

# Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika

Yunia Muflihah<sup>1</sup>, Nahlia Rakhmawati, M.Si

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI JOMBANG, Jl. Pattimura III/20 Jombang

e-mail: [niayunia14@gmail.com](mailto:niayunia14@gmail.com),

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim pada mata pelajaran matematika dengan materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi tampak bahwa keaktifan siswa masih rendah dan hanya ada 30,77% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Pada penelitian ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim dengan jumlah 40 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian adalah (1) lembar observasi aktivitas siswa pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan (2) lembar soal tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 70,31% sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 62,5%. Pada siklus II persentase aktivitas siswa sebesar 84,06%, sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa 77,5%. Dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019 pada materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar.

**Kata Kunci:** *team games tournament*, aktivitas siswa, hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

Matematika merupakan bidang studi yang wajib dipelajari siswa dalam semua jenjang pendidikan dan merupakan bagian penting dari pendidikan nasional. Matematika juga memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan sarana berpikir secara logis dan sistematis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas VIII G MTs. Fattah Hasyim, didapatkan fakta bahwa pembelajaran matematika dirasa menjadi beban

yang cukup berat bagi siswa, sebagian besar siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga hasil yang diperoleh kurang sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru hanyalah ceramah dan tanya jawab dan guru tidak menggunakan model pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan data hasil Penilaian Tengah Semester genap dengan KKM 75 diketahui bahwa dari 40 siswa, 13 siswa sudah mencapai KKM dan 27 siswa belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan persentase hasil belajar secara klasikal yang dicapai siswa masih rendah yakni

sebesar 30,77%. Kenyataan ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran matematika kurang optimal. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi untuk dapat mengaktifkan siswa selama pembelajaran berlangsung yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan agar hasil belajar menjadi optimal seperti yang diinginkan yaitu dengan penggunaan variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2012), pembelajaran kooperatif merupakan model belajar dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda dengan tujuan setiap siswa dalam anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompoknya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap pertama, siswa belajar dalam kelompok dan diberikan materi yang telah dirancang oleh guru. Setelah itu, siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok dan terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

Namun pada pembelajaran kelompok terdapat dominasi beberapa siswa dalam diskusi. Hal ini juga bisa terjadi dalam pembelajaran TGT, dalam pemecahan tugas kelompok mungkin

tidak melibatkan seluruh anggota kelompok hanya beberapa orang anggota kelompok saja yang aktif sedangkan anggota kelompok lainnya pasif dan hanya mengandalkan temannya saja. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti mengadopsi teknik kancing gemerincing ke dalam diskusi kelompok dan *game* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Teknik kancing gemerincing merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan kancing-kancing sebagai media untuk mengatur pola interaksi siswa dalam kelompok belajar (Nurjannah, 2014:2). Kegiatan pembelajaran pada teknik kancing gemerincing memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi mereka serta mendengarkan pandangan dan pemikiran siswa lain. Dengan demikian dapat dihindari terjadinya dominasi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas kolaborasi. Peneliti dan guru mata pelajaran matematika berkolaborasi melakukan penelitian bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim Tahun Pelajaran 2018/2019. Peneliti sebagai pelaksana pembelajaran serta melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan guru BK dan teman sejawat sebagai pengamat aktivitas siswa. Menurut Hopkins (dalam Sanjaya, 2013: 53) pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang terdiri atas empat tahap, yaitu:

#### **1. Menyusun perencanaan**

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh

siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

## 2. Melaksanakan tindakan

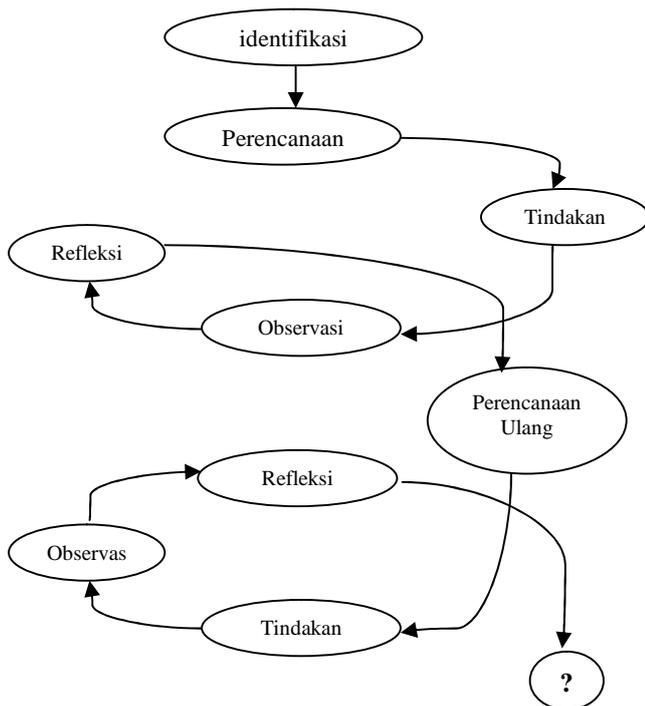
Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan.

## 3. Observasi

Tahap observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.

## 4. Refleksi

Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan, maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki dan disusun skenario baru untuk siklus berikutnya.



gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins (Sanjaya, 2013:54)

## 2. Subjek/ Sasaran Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim Bahrul Ulum Tambakberas Jombang tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 40 siswa. Pemilihan kelas

dilakukan dengan melihat daftar nilai penilaian tengah semester genap.

## 3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tempat pelaksanaan penelitian ini di MTs. Fattah Hasyim Tambakberas Jombang sesuai dengan jadwal pelajaran dan sesuai dengan kesepakatan dengan tim peneliti dan Kepala Madrasah.

## 4. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

### a. Observasi

Observasi merupakan proses mengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2014:153).

### b. Tes

Metode tes adalah suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Arifin, 2014:118).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### a. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang berisi proses pengambilan data dimana peneliti melihat bagaimana situasi penelitian yang terjadi.

### b. Lembar soal tes hasil belajar

Lembar tes diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dalam setiap siklus

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini di analisis secara deskriptif, diantaranya:

1. Data aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$PA = \frac{\sum A}{TA} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2013:103})$$

Keterangan:  $PA$  = persentase aktivitas

$\sum A$  = jumlah total aktivitas

$TA$  = total aktivitas

2. Ketuntasan hasil belajar

- a. Ketuntasan hasil belajar individu

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika nilai hasil tes yang diperoleh telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun KKM mata pelajaran matematika pada MTs. Fattah Hasyim adalah 75.

- b. Ketuntasan hasil belajar klasikal

Untuk mengetahui prosentase hasil belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\sum M}{\sum Q} \times 100\%$$

$M$  = siswa yang tuntas belajar

$Q$  = seluruh siswa (Purwanto, 2013:103)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji Instrumen

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli, diperoleh hasil bahwa instrumen pada siklus I telah memenuhi syarat valid, sehingga instrumen dapat digunakan. Validasi instrumen siklus II dilakukan setelah melakukan siklus I, kemudian direfleksikan. Hasil validasi instrumen siklus II telah memenuhi syarat valid. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa instrumen penelitian pada siklus I dan siklus II adalah valid dan instrumen dapat digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

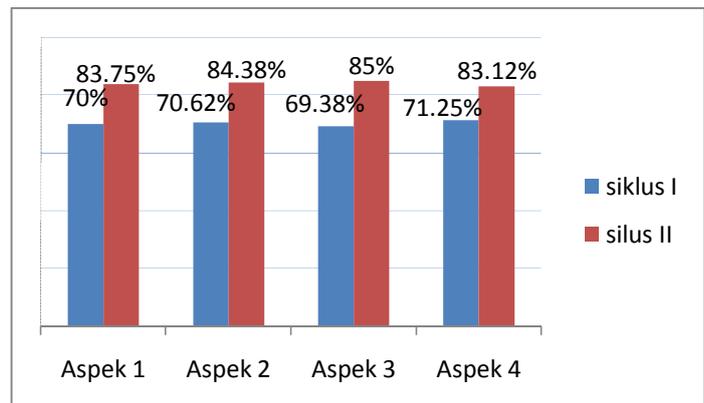
## 2. Hasil Penelitian

### a. Aktivitas Siswa

Dalam penelitian ini ada 4 aspek yang diamati untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1 Data hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	70 %	83,75%
2	Berdiskusi kelompok	70,62%	84,38%
3	Aktif dalam <i>game</i>	69,38%	85%
4	Aktif dalam turnamen	71,25%	83,12%

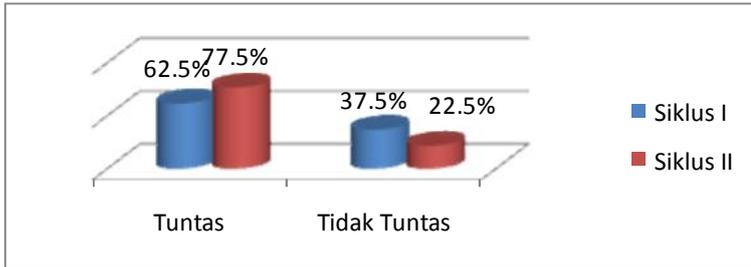


Gambar 2 Diagram Oservasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada tabel 1 terlihat bahwa persentase hasil observasi aktivitas siswa dari 4 aspek yang diamati pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dapat dilihat bahwa persentase aspek 1 siklus I sebesar 70% mengalami peningkatan menjadi 83,75% pada siklus II, aspek 2 siklus I sebesar 70,62% mengalami peningkatan menjadi 84,38% pada siklus II, aspek 3 siklus I sebesar 69,38% mengalami peningkatan menjadi 85% pada siklus II, aspek 4

siklus I sebesar 71,25% mengalami peningkatan menjadi 83,12% pada siklus II.

### b. hasil belajar



**Gambar 3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar 3 pada siklus I terlihat bahwa dari 40 siswa terdapat 15 siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 25 siswa mendapat nilai di atas KKM. Nilai rata-rata siswa mencapai 70,32 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 62,5% dan yang belum tuntas sebesar 37,5%. Sedangkan hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 40 siswa terdapat 9 siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 31 siswa mendapat nilai di atas KKM. Nilai rata-rata siswa mencapai 81,45 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 77,5% dan yang belum tuntas sebesar 22,5%.

### 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa pada tabel 1 dan gambar 2 menunjukkan bahwa 4 aspek aktivitas siswa yang diamati pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Persentase aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman sebelumnya 70% menjadi 83,75%, persentase aktivitas siswa dalam berdiskusi kelompok sebelumnya 70,62% menjadi 84,38%, persentase aktivitas siswa dalam *game* sebelumnya 69,38% menjadi 85% dan

persentase aktivitas siswa dalam turnamen sebelumnya 71,25% menjadi 83,12%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa pada gambar 3 menunjukkan bahwa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Meskipun ketuntasan belajar individu belum sepenuhnya tuntas, tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 70,32 mengalami peningkatan menjadi 81,45 pada siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II yaitu dari 62,5% mengalami peningkatan menjadi 77,5%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019.

Dengan telah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II maka penelitian siklus II dapat dikatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019 pada pembelajaran

matematika dengan materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada bidang studi matematika materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini terlihat pada persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 70,31% dan pada siklus II persentase aktivitas siswa menjadi 84,06%.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada bidang studi matematika materi pokok bilangan berpangkat dan bentuk akar kelas IX G MTs. Fattah Hasyim tahun pelajaran 2018/2019 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 70,32 dengan ketuntasan klasikal 62,5%, sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus II lebih tinggi dari siklus I yaitu sebesar 81,45 dengan ketuntasan klasikal 77,5%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Dalam pelaksanaan turnamen guru diharapkan lebih memaksimalkan potensi

yang dimiliki siswa agar siswa dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat. Dengan demikian guru sebaiknya melakukan pengelolaan waktu dengan tepat dan perencanaan yang baik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Untuk penelitian selanjutnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika dapat dikembangkan lagi, dengan memberikan beberapa modifikasi tanpa menghilangkan karakter dari TGT. Misalnya dengan memberikan variasi *game* atau menggunakan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurjannah, Desi., Trapsilasiwi, Dina., & Slamini. 2014. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing berbantuan Facebook untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sub Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi kelas VII E SMP Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Edukasi UNEJ*, I (2). (Online), (<https://jurnal.unej.ac.id>), diakses 22 Desember 2017.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.