the test criteria, if the $t_{count} \geq t_{table}$ value is obtained, H_a is accepted or $4.35 \geq 2.048$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. So, the effect of improving student learning outcomes after being given the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is 23.3%.

Keywords: Team Games Tournament (TGT) Cooperative Model, Math Learning Outcomes

Pendahuluan

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Sudiati, 2014). Pembelajaran matematika secara umum cenderung menggunakan rumus dan anak dituntut untuk memahami serta menghafal rumus yang telah diberikan. Asumsi anak seperti itulah yang membuat mata pelajaran matematika menjadi momok yang menakutkan dan selalu tertanam dalam diri pribadi anak, sehingga secara tidak disadari mereka akan malas untuk belajar dan hasil belajar anak akan menurun juga.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model ataupun pendekatan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan siswa mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan pada diri siswa, bahkan semangat belajar siswa akan tinggi dan proses pembelajaran sangat menyenangkan. Sebaliknya, apabila penggunaan model pembelajaran kurang tepat maka proses pembelajaran akan terasa tidak menyenangkan dan akan berdampak buruk bagi siswa. Guru dapat menyebabkan kesulitan karena model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu model yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai sehingga membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika observasi di SMP Muhammadiyah Limbung yaitu proses belajar dilaksanakan dengan model konvensional dan ceramah. Pada saat pembelajaran tersebut, guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan, dan dijawab siswa secara bersama-sama. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, maka sebagian besar siswa hanya diam. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya atau menjawab materi dari soal yang diberikan oleh guru. Siswa mencatat semua yang telah dicatatkan oleh guru dipapan tulis, mengerjakan tugas dan tidak mempresentasikan hasilnya. Guru hanya membahas tugas tersebut bersama-sama di depan kelas. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa siswa yang memahami secara langsung materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebagian yang lain belum memahami dengan jelas dan pada akhirnya nilai yang didapatkan kurang maksimal, bahkan banyak yang belum tuntas. Sehingga hasil belajar siswa kelas VIII menurun. Melihat kenyataan seperti tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu untuk mengubah model pembelajaran didalam kelas.

Salah satu model yang memungkinkan guru berhasil dalam mengajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, kemudian guru memberikan permainan dan mengadakan turnamen/kompetisi antar kelompok.

Adapun hasil penelitian (Damayanti-Apriyanto, 2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V B SDI Al-Falah 1 Petang. Hal ini bisa dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,3 > 2,0$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini efektif dalam pembelajaran matematika, karena model pembelajaran ini dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung dan dapat membantu siswa mendapat pemahaman secara mendalam tentang materi yang diberikan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan materi dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, diadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP dalam bentuk penelitian eksperimen.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian pre-eksperimen merupakan eksperimen belum sungguh-sunggu karena masih terdapat variabel luar yg ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Limbung dengan jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung tahun ajaran 2023/2024 yang tersebar dalam 11 kelas yaitu kelas VIII-1 sampai kelas VIII-11, sebanyak 385 orang. Pada penelitian ini penulis menggunakan simple random sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan cara acak. Dalam simple random sampling, anggota sampel yang dipilih adalah sampel yang memiliki karakteristik yang homogen yang diambil secara acak. Peneliti mengambil sampel penelitian yaitu kelas VIII.1 SMP Muhammadiyah Limbung dengan jumlah siswa 35 orang, yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika siswa (Pre Test dan Post Test). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah a) Dokumentasi, dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2016). Peneliti membutuhkan dokumentasi sebagai bukti telah diadakan penelitian. Bukti dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil lembar siswa maupun data-data siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. b) Tes Hasil Belajar Matematika (*pretest* dan *posttest*), Arikunto (2013) menyatakan bahwa "Tes adalah alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan". Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: a) Uji normalitas, uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui suatu sampel dari populasi yang ada peneliti menggunakan uji liliefors pada sistem SPSS. b) Uji T-test, uji T-test digunakan untuk mengukur peningkatan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji *Paired Sample T-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Deskripsi data penelitian berupa data tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest* yang dapat diketahui secara lebih jelas oleh gambaran tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rangkuman Data Deskriptif

Deskripsi Data	Pretest	Posttest
Jumlah Data	35	35
Mean	70,3	81,1
Median	70,36	82,5
Modus	69,9	84,07
Simpangan Baku	8,72	9,03

Dari Tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes tertinggi diperoleh pada posttest yaitu nilai tes setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada dalam kategori baik. Dan rata-rata terendah diperoleh pada pretest yaitu nilai tes sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada dalam kategori cukup baik dan beragam.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Belajar Matematika Aspek Kognitif

Uji Normalitas	<i>Pretest</i> : $L_0 = 0,1452$ <i>Posttest</i> : $L_0 = 0,1401$
Uji T-test	t.hitung = 4,35

Dari Tabel 2, menunjukkan hasil analisis data awal (pretest), Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Lilliefors. nilai L_0 sebesar 0,1452. Untuk $n = 35$ dan taraf 5%, berdasarkan tabel nilai kritik uji Lilliefors diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,1452 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima. Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Dari Tabel 2, menunjukkan hasil analisis data Akhir (Posttest), uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Lilliefors. nilai L_0 sebesar 0,1401. Untuk $n = 35$ dan taraf 5%, berdasarkan tabel nilai kritik uji Lilliefors diperoleh harga $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_0 = 0,1401 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga kesimpulannya H_0 diterima Artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Dari Tabel 2, menunjukkan hasil Uji T-test penelitian ini, uji t-test yang digunakan peneliti yaitu Uji Paired Samples t-test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Mean deviasi sebesar 12,67 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,042 sedangkan t_{hitung} sebesar 4,35. Dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,35 > t_{tabel} 2,042$. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak sama.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka terbukti bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konservatif. Perbedaan hasil belajar ini, terlihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), maka dalam penelitian ini guru matematika harus menggunakan model pembelajaran yang baik bagi siswa agar dapat dilakukan perlakuan yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran matematika. Dengan demikian model pembelajaran TGT merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Citra Rahmayanti, 2007), menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan metode latihan secara

berkelompok. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Erma Andhika Sari, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, hal itu dapat dilihat dalam presentase keberhasilan siswa secara individu. Persentase ketuntasan siswa sebelum tindakan 59.37%, siklus I persentase 61.72%, siklus II persentase 80%. Penelitian Pitriya Ningtiyas dan (Heri Siswaya, 2012), menyatakan bahwa metode kooperatif tipe TGT menggunakan modul dengan nilai rata-rata 79,69 lebih baik daripada yang menggunakan LKS dengan nilai rata-rata 70,78.

Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair, dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung.

Simpulan

Berdasarkan latar belakang, metode penelitian dan pembahasan, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji T-test sebesar 4,35 dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Berdasarkan kriteria pengujian apabila diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, pengaruh peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebesar 23,3%.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan pembelajaran pada kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung adalah Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar pada peerta didik sehingga pendidik dapat menerapkannya sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Hendaknya dalam proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana belajar yang antusias, aktif, menyenangkan dan efektif sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat maksimal dan meningkat.

Daftar Rujukan

- Am, S. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aris, S. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 Cet. 2*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 2(2), 235-244.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rodakarya
- Dazrullisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar Sd Negeri Percontohan Banda Aceh. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).

- Jatmiko, J. (2015). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rahayu, A. F., Manzilatusifa, U., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 113-119.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suharsimi, A. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, hlm. 94.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan (Vol. 1)*. UMM Press.
- Zulhafizh, A., & Syahrul, R. (2013). Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(2), 13-28.