

**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA**

**Ni Ketut Erawati<sup>1</sup>, Ni Made Winda Wijayanti<sup>2</sup>, Komang Sri Ayu Oktapani<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Mengwi

Email: [ketuterawati@mahadewa.ac.id](mailto:ketuterawati@mahadewa.ac.id) , [windawijayanti30@gmail.com](mailto:windawijayanti30@gmail.com) ,  
[ochapani241096@gmail.com](mailto:ochapani241096@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Educational success can be seen through students' learning outcomes. Learning outcomes are the achievements or mastery of knowledge, skills, and understanding acquired by an individual after undergoing an educational process. Based on observations conducted in class XL of SMA Negeri 1 Mengwi, consisting of 36 students, it was found that during group learning, students had difficulty understanding the discussion topics, causing them to hesitate to participate in discussions. Seeing this problem, this study aims to improve the learning outcomes of students in class XL at SMAN 1 Mengwi by implementing the cooperative learning model, Teams Games Tournaments (TGT). This study used the cooperative learning model, Teams Games Tournaments (TGT), with the assistance of the online media Quizizz. Quizizz was used during the pre-test and post-test data collection. The data was analyzed quantitatively, including summative data, pre-test, and post-test of the TGT implementation. After data analysis, it was shown that before the action in cycle I, the average individual score was 55.14% and classically was 77.78%. Meanwhile, in cycle I, the average individual score was 83.33% and classically was 84.17%. Then, after the action was given, in cycle I, the average individual score was 67.84% and classically was 64%. Meanwhile, in cycle II, a score of 86.11% was obtained and classically was 83%. Based on the data analysis, it can be concluded that there was an improvement from before the action in cycle I and cycle II had reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) of  $\geq 80\%$  with the criteria of mastery.*

**Keywords:** Cooperative Learning, Teams Games Tournaments, Learning Outcomes, Quizizz

**ABSTRAK**

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan pencapaian atau penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh individu setelah mengikuti proses pendidikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XL SMA Negeri 1 Mengwi yang terdiri 36 orang siswa. Pada saat belajar kelompok, siswa kesulitan memahami topik diskusi sehingga menyebabkan mereka ragu untuk berdiskusi. Melihat permasalahan yang terjadi, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XL di SMAN 1 Mengwi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* (TGT). Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan berbantuan media online yaitu quizizz. Quizizz digunakan pada saat pengambilan data pretest dan post test. Data dianalisis secara kuantitatif meliputi data sumatif, pre-test dan post-test pelaksanaan TGT. Setelah dilakukan analisis data ditunjukkan bahwa sebelum tindakan pada siklus I nilai rata-rata individu yaitu 55,14% dan secara klasikal adalah 77,78%. Sedangkan pada siklus I nilai rata-rata individu yaitu 83,33% dan secara klasikal adalah 84,17%. Kemudian setelah diberikan tindakan, pada siklus I nilai rata-rata individu 67,84% dan secara klasikal adalah 64%. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai 86,11% dan secara klasikal adalah 83%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari sebelum tindakan siklus I dan siklus II telah mencapai KKM yaitu  $\geq 80\%$  dengan kriteria tuntas.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournaments, Hasil Belajar, Quizizz

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan tombak awal dalam menciptakan generasi bangsa yang unggul, cakap dan memiliki intelektual yang tinggi. Dalam mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam undang-undang dasar No 20 Tahun 2003, perlu adanya kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua dan peserta didik. Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan mengupayakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman untuk siswa maupun guru. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik, seorang guru perlu memiliki pengetahuan psikologi anak dan berbagai metode serta strategi pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Hasil belajar merupakan pencapaian atau penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh individu setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran tertentu. Menurut Nava Eldest, (2018) Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran sekolah. Hasil belajar dapat diperbaiki melalui usaha yang dilakukan secara sistematis, yang akan mendorong perubahan yang positif dan disebut sebagai proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah pemerolehan suatu hasil belajar oleh siswa. Wicaksono & Iswan (2019) mengemukakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti tingkat kecerdasan, sikap, kreativitas, minat, dan hasil belajar, serta faktor yang berasal dari luar peserta didik seperti lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhasil, penting untuk memiliki tujuan yang jelas, rencana belajar yang terstruktur, disiplin dalam belajar, hasil belajar yang tinggi, dukungan dari lingkungan, serta konsistensi dalam usaha mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XL SMA Negeri 1 Mengwi yang terdiri dari 36 orang siswa dimana siswa diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) tentang statistika. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing 6 orang. Setelah dilakukannya observasi terdapat beberapa temuan yakni, ketika dibagi kelompok, mereka kurang sigap dalam menanggapi panduan diskusi yang telah diberikan. Mereka kebingungan dalam menentukan kelompok yang akan diajak berdiskusi sehingga peneliti memberikan solusi untuk menentukan anggota kelompok secara acak. Kemudian, pada saat berdiskusi, terlihat

dalam 1 kelompok yang terdiri dari 6 orang, yang mengerjakan tugas hanya 3-4 orang sedangkan anggota kelompok lainnya memilih untuk mengerjakan tugas yang diberikan pada mata pelajaran lain atau memilih untuk bermain *game* di ponselnya. Akan tetapi, pada saat pemberian pertanyaan pemantik sebanyak 23 orang atau sekitar 63% dari mereka yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan diskusi singkat bersama guru kelas yang mengajar di kelas XL SMA Negeri 1 Mengwi didapatkan hasil bahwa peserta didik tergolong aktif akan tetapi memang perlu ditingkatkan hasil belajar siswa. Selain melihat hasil observasi dan wawancara guru, juga perlu adanya mencoba untuk menganalisis hasil tugas-tugas, portofolio proyek berupa LKPD dan hasil pre test yang diberikan. Adapun hasil analisis pre test yang diberikan yakni nilai terkecil siswa adalah 20 dan nilai terbesar siswa adalah 78 dengan nilai rata-rata adalah 47,4. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas XL masih tergolong rendah. Selain itu, Fauhah & Rosy (2020) berpendapat bahwa rendahnya keberhasilan belajar disebabkan oleh masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang satu arah dan tradisional.

Melihat beberapa permasalahan yang terjadi maka dalam hal ini penting untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XL di SMAN 1 Mengwi. Berbagai metodologi pengajaran telah dieksplorasi untuk meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran dalam pendidikan matematika yang dapat diterapkan di kelas XL SMAN 1 Mengwi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT). Model ini menggunakan konsep game yang berisi materi matematika, dimana siswa akan berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain. Model ini telah terbukti efektif dalam hasil belajar siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam matematika. Di antara berbagai model pembelajaran kooperatif, model *Teams Games Tournaments* (TGT) telah muncul sebagai strategi yang sangat menjanjikan untuk pendidikan matematika. TGT menggabungkan elemen persaingan, kerja sama tim, dan pertanggungjawaban teman sebaya, dengan demikian membudayakan komunitas pembelajaran yang mendukung di mana siswa terlibat secara aktif dan berkontribusi pada pembelajaran masing-masing.

*Teams Games Tournaments* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif terstruktur yang dirancang untuk mempromosikan kolaborasi, persaingan yang sehat, dan interaksi antar teman di dalam kelas. Dalam konteks pendidikan matematika, TGT menawarkan jalur yang menjanjikan tidak hanya untuk meningkatkan kinerja akademis tetapi juga untuk

membudayakan sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Menurut Dwi Purnomosari (2014), model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan strategi belajar yang berbasis game. Model ini menggunakan konsep game yang berisi materi matematika yang berguna, dimana siswa akan berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain. Model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam matematika.

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan berbantuan media online yaitu quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan, dan presentasi yang menarik untuk siswa. Platform ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam penelitian ini, quizizz digunakan pada saat pengambilan data pretest dan post test.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul **”Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas XL SMAN 1 Mengwi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)”**

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XL SMAN 1 Mengwi tahun pelajaran 2023 - 2024 dengan jumlah sebanyak 36 siswa. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi Pembelajaran Kooperatif model *Turnamen game team* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas XL SMAN 1 Mengwi. Data dianalisis secara kuantitatif dengan menganalisis perbandingan hasil belajar siswa di kelas sebelum dan sesudah penerapan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT).

Pada penelitian ini, analisis kuantitatif diperoleh dari data hasil belajar siswa berupa penilaian sumatif, pre test, post test dan poin selama penerapan TGT. Adapun kriteria persentase ketuntasan yang diinginkan menurut (Arikunto, 1998) yaitu tergolong sangat tinggi (80% - 100%), tergolong tinggi (60% - 79%), tergolong rendah (40% - 59%), tergolong sangat rendah ( $\leq 40\%$ ).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini akan diperlihatkan uraian hasil penelitian yang mengulas tentang perbandingan penerapan pendekatan kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik.

Dalam analisis awal mengenai hasil belajar siswa, hal pertama yang dilakukan yakni pemberian pre test. Pre test pada siklus 1 ini dilakukan secara manual yakni soal yang di print kemudian siswa dapat langsung memberikan jawabannya pada kertas yang telah disediakan. Berdasarkan hasil pre test terungkap bahwa prestasi siswa dalam pelajaran Matematika secara umum berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor pre-test sebesar 44,36%, yang berada dalam rentang rendah berdasarkan pada kategori 40% – 55% tergolong rendah. Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa terletak pada metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan tradisional. Guru lebih cenderung menggunakan teknik seperti ceramah, penugasan, dan lain-lain dalam mengajar.

### **Hasil Penelitian Siklus I**

1. Perencanaan Tindakan terdiri dari :a. Penyusunan rencana belajar, b. Persiapan alat atau media yang dapat mendukung proses pembelajaran, c. meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer, d. menyiapkan lembar observasi. Ega, dkk. (2023) mengemukakan bahwa dalam perencanaan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui model TGT dituangkan dalam modul ajar, yang mencakup tahapan pembuka, isi, dan penutup, serta hal-hal yang akan dilakukan dalam kegiatan tersebut.
2. Pelaksanaan Tindakan: tindakan dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) secara berkelompok besar (tiap kelompok terdiri dari 6 siswa)) pada materi peluang.
3. Hasil belajar: Berdasarkan analisis hasil skor tim pada pembelajaran tindakan siklus I diperoleh hasil dengan nilai tertinggi 97,56 dan nilai terendah 59,33. Hal ini berarti nilai hasil diskusi kelompok belum seperti yang diharapkan. Berdasarkan analisis hasil nilai belajar siswa pada tindakan siklus I diperoleh hasil dengan nilai rata-rata 67,84 dan persentase ketuntasan 64% ini juga berarti nilai hasil belajar belum seperti yang diharapkan.
4. Hasil refleksi: Dalam pelaksanaan siklus I, hasil belajar masih belum tercapai dengan maksimal. Meskipun guru melakukan praktik pembelajaran dengan baik, mereka perlu lebih berusaha untuk meningkatkan efektivitas waktu dan proses pembelajaran. Untuk pembelajaran berikutnya, guru harus benar-benar menguasai metode pembelajaran TGT dan memahami poin-poin penting yang harus dikuasai oleh siswa.

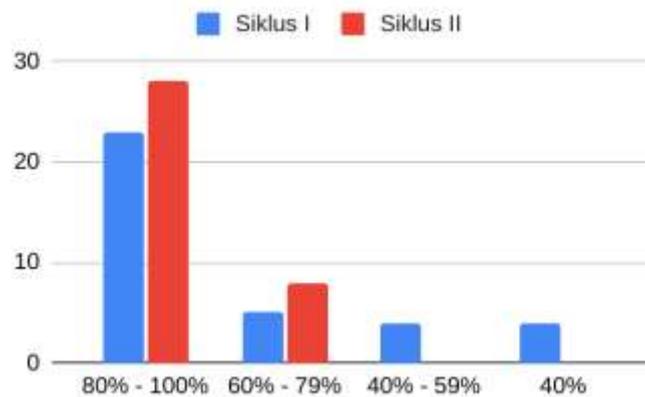
### **Hasil Penelitian Siklus II**

1. Perencanaan Tindakan terdiri dari :a. Penyusunan rencana belajar, b. Persiapan alat atau media yang dapat mendukung proses pembelajaran, c. meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer, d. menyiapkan lembar observasi.
2. Pelaksanaan Tindakan: tindakan dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) secara berkelompok besar (tiap kelompok terdiri dari 6 siswa)) pada materi peluang.

3. Hasil belajar: Berdasarkan analisis hasil skor tim pada pembelajaran tindakan siklus II diperoleh hasil dengan nilai tertinggi 92,22 dan nilai terendah 85,00. Hal ini berarti nilai hasil diskusi kelompok sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan analisis hasil nilai belajar siswa pada tindakan siklus II diperoleh hasil dengan nilai rata-rata 86,11 dan persentase ketuntasan 83% ini juga berarti nilai hasil belajar belum seperti yang diharapkan.
4. Hasil refleksi: Dalam pelaksanaan siklus II, hasil belajar masih telah tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang meningkat dengan pesat dibandingkan pada siklus I. Nehru, dkk (2018) mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh keterlibatan siswa yang lebih dalam dan kesenangan yang mereka rasakan dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, keterlibatan siswa dalam bentuk aktivitas selama proses pembelajaran yang berbeda-beda akan berpengaruh pada hasil ulangan harian (Nurhidayah, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Zumroti, N. (2022) mengemukakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Dalam proses pembelajaran, siswa mampu memahami apa yang dijelaskan guru dan mampu berdiskusi dengan baik bersama teman sekelompoknya. Meskipun pembelajaran telah terlaksana dengan baik guru tetap harus mengkoordinasikan siswa dengan baik saat membentuk kelompok dan memperhatikan pengaturan tempat duduk untuk memungkinkan interaksi yang efektif. Selama pembelajaran tim, guru harus mengingatkan siswa tentang pentingnya bekerja sama dalam tim dan memastikan mereka bertanggung jawab satu sama lain. Guru juga harus memahami cara siswa menyalin pekerjaan teman sejawat dan menemukan solusi yang tidak merasa mengganggu atau mendidik. Untuk pembelajaran berikutnya, guru harus benar-benar menguasai metode pembelajaran TGT dan memahami poin-poin penting yang harus dikuasai oleh siswa.

Pada siklus I, jumlah keseluruhan siswa yaitu 36 orang dengan rata-rata hasil skor belajar siswa yaitu 77,78%. Dimana 23 orang memiliki tingkat hasil belajar yang tergolong sangat tinggi dengan persentase 63,89%. 5 orang memiliki persentase tergolong tinggi dengan persentase 13,89%. 4 orang memiliki tingkat hasil belajar tergolong rendah dengan persentase 11,11%. 4 orang memiliki tingkat hasil belajar tergolong sangat rendah dengan persentase 11,11%.

Sedangkan pada siklus II, jumlah keseluruhan siswa yaitu 36 orang dengan rata-rata hasil skor belajar siswa yaitu 84,17%. Dimana 28 orang memiliki tingkat hasil belajar tergolong sangat tinggi dengan persentase 77,78%. Dan 8 orang memiliki tingkat hasil belajar tergolong tinggi dengan persentase 22,22%.



**Gambar 1** Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus I dan II

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XL di SMAN 1 Mengwi pada 27 Januari 2024 sampai 10 Mei 2024 menunjukkan bahwa penerapan strategi saintifik melalui model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari tindakan siklus I yang mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, dan pada siklus II telah mencapai KKM yaitu  $\geq 80\%$  untuk ketuntasan klasikal. Dari rekapitulasi hasil belajar matematika siswa diperoleh:

- Sebelum tindakan, hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata individu yaitu 55,14% dan secara klasikal adalah 77,78%. Dan setelah diberikan tindakan, hasil belajar siswa pada siklus I memiliki nilai rata-rata individu 67,84% dan secara klasikal adalah 64%
- Sebelum tindakan, hasil belajar siswa pada siklus II nilai rata-rata individu yaitu 83,33% dan secara klasikal adalah 84,17%. Dan setelah diberikan tindakan, hasil belajar siswa pada siklus II nilai rata-rata individu 86,11% dan secara klasikal adalah 83%

## DAFTAR PUSTAKA

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998, hlm. 246

Basmalah. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max dengan Pendekatan Realistik pada Pokok*

Bahasan Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. Skripsi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT Pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3131-3139.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), 321 – 334.

Nehru, N., & Olahairullah, O. (2022). Meningkatkan hasil belajar biologi dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) siswa SMAN 2 Woha tahun pelajaran 2021/2022. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 24-30.

Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(1), 226-239.

Purnomosari, D., Sukardjo, J. S., & Martini, K. S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) dilengkapi Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 59-66.

Putri, N. E. M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Quantum Learning Seni Tari Persembahan Kelas Viii A Smpn 1 Rengat Barat Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau TA 2017/2018 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.

Zumroti, N. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Tentang Pemahaman Isi Bacaan Teks Report Melalui Tgt. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 187-196.