

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI APLIKASI BARISAN**

***ENACTING TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING TO
IMPROVE STUDENT LEARNING ACTIVITIES AND ACHIEVEMENT:
LESSON LEARNED FROM SEQUENCE APPLICATION MATERIALS***

Ela Susanti¹, Nandang², Ita Duhita Puri³

^{1,2} Universitas Wiralodra, Jl. Ir. H. Djuanda Km. 3, Indramayu 45213, elasusanti98@gmail.com,
nndg1967@yahoo.com

³SMAN 2 Indramayu, Jl. Pahlawan No.37, Indramayu, Jawa Barat 45212, sman2_im@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi aplikasi barisan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMAN 2 Indramayu. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-6 MIPA yang berjumlah 30 siswa. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan tes formatif. Hasil pengolahan data keaktifan diperoleh terjadi peningkatan. Pada siklus I sebesar 40%, siklus II sebesar 76,7% dan pada siklus III sebesar 93,3%. Hasil pengolahan data hasil belajar diperoleh rata-rata siklus I sebesar 82,1, siklus II sebesar 90,6 dan siklus III sebesar 95,9. Adapun peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu dari siklus I sebesar 86,7% dengan kategori ketuntasan tinggi, siklus II sebesar 100% dengan kategori ketuntasan sangat tinggi, dan siklus III sebesar 100% dengan kategori ketuntasan sangat tinggi.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Keaktifan, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study report on examining the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve student activity and learning outcomes in the sequence application material. Grounded in Classroom Action Research (CAR) situated at SMAN 2 Indramayu. Thirty senior high school students from the eleventh grade participated voluntarily in this study. Data collection tools include observation techniques and formative tests. Findings indicate that processing activeness obtained an increase. In cycle I was 40%, cycle II was 76.7% and in cycle III it was 93.3%. The results of data processing learning outcomes showed that an average cycle I of 82.1, cycle II of 90.6 and cycle III of 95.9. The students mastery learning revealed that the first cycle of 86.7% with a high completeness category, cycle II by 100% with a very high completeness category, and cycle III by 100% with a very high completeness category.

Keywords: *Teams Games Tournament, Activeness, Learning Outcomes*

How to Cite: Susanti, E., Nandang & Puri, I. D. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Barisan. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 1, 37-46.

DOI: <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.142>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting untuk mempersiapkan kualitas sumber daya manusia, untuk mengembangkan potensi siswa didik sebagai bekal dalam menjalani kehidupan, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab di lingkungan masyarakat.

Sekolah merupakan salah satu tempat pembelajaran secara formal, terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa yang merupakan kegiatan pembelajaran dalam proses pendidikan. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dilalui siswa menghasilkan perubahan baik dalam pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan dunia kehidupan yang dinamis, yang menekankan pada penalaran dan pemahaman siswa untuk mampu menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kualitas pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar. Dalam memilih model pembelajaran, guru berpedoman pada tujuan pendidikan yang akan dicapainya. Memang tidak mudah mewujudkan pembelajaran yang efektif melalui pemilihan salah satu model pembelajaran. Hal ini membutuhkan kesungguhan guru untuk mengembangkan model-model pembelajarannya sesuai dengan kriteria siswa yang dihadapi.

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam menentukan hasil belajar siswa karena pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, yang meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi (Rusman, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas XI di SMAN 2 Indramayu diperoleh bahwa banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika karena dianggap sulit. Setiap memasuki materi atau pokok bahasan yang baru biasanya tingkat kesulitannya semakin bertambah. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran matematika yaitu sebesar 75, terlihat dari laporan hasil belajar siswa. Salah

satu materi yang dianggap sulit adalah materi aplikasi barisan, terutama pada bagian anuitas. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah aplikasi barisan masih kurang (Puri, 2019). Agar kesulitan yang dihadapi siswa dapat diatasi dan hasil belajar siswa pada soal-soal aplikasi barisan meningkat, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat. Guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam bentuk soal cerita dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Model pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Trianto (2009) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang merangsang siswa memainkan permainan dengan anggota tim untuk memperoleh tambahan poin bagi tim. *Teams Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini meliputi tahapan-tahapan berikut, 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, dan 4) turnamen.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena ketika model pembelajaran ini berlangsung, maka permainan dan turnamen yang diikuti tiap tim akan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa akan lebih rileks dalam mengikuti pembelajaran (Trisnowati; Wutsqa, 2015).

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada materi aplikasi barisan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*; (2) Untuk mengetahui efektifitas meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aplikasi barisan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classrom action reseach*). Penelitian dilaksanakan melalui tiga siklus secara bertahap. Tahapan pada setiap siklus dievaluasi dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana dampak dari pemberian tindakan sebagai bahan perbaikan untuk siklus berikutnya. Tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*) (Muslihudin, 2010). Keempat tahapan tersebut merupakan suatu siklus yang dilaksanakan secara berkelanjutan sampai ditemukan solusi

yang dapat merubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik untuk mengatasi permasalahan atau tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran.

Penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI-6 MIPA SMAN 2 Indramayu yang berjumlah 30 siswa. Materi pokok dalam penelitian ini adalah aplikasi barisan dengan sub pokok bahasan pertumbuhan dan peluruhan, bunga majemuk, dan anuitas. Variabel indikator yang diamati dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi aplikasi barisan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Adapun alat pengumpul data atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi.

Kadar keaktifan diukur dengan skala Likert (1 s.d 5) dengan ketentuan bila lebih dari atau sama dengan 2,75 siswa dianggap Aktif (A) dan bila kurang dari 2,75 dianggap Tidak Aktif (TA) dengan target keberhasilan 75% (Hamzah, 2014).

Tabel 1. Kriteria Keaktifan

Kriteria	Skor
Sangat Aktif	5
Aktif	4
Cukup Aktif	3
Kurang Aktif	2
Tidak Aktif	1

Analisis pengolahan data hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis ketuntasan belajar siswa. Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi ketuntasan belajar 75% dengan kriteria tingkatan keberhasilan belajar matematika siswa terbagi ke dalam lima kategori (Aqib, 2009).

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar dalam %

Tingkat Keberhasilan dalam %	Keterangan
80%	Sangat Tinggi
60% – 79%	Tinggi
40% – 59%	Sedang
20% – 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data keaktifan siswa terlihat bahwa terjadi peningkatan, baik dari siklus I ke siklus II maupun dari siklus II ke siklus III, diperoleh data pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Keaktifan Siswa dalam Setiap Siklus dalam %

Siklus	Persentase
I	40,0%
II	76,7%
III	93,3%

Hasil observasi selama pembelajaran dalam siklus I terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus I Observer 1 dan 2

No	Observer 1	Observer 2
1.	Dalam penjelasan materi, penulisan notasi dalam rumus pertumbuhan tidak sinkron antara yang di <i>paper</i> dengan yang dijelaskan, sehingga membuat rancu.	Pembagian waktu belum dapat dikuasai.
2.	Ada siswa yang belum bisa menghitung perpangkatan dari angka desimal dengan menggunakan kalkulator.	Sedikit lambat saat pembagian kelompok.
3.	Pembagian lembar kerja/kartu soal per kelompok kurang efektif.	Siswa kurang aktif saat menjawab contoh soal yang diberikan.

Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I adalah $2,38 < 2,75$ dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan Tidak Aktif (TA) sebanyak 18 siswa (60%), dan yang Aktif (A) sebanyak 12 siswa (40%) sedangkan untuk target keaktifan siswa adalah 75%. Oleh karena itu pada siklus I belum mencapai kategori aktif, dimungkinkan siswa belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Setelah data diperoleh dari hasil observasi pada tindakan siklus I, kemudian dilakukan refleksi dengan bantuan observer. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mencari atau menentukan suatu tindakan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya dengan harapan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar di kelas. Hasil refleksi yang perlu diperbaiki pada siklus II disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Refleksi Siklus I oleh Observer 1 dan 2

No	Observer 1	Observer 2
1.	Penulisan notasi dalam rumus pertumbuhan harus sinkron antara yang di <i>paper</i> dengan yang dijelaskan.	Efisienkan waktu, buat strategi dan desain pembelajaran yang detail.
2.	Harus mengenalkan kepada siswa cara menghitung perpangkatan dari angka desimal dengan menggunakan kalkulator.	Pembagian kelompok lebih baik ditentukan oleh guru agar tidak menyita banyak waktu.
3.	Harusnya lembar kerja/kartu soal per kelompok diberikan semua dalam satu kertas.	Berikan motivasi kepada siswa agar berani menjawab pertanyaan dan akan memaklumi apabila jawaban yang disebutkan salah.

Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I adalah $2,38 < 2,75$ dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan Tidak Aktif (TA) sebanyak 18 siswa (40%), dan yang Aktif (A) sebanyak 12 siswa (60%) sedangkan untuk target keaktifan siswa adalah 75%. Oleh karena itu pada siklus I belum mencapai kategori aktif, dimungkinkan siswa belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kemudian hasil observasi selama pembelajaran pada siklus II disajikan pada tabel

6.

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus II oleh Observer 1 dan 2

Observer 1	Observer 2
Tampilan power point terlalu besar sehingga memenuhi papan tulis.	Siswa kurang menanggapi presentasi kelompok lain.

Terhadap data yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II di atas, kemudian dilakukan refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya, terlihat pada tabel

7.

Tabel 7. Hasil Refleksi Siklus II oleh Observer 1 dan 2

Observer 1	Observer 2
Seharusnya tayangan <i>slide powerpoint</i> diperkecil sehingga menyisakan tempat yang cukup untuk menulis penyelesaian contoh soal.	Guru menanyakan hasil presentasi kelompok ke semua siswa.

Hasil keaktifan siswa pada siklus II rata-rata yaitu $2,90 > 2,75$ dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan Tidak Aktif (TA) sebanyak 7 siswa (23,3%), dan yang Aktif (A) sebanyak 23 siswa (76,7%). Karena target keaktifan 75% maka dapat dikatakan pada siklus II sudah mencapai kategori aktif dan keaktifan siswa meningkat sebesar 36,7% dibanding siklus I.

Hasil observasi selama pembelajaran pada siklus III terlihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Observasi Siklus III oleh Observer 1 dan 2

Observer 1	Observer 2
Belum tepat dalam pengalokasian durasi kegiatan pembelajaran.	Tata letak tempat duduk siswa antar kelompok terlalu berdesakan sehingga ada kelompok yang berusaha melihat jawaban lembar kerja kelompok lain.

Hasil refleksi yang dari tindakan pada siklus III seperti terlihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Refleksi Siklus III oleh Observer 1 dan 2

Observer 1	Observer 2
Sebaiknya guru dapat mengalokasikan waktu saat turnamen dilaksanakan agar tidak terlalu lama.	Atur siswa dalam kelompok agar tidak terlalu berdesakan dengan kelompok lain

Hasil keaktifan pada siklus III rata-rata yaitu $3,14 > 2,75$ dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan Tidak Aktif (TA) sebanyak 2 siswa (6,7%), dan yang Aktif (A) sebanyak 28 siswa (93,3%). Karena target keaktifan siswa 75%, maka dapat dikatakan pada siklus III keaktifan siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Hal ini nampaknya siswa sudah dapat dengan nyaman mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Selanjutnya hasil belajar matematika yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah data hasil tes yang dilakukan di setiap akhir siklus pada materi aplikasi barisan yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Kemudian terhadap data hasil tes tersebut dilakukan analisis yang bertujuan untuk memperoleh gambaran pencapaian ketuntasan belajar.

Tabel 10. Ketuntasan Siswa dalam Pembelajaran

Keterangan	Siklus		
	I	II	III
Rata-rata Skor Hasil Tes	82,1	90,6	95,9
Presentase Siswa yang Tuntas	86,7%	100%	100%

Ketuntasan belajar yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor tes siswa pada siklus I sebesar 82,1. Terlihat bahwa siswa yang tuntas belajarnya sebanyak 26 dari 30 siswa yang mengikuti tes yaitu sebesar 86,7%. Dalam hal ini, kriteria ketuntasan belajar pada siklus I termasuk kategori tinggi.

Pada siklus II, rata-rata skor tes siswa sebesar 90,6 dan jumlah siswa yang tuntas pada pembelajaran di siklus II sebanyak 30 atau 100%. Sehingga kriteria ketuntasan belajar pada siklus II tergolong sangat tinggi. Demikian pula pada siklus III, rata-rata

skor tes siswa sebesar 95,9 dan pada pembelajaran di siklus III jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 atau 100%, kriteria ketuntasan belajar tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data, maka dapat diketahui bahwa, 1) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I, dengan indikator menentukan cara penyelesaian permasalahan pertumbuhan dan peluruhan, diperoleh bahwa sebanyak 26 siswa dari 30 siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 82,1 dengan keaktifan siswa sebesar 40%. 2) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II dan setelah dilakukan refleksi serta perbaikan tindakan pembelajaran, terjadi peningkatan hasil belajar. Dalam hal ini diperoleh bahwa semua siswa yaitu sebanyak 30 siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 90,6 dengan keaktifan siswa sebesar 76,7%. 3) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus III setelah diadakan refleksi dan perbaikan tindakan pembelajaran, diperoleh bahwa semua siswa yaitu sebanyak 30 siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 95,9 dengan keaktifan siswa sebesar 93,3%.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa keaktifan dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VIII untuk mata pelajaran biologi (Tonapa, A. A.; Indriani, S.; Silalahi, 2015). Selain itu, terdapat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII (Triowathi, N.; Wijayanti, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data observasi dan hasil pengolahan terhadap data hasil belajar siswa pada materi aplikasi barisan selama penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. 2) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aplikasi barisan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aplikasi barisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamzah, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muslihudin. 2010. *Kiat Sukses Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*. Bandung: Rizqi Press
- Puri, I. D. (2019, Februari). Wawancara personal.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tonapa, A. A.; Indriani, S.; Silalahi, D. W. 2015. Penerapan an Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII pada ada Pelajaran Biologi di Sekolah Kristen ABC Karawaci. *Polyglod: Jurnal Ilmiah*. 49–65.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Triowathi, N.; Wijayanti, A. 2018. Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Rangka Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*. 13(2), 110–118.
- Trisnowati; Wutsqa, D. U. 2015. Perbandingan Keefektifan Quantum Teaching dan TGT pada Pembelajaran Matematika ditinjau dari Prestasi dan Motivasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(November), 297–307.