

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X  
DI SMAN 1 GONDANGWETAN KABUPATEN PASURUAN

Anindita Verliana Ridho<sup>1</sup>, Keto Susanto<sup>2</sup>, M. Aulin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Pedagogi dan Psikologi,

Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

<sup>1</sup>[verliana18@gmail.com](mailto:verliana18@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to examine the effect of Team Games Tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes of grade X students at SMAN 1 Gondangwetan, Pasuruan. This study used an experimental control group pretest-posttest design, with the experimental group applying the TGT model and the control group using conventional methods. Data were obtained through observation of student activity and learning outcome tests (pre-test and post-test), which were analyzed by t-test. The results showed that the TGT model improved student learning outcomes, as seen from the increase in the average post-test score in the experimental group compared to the control group. The t-test resulted in  $t_{hitung} = 1,8856 > t_{tabel} = 1,668$  which showed a significant difference. The TGT model proved to be effective in improving student activeness and learning outcomes. Therefore, this model is recommended to be applied in learning mathematics to increase students' motivation and understanding.*

**Keywords:** TGT, Learning Outcomes, Quadratic Equations.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X di SMAN 1 Gondangwetan, Pasuruan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *control group pretest-posttest design*, dengan kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), yang dianalisis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Uji-t menghasilkan  $t_{hitung} = 1,8856 > t_{tabel} = 1,668$  yang menunjukkan perbedaan signifikan. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model ini disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

**Kata kunci:** TGT, Hasil belajar, Persamaan Kuadrat.

### Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Ginting, 2022). Menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri mereka secara aktif. Ini mencakup penguatan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, dan negara. Pencapaian tujuan pendidikan dianggap sebagai faktor kunci dalam pendidikan nasional karena perbaikan kualitas pendidikan harus sejalan dengan keberhasilan proses pembelajaran (Amri, 2022).

Pembelajaran matematika adalah bagian dari pendidikan yang terhubung dengan berbagai bidang ilmu dan mendukung berbagai aspek kehidupan (Sartika, 2020). Dengan demikian, pembelajaran matematika merupakan upaya guru untuk memotivasi dan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan matematikanya (Yusri, 2017). Penggunaan metode pengajaran yang efektif sangat penting dalam proses ini.

Keberhasilan belajar siswa dapat diukur dari hasil belajarnya, terlepas ia telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Fitnanto, 2024). Saat ini, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar matematika karena menganggap mata pelajaran ini sulit, kurang menarik dan membosankan (Wiryana, 2023).

Hasil observasi di tempat penelitian menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKTP. Seorang siswa dianggap tuntas belajar jika nilai mencapai  $\geq 75$ . Dari total 34 siswa, hanya 4 yang dinyatakan tuntas, sisanya belum tuntas. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, yang membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat. Siswa perlu memahami materi secara menyeluruh, karena beberapa hanya dapat menyelesaikan soal yang mirip dengan contoh yang diberikan oleh guru. Seringkali, siswa menunggu teman mereka menyelesaikan tugas dan menyalin tanpa benar-benar memahami materi tersebut.

Keterlibatan guru sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang baik. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah memperoleh pembelajaran (Suwarno, 2019). Pembelajaran adalah proses di mana siswa aktif mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan berinteraksi dengan orang lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan memfasilitasi diskusi selama proses belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. (Lubis, 2017).

Pembelajaran kooperatif merupakan metode di mana siswa belajar dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami suatu topik. Metode ini berbeda dari strategi pembelajaran lainnya karena lebih fokus pada kerja sama kelompok selama proses pembelajaran. Pendekatan ini memfokuskan pada pentingnya interaksi sosial selama proses belajar, karena interaksi antar siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari serta mengembangkan keterampilan sosial mereka (Himami, 2021).

TGT adalah metode kolaboratif yang melibatkan diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan atau turnamen. Metode ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif dengan menggabungkan elemen permainan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi (Rachmayanti, 2021). TGT bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh tanggung jawab, serta menekankan kejujuran, kerja sama, dan kompetisi sehat. Dalam model ini, siswa diharapkan aktif berpartisipasi, saling membantu, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mereka untuk memahami materi dengan lebih baik. Dengan menerapkan TGT, siswa dapat lebih terlibat dalam diskusi dan penerapan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam (Setiawan, 2021).

Langkah-langkah penerapan model TGT meliputi: (1) Penyampaian materi pembelajaran di kelas oleh guru; (2) Pembentukan kelompok yang terdiri dari 4-6 orang; (3) Pelaksanaan turnamen, yaitu permainan berstruktur yang dilakukan pada akhir minggu atau setelah menyelesaikan bagian materi, setelah presentasi guru di kelas dan penyelesaian kerja kelompok pada lembar kerja, dan (4) Pemberian penghargaan kepada kelompok, yang menggunakan hasil turnamen untuk menentukan kelompok pemenang. Implementasi model TGT diharapkan dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Astuti, 2015).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Sebagai contoh, penelitian oleh Eka Marwati dkk, menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum penerapan model TGT, hasil belajar siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 70. Namun, Pada siklus I meningkat yaitu 76,923, dan siklus II naik lagi menjadi 84,615 dengan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar (Marwati, 2023). Penelitian Silvina Bayu juga mengungkapkan bahwa hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar karena disajikan dengan konsep permainan sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan (Bayu, 2023). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah keduanya menerapkan model pembelajaran TGT. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian ini yang fokus pada keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar pada materi persamaan kuadrat dengan mengimplementasikan model TGT.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Gondangwetan Kabupaten Pasuruan”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *control group pretest-posttest design*. Dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas X-6 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT, dan kelas X-8 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi keaktifan siswa dan tes hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji-t untuk mengukur signifikansi hasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *post-test* siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga meningkat, seperti terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam diskusi kelompok dan turnamen. Uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $1,8856 > 1,668$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa TGT mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui diskusi kelompok dan turnamen, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi sosial sebagai salah satu kunci keberhasilan belajar. Model TGT juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen kompetisi, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, terdapat beberapa tantangan yang harus diperhatikan, seperti pengelolaan waktu dan kebutuhan untuk mempersiapkan bahan pembelajaran yang mendukung.

### Tabel Rangkuman Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel berikut merangkum nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 1. Rangkuman Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>	Peningkatan
Eksperimen	65	85	20
Kontrol	68	76	8

Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam nilai *post-test* dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### Uji-t Hasil Belajar

Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji-t

Parameter	Nilai
$t_{hitung}$	1,8856
$t_{tabel}$	1,668
Taraf Signifikan	$\alpha = 0,05$

Peningkatan signifikan dalam hasil belajar kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Beberapa faktor pendukung:

1. Diskusi Kelompok: Membantu siswa memahami materi melalui interaksi dengan teman.
2. Turnamen: Meningkatkan motivasi siswa melalui kompetisi.
3. Penghargaan: Memberikan dorongan positif kepada siswa untuk berprestasi.

Kendala yang ditemukan adalah kebutuhan waktu lebih banyak untuk pelaksanaan turnamen, serta pengelolaan kelas yang lebih intensif untuk menjaga fokus siswa.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada materi persamaan kuadrat. Model ini memotivasi siswa untuk lebih bertanggung jawab, bekerja sama, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru matematika disarankan untuk menggunakan model TGT sebagai metode pengajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, diperlukan pengelolaan waktu yang baik dan penyusunan materi yang tepat agar implementasi model TGT dapat berjalan dengan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Syaifuddin, M., Tambak, S., Sekolah, K., Pendidikan, M., & Masalah, L. B. (2022). *SUPERVISI AKADEMIK DAN SUPPORTIVE DALAM PENDIDIKAN*. 3(2), 884–894.
- Astuti, S., & Istiqomah. (2015). Matematika Melalui Teams Games Tournaments. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 335–342.
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32133–32139.
- Fitnanto, E. C. A., & Dewi, N. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis TaRL pada Pembelajaran IPA Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 442–451.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Lubis, N. C. P., & Surya, E. (2017). Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, December, 1–8.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Rachmayanti, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Menggunakan Metode Tgt Di Kelas Xi Ipa Sma. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.25157/jpb.v9i1.5366>
- Renata Ginting, R., Verbina Ginting, E., Jannah Hasibuan, R., & Masri Perangin-angin, L. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 407–416. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i04.778>
- Sartika, F. F., Maizora, S., & Siagian, T. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Smp Kota Bengkulu Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Ttw. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(3), 394–404. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.3.394-404>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>

- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Yusri, R. (2017). Pengaruh Pendekatan Problem Centered Learning. *Jurnal LEMMA* , 3(2).