

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP

Rizky Ramadhana¹⁾, Abdul Hadi²⁾, Marselina Scolastika³⁾

^{1),2),3)}STKIP YPUP Makassar

e-mail: rizkyramadhana53@gmail.com¹⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Makassar Raya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah kelas VIII SMP Makassar Raya pada semester ganjil 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar pada akhir siklus dan observasi yang dilakukan pada setiap proses pembelajaran berlangsung. Data yang dikumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistic deskriptif dan diperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus I 71,03 dan Standar deviasinya 14,184 selanjutnya pada siklus II diperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 83,81 dan Standar deviasinya 6,794. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I yaitu 46,875% dan pada siklus II terjadi peningkatan yakni 90,625% dan presentase keaktifan belajar pada siklus I 54,2% meningkat pada siklus II menjadi 88,67%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament, keaktifan dan hasil belajar matematika*

PENDAHULUAN

Istilah Pendidikan berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *paedagogie* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak (Basri, 2013:13). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Setyono, 2012:27).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari,

mengembangkan kemampuan mengkomunikasi gagasan-gagasan melalui model matematika, diagram, grafik, dan table (Endang,2021:2) .

Menurut Tasni (2017) matematika sebagai salah satu matapelajaran inti di sekolah memegang peranan penting dalam penguasaan IPTEK. Menurut Jihad (dalam Tasni, 2017) koneksi matematika merupakan suatu kegiatan yang meliputi: 1) mencari hubungan berbagai representasi konsep dan prosedur, 2) memahami hubungan antar topik matematika, 3) menggunakan matematika dalam bidang studi lain atau kehidupan sehari-hari, 4) memahami representasi ekuivalen konsep yang sama, 5) mencari koneksi satu prosedur ke prosedur lain dalam representasi yang ekuivalen, menggunakan koneksi antar topik matematika, dan antar topik matematika dengan topik lain.

Oleh karena itu, matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Pada pelaksanaan pembelajaran matematika, seorang guru harus pandai dalam menciptakan suatu iklim pembelajaran yang baik dan menarik sehingga siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, seperti siswa dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, serta secara aktif mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika kelas VIII SMP Makassar Raya pada hari Rabu 14 Juni 2023, beliau mengatakan terdapat berbagai kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran seperti: siswa merasa jenuh, siswa malu mengajukan pendapat, malu bertanya mengenai materi yang dipelajari, penguasaan materi matematika masih tergolong rendah, hal ini berdampak pada keberhasilan siswa, sehingga menyebabkan nilai matematika siswa sebagian besar belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Menurut Hamdani yang dikutip oleh Astuti (2017) Pembelajaran kooperatif tipe *times games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Proses pembelajaran berlangsung pada kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem game akademik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus sesuai dengan pencapaian yang ditingkatkan pada proses pembelajaran. Penelitian ini akan dilaksanakan melalui melalui empat tahap, yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Komara, 2012). Penelitian ini akan dilaksannakan di SMP Makassar Raya pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Makassar Raya, objek penelitian ini adalah 1) Hasil belajar siswa dan Keaktifan siswa, 2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Prosedur penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan selama

empat kali pertemuan yang terdiri dari tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan Tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Siklus II juga dilaksanakan selama tiga kali pertemuan untuk Tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Pada siklus II merupakan pelaksanaan perbaikan dari apa yang menjadi kendala pada siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan yakni tiga kali pertemuan untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) dan satu kali untuk tes akhir siklus.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti telah melakukan hal-hal yang telah direncanakan diantaranya. Peneliti telah menyiapkan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, mengkaji terlebih dahulu silabus mata pelajaran matematika kelas VIII, indikator pencapaian, dan rencana pembelajaran. Peneliti telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan pada pelaksanaan tindakan sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang telah ditentukan. Peneliti telah membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) sesuai dengan indikator pencapaian pada saat melaksanakan tindakan, peneliti telah menyusun tes hasil belajar, peneliti telah merancang lembar kerja peserta didik (LKPD), peneliti telah membuat dan menyusun alat evaluasi yang diberikan pada akhir siklus I, peneliti telah Menyusun angket respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan, peneliti telah menyiapkan teman sejawat untuk bertindak sebagai observer dan membantu mendokumentasikan kegiatan selama penelitian.

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada pertemuan I, II, III, dan IV. Tahap tindakan siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) yang telah disusun. Observer mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan petunjuk observasi yang telah disiapkan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan melihat keaktifan siswa, keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa, dan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 1 Statistik hasil belajar siswa pada tes akhir siklus I

| Statistik | Nilai Statistik |
|-----------------|-----------------|
| Subjek | 32 |
| Skor Ideal | 100 |
| Rata-rata | 71,03 |
| Median | 74 |
| Modus | 80 |
| Standar Deviasi | 14,184 |
| Rentang Skor | 35 |
| Minimum | 50 |
| Maksimum | 85 |

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

| Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| 0-76 | Tidak Tuntas | 17 | 53,125 |
| 77-100 | Tuntas | 15 | 46,875 |
| Jumlah | | 32 | 100 |

Tabel 3 Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I

| No | Indikator | Aktif | Kurang Aktif |
|-----------------------|--|--------------|--------------|
| 1 | Kesiapan siswa dalam mengikuti Pelajaran | 27 | 5 |
| 2 | Sikap siswa selama proses pembelajaran | 23 | 9 |
| 3 | Siswa berani mengungkapkan ide | 4 | 28 |
| 4 | Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru | 2 | 30 |
| 5 | Siswa mendengarkan penjelasan Guru dengan baik dan penuh perhatian | 15 | 17 |
| 6 | Kerjasama dalam kelompok | 24 | 8 |
| 7 | Mendengarkan teman lain yang ingin menjawab pertanyaan dari guru | 12 | 20 |
| 8 | Mengerjakan Evaluasi | 32 | - |
| Jumlah | | 139 | 117 |
| Persentase (%) | | 54,2% | 45,7% |

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa sebesar 71,03 yang belum mencapai standar nilai KKM sebesar 77, dengan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa sebesar 46,87% yang belum mencapai standar klasikal 85% diatas KKM. Pada Siklus I ini siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa yang cukup baik yaitu 54,2%. Guru belum sepenuhnya melaksanakan segala aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan Langkah-langkah dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini disebabkan masih terdapat kelemahan-kelemahan yang ditemui sehingga masih menjadi kendala dalam mencapai peningkatan pemahaman siswa sehingga perlu dilakukan pembelajaran pada Siklus II. Permasalahan pada Siklus I selanjutnya akan diperbaiki pada Siklus II.

Setelah merefleksikan hasil pelaksanaan Siklus I maka akan diperoleh suatu gambaran. Maka Langkah yang akan dilaksanakan pada Siklus II sebagai perbaikan dari siklus I.

- a. Pada Siklus II peneliti terlebih dahulu kembali melakukan perencanaan. Siklus II pada dasarnya mengulang Langkah-langkah pada Siklus I, namun Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kekurangan pada Siklus I sehingga hasil yang diperoleh lebih baik dan meningkat.
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap Siklus II dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan V, VI, VII dan VIII. Tahap tindakan pada Siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) yang telah disusun. Observer mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan pedoman observasi yang telah disiapkan.

c. Pengamatan

Data hasil belajar matematika siswa pada Siklus II diperoleh melalui pemberian tes akhir siklus berupa tes uraian setelah kegiatan belajar mengajar selama 3 kali pertemuan. Sedangkan data keaktifan siswa diperoleh dari hasil observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran 3 kali pertemuan. Adapun analisis gambaran hasil belajar matematika siswa dan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain:

Tabel 4 Statistik hasil belajar siswa pada tes akhir siklus II

| Statistik | Nilai Statistik |
|-----------------|-----------------|
| Subjek | 32 |
| Skor Ideal | 100 |
| Rata-rata | 83,81 |
| Median | 83 |
| Modus | 90 |
| Standar Deviasi | 6,794 |
| Rentang Skor | 35 |
| Minimum | 60 |
| Maksimum | 95 |

Adapun deskriptif ketuntasan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

| Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| 0-76 | Tidak Tuntas | 3 | 9,375 |
| 77-100 | Tuntas | 29 | 90,625 |
| Jumlah | | 32 | 100 |

Keaktifan siswa pada siklus II ini dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa pada table di bawah ini:

Tabel 6 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pada Siklus II

| No | Jenis Observasi | Aktif | Kurang Aktif | Tidak Aktif |
|----|--|-------|--------------|-------------|
| 1 | Kesiapan siswa dalam mengikuti Pelajaran | 30 | 2 | |
| 2 | Sikap siswa selama proses pembelajaran | 29 | 3 | |
| 3 | Siswa berani mengungkapkan ide | 20 | 12 | |
| 4 | Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru | 28 | 4 | |
| 5 | Siswa mendengarkan penjelasan Guru dengan baik dan penuh perhatian | 30 | 2 | |

| | | | |
|-----------------------|--|--------------|--------------|
| 6 | Kerjasama dalam kelompok | 26 | 6 |
| 7 | Mendengarkan teman lain yang ingin menjawab pertanyaan dari guru | 32 | 0 |
| 8 | Mengerjakan Evaluasi | 32 | 0 |
| Jumlah | | 227 | 29 |
| Persentase (%) | | 88,67 | 11,32 |

d. Refleksi

Pada siklus II telah terlihat peningkatan selama proses belajar mengajar. Dimana guru sudah melaksanakan aktivitas dengan baik sesuai dengan Langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan siswa dapat menyesuaikan diri dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini dapat dilihat dari pertemuan V, VII, VII, siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta aktif berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan soal yang ada dalam LKPD yang diberikan guru. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan dengan memperoleh hasil diatas KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 77.

Berdasarkan fase pada siklus I dan siklus II yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa yang dapat memberi peluang untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Astuti 2017). Hal ini dapat dilihat dari skor ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas 46,87%, hal tersebut terjadi karena siswa belum familiar dengan model pembelajaran yang diterapkan sehingga masih banyak siswa yang kurang aktif Selama proses belajar mengajar, serta pada siklus I guru belum seutuhnya melaksanakan segala aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan Langkah dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sehingga banyak siswa yang tidak tuntas dengan persentase 53,12% dengan jumlah siswa 17 orang. Rendahnya ketuntasan pada siklus I diperbaiki pada siklus II melalui perencanaan dan pelaksanaan siklus II, hasil dari perbaikan itu diperoleh hasil belajar matematika siswa yang tuntas KKM di siklus II dengan persentase siswa yang tuntas 90,625% dengan jumlah siswa 29 orang dan tidak tuntas dengan persentase 9,375% dengan jumlah siswa 3 orang. Keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 54,2% naik pada siklus II yaitu 88,6% siswa yang aktif. Dari hasil pengamatan persentase hasil belajar matematika siswa yang tuntas pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu tuntas secara klasikal 85% yang mendapatkan nilai ≥ 77 dengan skor ideal 100 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan di SMP Makassar Raya, sehingga tidak perlu dilanjut ke siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikelas VIII SMP Makassar Raya, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Kondisi ini dapat dilihat dari hasil peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus I dengan ketuntasan 46,87% ke siklus II dengan ketuntasan 90,62%, persentase keaktifan siswa pada siklus I 54,2% naik pada siklus II menjadi 88,6%, aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dengan persentase 100%.

REFERENCES

- Astuti Wahyu. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1(3) Hal 125-127
- Basri. 2017. *Landasan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Endang. 2021. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Magelang" *Dwjaloka*. Vol.11(1) Hal 2
- Komara Endang. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas dan Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung: PT Refika Aditama
- Setyono, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Tasni, N. (2017). Eksplorasi Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Tingkat Koneksi Matematis Yang Dibangun Oleh Mahasiswa STKIP YPUP Makassar. *Jurnal Pendidikan PEPATUDZU*, 13(1), 66-74
- Tasni, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Metode *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan PEPATUDZU Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(2), 163-177