

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif  
Tipe Teams Games Tournament (TGT)  
Pada Materi Pokok Aritmetika Sosial  
Kelas VII**

Hikmah Nurul Hidayah<sup>1</sup>, Siti Khabibah<sup>2</sup>, Iesyah Rodliyah<sup>3</sup>  
[Hikmahnuhi05@gmail.com](mailto:Hikmahnuhi05@gmail.com)  
**Universitas Hasyim Asy'ari**

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilihat dari kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar dan hasil respon siswa. Rancangan Penelitian ini menggunakan *One –Shot Case Study*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII C yang berjumlah 28 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan metode obesvasi, metode tes, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang untuk mendeskripsikan data hasil kemampuan guru mengelola pembelajaran, data aktivitas siswa, data hasil belajar dan data hasil respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) pada materi aritmetika sosial, 1) kemampuan guru mengelola model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mendapat nilai keseluruhan 4,1 dengan kategori sangat baik, 2) aktivitas siswa dengan diterapkannya model pembelajaran menggunakan Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai keseluruhan 55, 5 dengan kategori cukup aktif, 3) hasil belajar siswa secara keseluruhan klasikal mencapai 78,57% keseluran nilai siswa tuntas, 4) hasil respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT keseluran mencapai positif dengan nilai 83,21%

**Kata Kunci:** *teams games tournament*, aritmetika sosial

**Abstrack**

*The purpose of this study was to determine the results of the application of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model as seen from the teacher's ability to manage learning, student activities, learning outcomes and student response results. This research design uses One-Shot Case Study. The sample used in this study was class VII C, amounting to 28 students. The data analysis technique was carried out using the method of obesity, test methods, and student questionnaire responses. Data analysis techniques that describe the results of the teacher's ability to manage learning, student activity data, learning outcome data and student response results data. Based on the results of research on the implementation of the Teams Games Tournamnet (TGT) type of cooperative learning model on social arithmetic material, 1) the ability of the teacher to manage the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) gets an overall score of 4.1 with a very good category, 2) student activities with the application of learning models using the Teams Games Tournament (TGT) obtained an overall score of 55, 5 with a fairly active category, 3) overall student learning outcomes reached 78.57% complete student grade scores, 4) the results of student responses using the TGT learning model overall reached positive with a value of 83.21%*

**Keywords:** *teams games tournament*, aritmetika sosial

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam kehidupan, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh perkembangan pendidikan bangsa tersebut. Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam suatu proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara (Sanjaya, 2006:2).

Pendidikan matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari perkembangan ilmu teknologi modern, hal ini ditunjukkan bahwa terdapat aspek kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari matematika. Menurut Widdiharto (Dewati, 2013) tujuan pembelajaran matematika adalah terbentuknya kemampuan bernalar pada diri siswa yang tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dan memiliki sifat objektif, jujur, disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain maupun dalam kehidupan, sehingga pada pembelajaran matematika dibutuhkan pemahaman konsep matematika yang matang agar siswa dapat memahami konsep matematika.

Dalam keberhasilan suatu pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga hal ini lebih menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 5 Jombang tanggal 12 September 2018 diperoleh beberapa informasi sebagai berikut, 1), Hasil belajar siswa pada materi pelajaran matematika masih tergolong rendah karena dilihat dari nilai ulangan harian yang nilainya masih dibawah KKM. 2), Beberapa siswa tampak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena penyajian materi ajar yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, ini terlihat jelas pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan penjelasan guru. 3), kegiatan pembelajaran mampu diikuti oleh siswa- siswa yang pintar saja. Hal ini dapat dilihat pada interaksi siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru sedangkan siswa yang pasif hanya menunggu jawaban dari temannya. 4), guru juga tidak menggunakan model pembelajaran dan media dalam pembelajaran siswa sehingga dalam kegiatan belajar mengajar terlihat monoton dan membosankan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan inovasi sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemahaman konsep matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemahaman konsep matematika siswa dalam belajar adalah menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok. Slavin (2005:8) menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu. Dalam menyelesaikan tugasnya, setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu materi pembelajaran. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan tournament akademik. Dalam tournament tersebut, siswa akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok mereka dengan anggota dari kelompok lain yang berkumpul sama. Nilai yang diperoleh dari tournament akan menjadi nilai masing-masing kelompok.

Pembelajaran kooperatif mempunyai efek terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, budaya dan agama, serta sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan (Ibrahim ,dkk,2009;9). Pembelajaran kooperatif memberikan peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk materi aritmetika.

Suprijono (2012;54) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau dikerahkan oleh guru. Tujuan belajar kooperatif adalah siswa bekerja sama dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan kesuksesan kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) sehingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur & Wikandari, 2000;27)

Aritmetika sosial merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam bab aritmatika sosial dibahas tentang kegiatan terkait dengan dunia perkenomian antara lain: penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga, pajak, bruto, neto, tara.. Kemendikbud (2016), “jika Harga Beli menyatakan harga beli suatu barang oleh penjual (modal), sedangkan Harga Jual menyatakan harga jual suatu barang oleh penjual (modal), sedangkan Harga Jual menyatakan harga jual suatu barang oleh penjual”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini *pre-experimental*. Sedangkan rancangan atau desain perlakuan tunggal (*one shot case study*) merupakan desain yang sederhana. Desain penelitian ini secara visual dapat digambarkan pada table berikut ini

Tabel 3.1

SUBJEK	PERLAKUAN	HASIL
1 KELOMPOK	X	O

Keterangan

X : Treatment (perlakuan) yang diberikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

O : Observasi

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa satu kelompok belajar yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajarannya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Data hasil kemampuan guru mengelola pembelajaran ini dilakukan selama 1 hari oleh 1 obsever. Berikut disajikan hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 4.1 Aspek Pengamatan Guru Mengelola Pembelajaran

Aspek Pengamatan	Skor	Kategori
<b>PENDAHULUAN</b>		
<b>Rata-Rata Pendahuluan</b>	<b>4,5</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>KEGIATAN INTI</b>		
<b>Rata-Rata Skor Kegiatan Inti</b>	<b>3,72</b>	<b>Baik</b>
<b>PENUTUP</b>		
<b>Rata-Rata Skor keseluruhan</b>	<b>4,66</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rata-Rata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,1</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi aritmetika sosial secara keseluruhan skor rata-rata dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa mengenai aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh presentase pada setiap aspek yang sudah diamati

Penerapan pembelajaran selain dilihat dari indikator ketuntasan belajarnya, juga dilihat dari bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan pada materi pokok aritmetika sosial dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diamati oleh seorang pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil data pengamatan kemampuan guru peneliti yang telah disajikan ditabel 4.1, diperoleh hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT) pada setiap aspek kemampuan guru yang diamati dan berpedoman pada tabel 3.1 tentang kriteria kemampuan peneliti diperoleh kriteria kemampuan peneliti tiap aspek pengamatan.

## 2. Data Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa mengenai aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh presentase pada setiap aspek yang sudah diamati sebagai berikut :

Table 4.2 Aktivitas Siswa

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai						Total skor	%	Kategori
		A	B	C	D	E	F			
1	BDS	3	2	3	3	2	1	12	72,2%	Aktif
2	DR	1	2	1	1	-	1	6	33,3%	Kurang
3	FF	2	3	1	3	1	1	11	61,1%	Aktif
4	GAJ	2	1	-	2	1	2	8	44,4%	Cukup
5	MRt	3	2	2	2	2	1	12	72,2%	Aktif
6	SY	2	2	2	3	2	1	12	72%	Aktif
7	MHA	1	2	2	1	1	1	8	38,89%	Kurang
8	BS	2	2	2	2	1	1	9	50%	Cukup
9	A	3	2	3	1	1	1	11	61,1%	Aktif
<b>Total skor</b>		19	18	16	17	12	10			
<b>%</b>		70,3%	66,6%	59,2%	62,9%	40,77%	44,4%			
<b>Kategori</b>		Aktif	Aktif	Cukup	Aktif	Cukup	Cukup			

Dari tabel dijelaskan untuk aspek A (Membaca /memahami kegiatan dan masalah/soal yang ada di LKS), B (Menyampaikan pendapat/ide kepada teman dan melakukan diskusi/ pertanyaan kepada teman atau guru), C (Menyiapkan permainan sekaligus pertandingan yang akan dilakukan oleh siswa), D (Memperesntasikan hasil kerja kepada teman dan guru dengan aktif), E (Menyelesaikan kegiatan dan soal mandiri dengan cara sendiri), dan F (Merefleksi pembelajaran) bernilai 3 jika semua indikator dalam setiap aspek terpenuhi selama pembelajaran. Nilai 2 jika hanya indikator dalam setiap aspek yang terpenuhi selama pembelajaran dan nilai 1 jika hanya 1 indikator dalam setiap aspek yang terpenuhi selama pembelajaran. Serta diketahui dari tabel diatas bahwa untuk keaktifan siswa secara individu ialah siswa yang masuk kategori aktif terdapat 5 siswa, siswa yang termasuk kategori cukup terdapat 2 siswa dan yang masuk kategori kurang aktif terdapat 2 siswa. Sedangkan menentukan keaktifan siswa

secara klasikal menggunakan rumus  $\frac{\Sigma \text{siswa aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$  telah memperoleh presentase sebesar 55,5 % yang masuk kedalam kategori cukup.

### 3. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes (posttest) yang terdiri 4 soal yang telah mencakup semua Kompetensi Dasar, berikut data hasilnya

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A J S	75	Tuntas
2	A M	75	Tuntas
3	A T L	100	Tuntas
4	A D A	85	Tuntas
5	A	75	Tuntas
6	B S A	60	Tidak Tuntas
7	B D S	100	Tuntas
8	D R	50	Tidak Tuntas
9	D A	85	Tuntas
10	D A	40	Tidak Tuntas
11	E W S	100	Tuntas
12	E D P	50	Tidak Tuntas
13	F F	90	Tuntas
14	F B U	50	Tidak Tuntas
15	G A J	75	Tuntas
16	I A R	75	Tuntas
17	I R A	85	Tuntas
18	J L R	100	Tuntas
19	K N M	100	Tuntas
20	M A.P.G	100	Tuntas
21	M R T F	85	Tuntas
22	M H A	50	Tidak Tuntas
23	N R	100	Tuntas
24	N V G	100	Tuntas
25	N G S N	90	Tuntas
26	O A	75	Tuntas
27	S Y A	95	Tuntas
28	S R	75	Tuntas

Berdasarkan table 4.1 diperoleh nilai tertinggi siswa adalah 100 dan nilai terendah siswa adalah 50 siswa dikatakan tuntas jika nilai siswa sesuai dengan KKM 75 . Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 22 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  sebanyak 6 siswa. Nilai rata rata kelas adalah 75. Secara klasikal presentase ketuntasan belajar kelas adalah 78,57%. Dengan demikian banyak siswa yang memenuhi ketuntasan hasil belajar secara individual

adalah 22 siswa sedangkan hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai ketuntasan karena presentase ketuntasan belajar kelas mencapai lebih dari 75%.

#### 4. Data Hasil Analisis Data Respon Siswa

Setelah peneliti data hasil respon siswa sebagai guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru memberikan angket respon siswa guna mendapatkan data dari siswa mengenai respon masing-masing individu terhadap pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Kategori
1	saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	89,28%	10,71%	Positif
2	Pembelajaran menggunakan model TGT seperti ini membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran	78,57%	21,42%	Positif
3	Saya ingin mata pelajaran lain diterapkan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT	75%	25%	Positif
4	Suasa dikelas pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT membuat saya senang dalam belajar	82,14%	17,85%	Positif
5	Saya lebih senang terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan pembelajaran langsung	78,57%	21,42%	Positif
6	Pembelajaran TGT menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari	75%	25%	Positif
7	Pembelajaran menggunakan TGT membuat saya memahami materi aritmetika sosial	96,42%	3,57%	Positif
8	Pembelajaran menggunakan TGT melatih saya berbagi informasi dengan teman maupun dengan guru	92,85%	7,14%	Positif
9	Bahasa yang digunakan dalam LKS mudah dipahami	71,42%	28,57%	Positif
10	LKS yang digunakan sangat menarik	92,85%	7,14%	Positif

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diperoleh presentase respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada materi pokok aritmetika sosial. Respon siswa terhadap 10 pernyataan yang diberikan memperoleh tanggapan positif dan baik dari siswa. Hal ini berdasarkan respon siswa dalam setiap pernyataan siswa

memiliki nilai positif lebih dari 50%. Adapun dilihat secara klasikal respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model TGT juga tergolong positif

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Guru mengelola pembelajaran dengan skor 4,1 dengan kategori sangat baik
2. Aktivitas siswa dengan skor 5,5 dengan kategori cukup aktif
3. Hasil belajar siswa mendapatkan nilai secara klasikal 78,57%
4. Respon siswa mendapat skor 83,21% dengan presentase positif

### **Saran**

1. Bagi guru Bagi guru, pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat diterapkan pada pelajaran matematika materi pokok aritmetika sosial dan dapat dijadikan sebagai alternatif karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlibat secara langsung pada kegiatan pembelajaran siswa.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung hendaknya guru memberikan variasi dan inovasi seperti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi hidup dan memberikan hasil belajar yang sangat baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewati, R & dkk. 2013. *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 3E dalam Pembelajaran Matematika*. Universitas Lampung: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 2 No 2
- Ibrahim, Hidayat N. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan masalah Matematika DiTinjau dari Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegan.
- Slavin, R, F, 2008 *Cooperatif Learning Teori*, Bandung : Nursa Medina,
- Sanjaya, Wina. 2019. *Strategi Pembelajaran Beroreintasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group
- Kemendikbud. 2016. *Matematika SMP/MTs VII Semester 2*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar