

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMA DUTA SUMBA**

Valusa Helena Nono¹, Gusti Ayu Made Arna Putri², Putu Ledyari Noviyanti³

^{1,2,3} Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: valusanono98376@gmail.com

ABSTRACT

This study is a classroom action research. Lack of student activity and learning outcomes in the learning process requires innovation in effective learning methods. Aimed at investigating the improvement of student activity and learning outcomes through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the material of three-variable linear equation systems. The research subjects consisted of 28 students from Class X of SMA Duta Sumba. Data collection was conducted using observation techniques, test techniques (pre-test and post-test), interview techniques, and documentation techniques. This study was conducted in two cycles. The researcher's ability in managing learning with the implementation of the TGT learning model improved in Cycle II. This is evident from the increasing value of student learning completeness from 53.57% (post-test Cycle I) to 82.14% (post-test Cycle II). The results of the observation indicate that Cycle II has met the expected success indicators, which is a minimum of 70% of the goals or values that should be achieved. Similarly, the results of observing the teacher's teaching activities in Cycle II have also improved with a total score of 57 in the first meeting with a success rate of 79.16% in the "very good" category, and a score of 63 in the second meeting with a success rate of 87.5% in the "very good" category. Therefore, it can be concluded that in general, the implementation of actions in Cycle II has shown an increase in active participation and an improvement in learning outcomes for students, as well as the success of the researcher in implementing the TGT learning model.

Keywords: *Implementation, Activity, Learning Outcomes, Learning Model, Team Games Tournament (TGT).*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran memerlukan inovasi metode pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Subjek penelitian siswa kelas X SMA Duta Sumba yang berjumlah (28 siswa). Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan Teknik observasi, Teknik tes (*pretest dan posttest*), Teknik wawancara, dan Teknik dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Kemampuan peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini terbukti dari nilai meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 53,57% (*post-test siklus I*) menjadi 82,14% (*post-test siklus II*). Dari hasil pengamatan tersebut maka pada siklus II sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu minimal 70% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Demikian juga hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan dengan perolehan total skor pertemuan pertama sebanyak 57 skor dengan taraf keberhasilan 79,16% kategori "sangat baik", pertemuan kedua sebanyak 63 skor dengan taraf keberhasilan 87,5% kategori "sangat baik". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa secara umum pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dan adanya peningkatan hasil belajar bagi peserta didik serta keberhasilan peneliti dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Kata Kunci: Penerapan; Aktivitas; Hasil Belajar; Model Pembelajaran; *Team Games Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang, Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Berdasarkan kurikulum akademik tahun 2013, proses pembelajaran menggapai tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan dalam suatu pembelajaran dimana peserta didik belajar dan berinteraksi dengan pendidik yang saling bekerjasama sehingga bisa mencapai tujuan belajar dan pengalaman belajar yang optimal baik.

Menurut Daryanto (dalam Andi 2020:23) mengemukakan bahwa belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Suyono dan Hariyanto (2019:9) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman. Menurut Sanjana Wina (2021:229) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku.

Matematika merupakan ilmu yang universal dan mendasari perkembangan teknologi modern, juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Shadiq 2021). Salah satu ciri penting matematika adalah memiliki obyek abstrak, sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit (Siswono 2018). Pendidikan matematika mempunyai potensi untuk memainkan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga berbagai upaya dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa guna mencapai kualitas belajar matematika yang menyenangkan dengan memilih berbagai model pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah *Team Games Tournament*, model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guru untuk merencanakan aktivitas belajar-mengajar mereka. Beberapa alasan mengapa penerapan model pembelajaran di dalam kelas sangat penting adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai, 2) Peserta didik akan mendapatkan banyak

informasi bermanfaat dan 3) Variasi model pembelajaran sangat penting selama proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan mencegah peserta didik dari rasa bosan. 4) Perubahan model pembelajaran diperlukan karena kebiasaan belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik berbeda (Asyafah, 2019).

Sekolah SMA Duta Sumba khususnya siswa kelas X, mengalami kurangnya peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan ada beberapa faktor yang kurang mendukung seperti, 1) kurangnya fasilitas yang tidak mendukung untuk proses kegiatan belajar mengajar dikelas, 2) kurangnya motivasi belajar siswa, 3) beberapa siswa tidak menyukai matematika karena beranggapan matematika itu sulit, 4) kurangnya interaksi siswa dan guru. Sehingga, dengan berbagai faktor diatas, penulis ingin meningkatkan kembali semangat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti berupaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas X SMA Duta Sumba dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, inovatif dan bervariasi dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga model pembelajaran yang dipilih saat ini adalah model pembelajaran *team games tournament*. Metode ini cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Dalam konteks model pembelajaran *team games tournament* (TGT), peneliti mengambil materi tentang Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) dengan pertimbangan materi ini sangat penting untuk siswa kelas X.

Penelitian terdahulu pernah diteliti oleh Fatimah dkk no 2 (2017) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Pangkat Di Kelas Xb Sma Negeri 1 Sigi” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini melibatkan peneliti secara langsung mulai dari observasi, perencanaan tindakan, selama pelaksanaan tindakan, dan sampai penyusunan laporan hasil penelitian. Jenis penelitian ini digunakan dengan alasan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelas, kemudian mengadakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

serta menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang terjadi di kelas guna mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa di kelas.

Berdasarkan uraian pada latar belakang peneliti tertarik untuk menerapkan model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Duta Sumba. Penulis mengambil metode ini di Kelas X SMA Duta Sumba berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SMA tersebut yang mengatakan bahwa banyak siswa yang berminat pada aktivitas bermain. Melalui metode ini diharapkan siswa mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Duta Sumba. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Duta Sumba yang berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Penelitian ini sudah dilaksanakan pada semester 1 dengan Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) pada siswa kelas X SMA Duta Sumba Kabupaten Sumba Barat tahun ajaran 2023/2024. Desain penelitian terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti meminta izin kepada pihak sekolah, merancang dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, merancang instrument penelitian, menyiapkan bahan ajar dan lembar kerja peserta didik. Tes yang digunakan dalam PTK adalah tes awal (*pree-test*) dan tes akhir (*post-test*) pembelajaran pra siklus dan tes akhir pembelajaran pada setiap siklus pembelajaran. Selain tes hasil belajar peneliti juga melakukan non test. Terdapat 4 (empat) jenis non test yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dimana guru mendapatkan gambaran dari proses pembelajaran yang meliputi: observasi siswa, dan guru, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya, tes hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan kriteria ketuntasan belajar, presentase hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut kemudian dibandingkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah

ditentukan. Seorang siswa disebut tuntas belajar jika telah mencapai skor 70 ke atas, untuk menghitung hasil belajar dengan membandingkan jumlah nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100%, sesuai dengan apa yang telah dijelaskan sebelumnya pada penskoran test tertulis *pre-test* dan *post-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas X SMA Duta Sumba. Penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas X SMA Duta Sumba, yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan belajar dan dua kali pertemuan uji evaluasi dalam dua siklus. Pada penelitian ini peneliti juga berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui dari paparan berikut.

1. Perencanaan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Duta Sumba.

Perencanaan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba memerlukan tata cara dari titik awal sampai titik akhir yaitu: menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi SPLTV, LKPD yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok dan soal-soal turnamen serta membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.

Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk menyusun perencanaan pembelajaran. Semakin perencanaan disiapkan dengan baik maka pelaksanaan dan evaluasi akan berjalan dengan baik hal ini akan berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba.

Slavin menjelaskan dalam persiapan pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* guru perlu menyiapkan kartu bernomor, membentuk tim secara heterogen yang terdiri dari 4-5 anggota, dan membentuk kelompok turnamen sesuai dengan peringkat kinerjanya.

2. Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Duta Sumba.

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pembelajaran mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba dilaksanakan 2 siklus. Pada siklus I, sebelum melakukan adanya kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), guru terlebih dahulu memberikan instruksi tentang bagaimana caranya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa memahami bagaimana caranya melakukan tugasnya. Dalam pelaksanaannya, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru dan peneliti.

Kegiatan awal, dimaksudkan untuk mempersiapkan mental atau fisik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) hal ini secara tidak langsung mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan membiasakan mereka untuk tanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan kepada mereka. Sedangkan pada kegiatan akhir peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari kegiatan ini dimaksudkan untuk mempertahankan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut para ahli (Sudjana, 2008:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (2004:85) hasil belajar merupakan suatu

perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada juga yang mengarah kepada tingkah laku lebih buruk.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2, peningkatan tersebut dapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peneliti Dan Peserta Didik

Jenis aktivitas	Siklus I (%)		Siklus II (%)		Keterangan
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II	
Aktivitas Peneliti	27,78%	75%	79,16%	87,5%	Meningkat
Aktivitas Peserta didik	30%	75%	80%	91,66%	Meningkat

Pelaksanaan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas X SMA Duta Sumba, dapat berjalan secara efektif. Langkah-langkah dalam pembelajaran sesuai yang direncanakan.

3. Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Duta Sumba.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Peningkatan katuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 2. Data Rekapitulasi Ketuntasan Tes Peserta Didik

Jenis tes	Rata-rata	Ketuntasan (%)
<i>Pre-test</i>	3,79	14,29%
<i>Post-test siklus I</i>	62,23	53,57%
<i>Post-test siklus II</i>	81,07	82,14%

Evaluasi penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba, meningkat dari hasil *pre-test*, *post-test* siklus I, *post-test* siklus II. Hal ini berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan yang sudah berjalan dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba.

1. Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa temuan yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini diantaranya:

- a. Perencanaan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba memerlukan tata cara dari titik awal sampai titik akhir yaitu: menyiapkan *worksheet* yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok dan soal-soal turnamen serta membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- b. Pelaksanaan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran matematika kelas X SMA Duta Sumba, dapat berjalan secara efektif. Langkah-langkah dalam pembelajaran sesuai yang direncanakan.
- c. Evaluasi penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran matematika siswa kelas X SMA Duta Sumba, meningkat dari hasil

pree-test, *post-test* siklus I, *post-test* siklus II. Hal ini berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan yang sudah berjalan dengan baik.

Adapun saran dan masukan kepada berbagai pihak yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut.

1. Kepada tenaga pendidik khususnya guru mata pelajaran matematika, diharapkan menggunakan model pembelajaran karena memberi kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* bisa menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa, mengingat aktivitas siswa sangat positif terhadap model pembelajaran tersebut. Hal ini, karena penelitian Tindakan kelas (PTK) tidak memerlukan perbandingan terhadap model pembelajaran, sehingga ini mudah dilakukan oleh guru. Selain itu, guru dapat melakukan penelitian terhadap masalah yang ada di kelas saat melakukan proses belajar mengajar. Besar harapan penulis agar peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam pelajaran matematika.
2. Kepada peserta didik diharapkan terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya akan lebih memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam kelompok. Manfaatkan setiap kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, dan bekerjasama dengan teman-teman agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.
3. Mengingat penelitian ini sangat sederhana dan apa yang dihasilkan dari penelitian ini bukan akhir, sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengangkat permasalahan yang serupa untuk diteliti kembali dalam lingkup yang lebih luas ataupun dalam jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui peningkatan penerapan model pembelajaran. Sehingga memberikan hasil lebih optimal di setiap jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran team games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 155-162.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Baharullah, B. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Infinity: Jurnal Matematika dan Aplikasinya*, 2(2), 14-22.
- Bantas, M. G. D., Suryani, L., Dhiki, Y. Y., Taga, G., Aje, A. U., Sannar, D., ... & Bay, E. (2023). Pelaksanaan Bimbingan Belajar Siswa-Siswi SDK Kekandere 2. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 58-63.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(01), 23-34.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Kurniawati, L. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 113-119.
- Maloring, B., Sandu, A., Soesanto, R., & Seleky, J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Matematika [Implementation of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament to Improve Students' Learning Activities in Mathematics]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282-301. doi:<http://dx.doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science2*, 2(1), 58-67.
- Soeyono, Y. (2014). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan open-ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMA. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 205-218.