

The Implementation Of Cooperative Method Type Team-Games-Tournament (TGT) To Increase Cognitive Learning Outcomes In Mathematics Learning At SMP Papua Harapan

Penggunaan Metode Kooperatif Tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Matematika Di SMP Papua Harapan

Carstensz Kale'e^{1*}, Eka Desy Purna², Januar Budiman³

SMP Papua Harapan, Jayapura, Papua^{1,2,3}

Program Studi S2 Manajemen Persekolahan, Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta^{1,2,3}

carstenszkalee19@gmail.com^{1*}

*Corresponding Author

ABSTRACT

Education that is adaptive to the environment and its current developments is one of the main focuses carried out by schools for quality learning improvement. One of the efforts made is to apply the Team-Games-Tournament (TGT) method to increase the average value and concurrently the grade percentage of each student. The research method applied is action research (planning, implementation, observation, reflection) using lesson plans, test rubrics, student questionnaires, teacher daily journals, and peer interviews as data instruments. The analysis used is simple calculations, data descriptions and presentation. The subjects were 13 students in class VIIIA at SMP Papua Harapan, Jayapura, Papua. Based on the data results obtained after TGT applied were able to improve students' cognitive learning outcomes, such as: 1) average score for cycle II 84.07 points > cycle I 64.61 points > pre-cycle 54 points. 2) percentage increase in summative scores of at least 9 students, namely 92.3% (12 students) cycle II > 69.23% (9 students) cycle I. The result also showed the significant effects of using several platforms to enhance the research success.

Keywords: Cooperative Learning, Team-Games-Tournament, Learning Factor, Cognitive-Learning-Outcomes

ABSTRAK

Pendidikan yang adaptif dengan lingkungan dan perkembangan zaman merupakan salah satu fokus utama yang dikerjakan oleh setiap sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Salah satu upaya yang dilakukan ialah menerapkan metode pembelajaran kooperatif Team-Games-Tournament dalam meningkatkan nilai rata-rata dan persentase peningkatan nilai setiap siswa. Metode penelitian yang diterapkan ialah penelitian tindakan (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi) dengan menggunakan lesson plan, rubrik tes, angket peserta didik, jurnal harian guru, dan wawancara rekan sejawat sebagai intrusmen data. Adapun analisis yang digunakan adalah perhitungan matematika sederhana, deskripsi data, & penyajian data. Subjek penelitian ini ialah 13 siswa kelas VIIIA SMP Papua Harapan, Jayapura, Papua. Berdasarkan hasil data yang diperoleh setelah menerapkan metode TGT mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, seperti: 1) nilai rata-rata siklus II 84,07 poin > siklus I 64,61 poin > pra siklus 54 poin. 2) persentase jumlah peningkatan nilai sumatif minimal 9 siswa yaitu 92,3% (12 siswa) siklus II > 69,23% (9 siswa) siklus I. Hasil ini juga menunjukkan bahwa penggunaan beberapa platform dalam penerapan TGT telah menjadi bagian penting yang ikut menunjang keberhasilan penelitian.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Team-Games-Tournament, Faktor Belajar, Hasil-Belajar-Kognitif

1. Pendahuluan

Setiap sekolah tentunya menerapkan suatu model kurikulum untuk menunjang layanan pendidikannya kepada peserta didik. Salah satu model kurikulum tahun 2024 yang sedang diterapkan oleh pemerintah kepada setiap sekolah di Indonesia ialah Kurikulum

Merdeka. Kemendikbudristek (Wantiana & Mellisa, 2023) menyatakan bahwa KurMer sebagai kurikulum yang memberikan beberapa bentuk intrakurikuler dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan banyak ruang kepada siswa dalam menguasai konsep suatu konten dan meningkatkan kompetensi siswa. Salah satu keunikan yang ditawarkan oleh kurikulum ini kepada sekolah ialah konsep Merdeka Belajar. Pangestu & Rochat (2021), menyatakan bahwa Merdeka Belajar merupakan bentuk layanan pendidikan dengan fokus utama ialah adanya kebebasan dalam hal belajar demi mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, yang akan mempengaruhi perubahan perilaku siswa secara menyeluruh termasuk pembentukan setiap karakter siswa.

Pemberlakuan konsep merdeka belajar tentunya perlu disertai dengan fasilitas sekolah yang memadai untuk menunjang setiap konten pembelajaran yang dipelajari siswa dalam berbagai bentuk. Salah satu konten pembelajaran yang penting untuk difasilitasi ialah kemampuan matematis secara khusus pada pelajaran matematika. Komariyah & Laili (2018) menyatakan bahwa bidang pengetahuan mengenai eksplorasi perubahan, ruang, pola dan struktur ialah ilmu matematika. Secara umum, matematika juga diartikan sebagai disiplin yang berhubungan dengan bilangan dan angka. Matematika ialah ilmu tentang struktur abstrak yang diinterpretasikan melalui aksioma dengan penggunaan notasi dan logika simbolik.

Setelah peneliti mencoba beberapa teknik dan metode pengajaran kepada kelas VIIIA, didapati bahwa beberapa hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika yang diperoleh melalui tes tertulis menunjukkan rendahnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan siswa. Salah satu contohnya ialah hasil sumatif pada awal semester II, yaitu 54 poin yang tidak mencapai standar minimum 60 poin yang diharapkan sekolah. Adapun jumlah ketuntasan siswa yang diperoleh kelas VIIIA ialah 6 dari 13 peserta didik atau sekitar 46% ketuntasan kelas. Beberapa upaya yang dilakukan peneliti dalam memberikan pembelajaran matematika seperti latihan soal mandiri, pengajaran oleh guru, diskusi berpasangan, dan video pembelajaran belum sepenuhnya efektif membantu seluruh siswa dalam memahami konsep dari penyelesaian permasalahan matematika. Metode-metode ini diberikan oleh peneliti dengan mempertimbangkan harapan sekolah yang menggunakan KurMer untuk setiap guru dapat memberikan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan identifikasi ini, maka akan diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

Mulyadi (2022) menyatakan dalam jurnal penelitiannya bahwa metode TGT merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menguntungkan bagi siswa dalam melakukan *review*, memahami materi pembelajaran melalui aktivitas belajar kelompok, kompetisi akademik yang dilakukan siswa dengan tingkat kemampuan yang sama, dan apresiasi kepada kelompok pemenang. Mulyadi (2022) menambahkan bahwa dengan adanya pembelajaran dalam kelompok membantu siswa mengingat berbagai konsep polinom dengan lebih mudah. Hal ini didukung oleh meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II dengan perolehan ketuntasan kelas yang telah melebihi target, yaitu lebih dari 75% dengan rata-rata kelas ialah 75,48. Aunurrahman (Mulyadi, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar berhubungan perubahan perilaku siswa baik itu psikomotorik, afektif, dan keterampilan berpikir siswa.

Fauziah & Anugraheni (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif model TGT dapat menjadi solusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini didukung dengan penemuannya yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh setelah *post-test* yaitu 74,12 lebih besar dari saat *pre-test* sebelumnya yaitu 63,27. Fauziah & Anugraheni (2020) menambahkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran tematik SD dapat membantu siswa yang awalnya pasif terangsang untuk aktif berpikir kritis dalam mengutarakan ide-ide atas suatu pemecahan masalah. Adapun kelemahan yang perlu untuk ditinjau ketika menerapkan

TGT dalam pembelajaran ialah pengelolaan waktu yang baik saat permainan dan kompetisi agar tidak terlalu lama dalam sesi tersebut, serta mengantisipasi keramaian yang dapat mengganggu konsentrasi kelas lainnya selama pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan (*Action Research*) dengan model Kemmis & McTaggart dengan 4 tahapannya, yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Machali, 2022). Waktu penelitian dimulai dari proses pra-siklus pada 22 Januari 2024 sampai siklus kedua berakhir pada 24 Mei 2024. Subjek yang diteliti ada penelitian ini merupakan 13 siswa/i kelas VIIIA dengan fokus utama penelitian ialah pada peningkatan nilai rata-rata kelas >60 poin dan persentase nilai setiap siswa >69%.

Adapun instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ialah tes, rubrik penilaian tes, angket siswa, jurnal harian guru, dan wawancara rekan sejawat. Instrumen tes tertulis diberikan kepada siswa pada 1 pertemuan tertentu di setiap siklusnya, kemudian akan dievaluasi pencapaian hasil belajar kognitif siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat dengan sistem *skoring* pada setiap soal. Angket siswa diberikan di akhir sesi pada pertemuan terakhir setiap siklus, bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan metode TGT pada setiap pribadi siswa. Jurnal harian dan wawancara rekan sejawat dilakukan pada setiap akhir sesi penerapan TGT di setiap siklusnya, bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal teknis yang perlu ditingkatkan dalam menerapkan metode TGT di kelas serta pandangan guru atas perkembangan kemampuan kognisi siswa.

Lebih lanjut, teknik yang digunakan dalam menganalisis setiap instrumen dalam penelitian ini ialah perhitungan matematika sederhana seperti nilai rata-rata kelas pada dari setiap siklus, nilai persentase kenaikan hasil belajar setiap siswa dari setiap siklus, dan penyajian data dalam bentuk diagram yang diikuti dengan analisa deskriptif. Metode tinjauan pustaka dalam penelitian ini menggunakan *website* pencarian data jurnal pada beberapa *platform* seperti *Open Knowledge Maps & Google Scholar*. Adapun jurnal yang digunakan sebanyak 30 naskah dengan rentang tahun 2014-2023.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada observasi awal penelitian (sebelum siklus) ini menunjukkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 54 poin dan hanya 6 dari 13 siswa yang mencapai standar ketuntasan minimum yang diharapkan sekolah. Adapun beberapa upaya yang telah dilakukan berhubungan dengan teknik dan metode pengajaran (persentase guru, latihan soal secara mandiri, diskusi berpasangan, video pembelajaran) belum efektif dalam memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh sebab itu, pada pertemuan-pertemuan selanjutnya akan diterapkan metode TGT selama 2 periode siklus.

1) Siklus 1

Setelah melakukan persiapan lalu menerapkan TGT dengan materi Pecahan Aljabar di kelas VIIIA: 1) Pembelajaran diawali dengan memotivasi siswa, penyampaian tujuan pembelajaran & aktivitas pembelajaran. 2) Guru memberi penjelasan singkat atas konsep dasarnya, lalu membagi siswa menjadi 3 kelompok secara heterogen untuk diskusi dan mengerjakan berbagai variasi latihan soal (disajikan secara *online*) sembari guru berkeliling untuk membantu secara pribadi. 3) Siswa diajak bermain bersama-sama untuk mendapatkan kesegaran, antusiasme, dan fokus dalam menjawab setiap soal turnamen yang diberikan saat bersaing untuk memperoleh skor tertinggi menjadi pemenang. 4) Siswa akan berkompetisi dalam sesi kuis melalui *platform: baamboozle.com* yang dimainkan oleh semua kelompok secara homogen. 5) Kelompok pemenang akan diapresiasi dengan pemberian hadiah *snack*

dan poin tambahan kepada setiap anggota kelompok. Adapun permainan matematika dalam *Quizizz.com* hanya digunakan saat pertemuan pertama siklus 1 ketika tahapan bermain.

Peneliti memberikan tes tertulis kepada siswa dan diperoleh hasil belajar siswa telah meningkat. Hal ini didukung dengan data nilai tes yang menunjukkan nilai rata-rata kelas 64 poin dan jumlah ketuntasan mencapai 9 siswa, serta terdapat nilai 9 siswa yang meningkat (69,2%) lebih besar dari hasil tes sebelum siklus (6 siswa). Adapun nilai 4 siswa yang menurun ini disebabkan oleh pengerjaan soal yang kurang teliti karena terburu-buru dalam menyelesaikan tes. Hasil ini telah mencapai standar minimum keberhasilan yang diharapkan, namun tetap dilanjutkan ke siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih dari standar dan melihat konsistensi pengaruh TGT.

2) Siklus 2

Setelah mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dan menerapkan TGT dengan telah mempertimbangkan evaluasi pada siklus 1, diperoleh hasil belajar kognitif siswa kembali meningkat lebih besar dari hasil pada siklus sebelumnya. Adapun nilai rata-rata yang didapatkan ialah 84 poin, dengan ketuntasan yang mencapai 11 siswa, dan jumlah siswa yang memperoleh peningkatan nilai sebanyak 12 siswa (92%). Adapun nilai 1 siswa yang menurun dari 100 menjadi 90 pada siklus 2, sebab terdapat beberapa tahapan pengerjaan soal yang tidak disertakan pada pengerjaannya sehingga poin yang diperoleh pun tidak maksimal.

Lebih lanjut, tahapan yang dilakukan pada siklus 2 sebagian besar masih sama seperti pada siklus sebelumnya. Hal yang membedakan terletak pada tahapan turnamen, yaitu setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar, maka siswa diberi kesempatan untuk memperoleh tambahan skor untuk tim dengan menjelaskan cara ia mendapatkan jawabannya di depan kelas secara benar. Permainan pada siklus 2 dilakukan secara *online* melalui *kahoot.it* dan *mathplayground.com*. Materi pembelajaran ialah statistik: nilai rata-rata, namun dengan tingkat kesukaran soal yang sama dengan materi pada siklus sebelumnya.

Tabel 1. Tabel Tes Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama	Siklus 1		Siklus 2		Meningkat/ Menurun
		Nilai	Status	Nilai	Status	
1.	An	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas	Meningkat
2.	Be	75	Tuntas	95	Tuntas	Meningkat
3.	De	100	Tuntas	90	Tuntas	Menurun
4.	Dy	27	Tidak Tuntas	47	Tidak Tuntas	Meningkat
5.	Fe	45	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas	Meningkat
6.	Gc	55	Tidak Tuntas	73	Tuntas	Meningkat
7.	Gn	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
8.	Je	80	Tuntas	85	Tuntas	Meningkat
9.	Ka	65	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
10.	Li	65	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
11.	Pr	63	Tuntas	98	Tuntas	Meningkat
12.	Sh	65	Tuntas	75	Tuntas	Meningkat
13.	Ve	65	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
Rata-rata		64		84		

4. Penutup

Kesimpulan

Metode kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara khusus pada kelas VIIIA. Hal ini terbukti melalui perolehan hasil belajar siswa yang secara konsisten telah meningkat hingga pada siklus 2, yaitu nilai rata-rata sebesar 84 poin dan peningkatan nilai yang diperoleh 12 siswa. Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah mempengaruhi penelitian tindakan ini, didapati beberapa faktor yang disarankan kepada peneliti selanjutnya, yaitu: 1) Memastikan

hal-hal teknis disiapkan dengan baik seperti jaringan internet dan *device* siswa. 2) Metode TGT sangat efektif untuk membantu karakteristik kelas yang senang belajar dengan diskusi sambil bermain dalam kelompok secara khusus pada pembelajaran yang berhubungan dengan perhitungan.

Daftar Pustaka

- Fauziah, N., E., H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860. (p-ISSN 2580-3735; e-ISSN 2580-1147; <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/459/pdf>)
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315-327. (2985-7333; 2985-6078; <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/IJAR/article/view/6732>)
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537-4543. (2614-8854; 10.54371/Jiip.V5i10.; <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/1048>)
- Komariyah, S., & Laili, A., F., N. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55-60. (p-ISSN: 2460-8599 e-ISSN: 2581-2807 <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/SIT42/348>)
- Pangestu, D., A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 78-92. (DOI: 10.24832/jpnk.v6i1.1823 <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/1823/550>)
- Wantiana, I., & Mellisa. (2023). Kendala Guru dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1461-1465. (p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147 <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5149>)