

**STUDI KEPUSTAKAAN TENTANG MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKASISWA**

<sup>1</sup>Halimatus Sa'diyah, <sup>2</sup>Alda Safira Ramadani, <sup>3</sup>Yulia Ningsih, <sup>4</sup>Sanimah  
<sup>1,2,3</sup>Mahasiswa STKIP Budidaya Binjai, <sup>4</sup>Dosen STKIP Budidaya Binjai  
[halimatussadivaaah@gmail.com](mailto:halimatussadivaaah@gmail.com), [aldasafira646@gmail.com](mailto:aldasafira646@gmail.com), [yulianningsih4@gmail.com](mailto:yulianningsih4@gmail.com)

**ABSTRAK**

Karya ilmiah ini bertujuan untuk mengupas secara tuntas terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah studi kepustakaan (*library research*) dimana studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan berbagai sumber data atau teori yang mendukung dalam terbentuknya karya ilmiah ini. Pembahasan pada karya ilmiah ini dilakukan dengan menganalisis lima artikel penelitian yang relevan dengan tujuan penelitian untuk model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sekiranya dapat memberikan solusi dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran matematika di kelas.

**Kata-kata kunci:***Hasil Belajar Matematika; Studi Kepustakaan; Model Pembelajaran Kooperatif; Teams Games Tournaments (TGT)*

**ABSTRACT**

This scientific work aims to thoroughly examine the cooperative learning model of the *Teams Games Tournaments (TGT)* type in improving students' mathematics learning outcomes. The method used in this scientific work is library research where library research is used to collect various sources of data or theories that support the formation of this scientific work. The discussion in this scientific paper is carried out by analyzing five research articles that are relevant to the research objectives for the *Teams Games Tournaments (TGT)* cooperative learning model in improving students' mathematics learning outcomes. Based on the results of the analysis, it can be concluded that several previous studies showed an increase in student learning outcomes through the application of the *Teams Games Tournaments (TGT)* cooperative learning model in ongoing learning. Therefore, the existence of a *Teams Games Tournaments (TGT)* type of cooperative learning model can provide a solution and can be applied to the mathematics learning process in the classroom.

**Keywords:***Mathematics Learning Outcomes; Library Research; Cooperative Learning Model; Teams Games Tournaments (TGT)*

**I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik

(siswa). Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan harus sangat diperhatikan agar kualitasnya tetap terjaga. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh (Wina Sanjaya, 2008:246) bahwa salah satu alasan diadakannya Ujian Nasional (UN) adalah sebagai alat untuk mendongkrak dan

meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam UN yaitu matematika.

Matematika merupakan salah satu komponen dan serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika wajib dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi. Namun, masalah yang biasanya muncul dalam dunia pendidikan matematika yaitu sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa di sekolah mengalami stress ketika menghadapi soal matematika sehingga capaian hasil belajar matematika siswa di sekolah selalu rendah

Hasil belajar adalah penilaian terhadap pelajaran yang telah di berikan oleh guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu yang ditetapkan. Blooms mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain (ranah), yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Hasil yang dicapai oleh siswa setelah melalui serangkaian proses belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor dari dalam dan dari luar diri siswa. Di dalam kegiatan belajar-mengajar (KBM) di kelas, tidak terlepas dengan mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu, matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat (Fathurrohman & Sutikno, 2009:92)

Pemilihan metode pembelajaran sangat penting agar mencapai target yang diinginkan. Seorang guru harus mencari strategi yang inovatif dan variatif dalam

penentuan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan efektif, sehingga mampu mengubah sikap siswa terhadap matematika. Proses pembelajaran matematika dapat disajikan dengan metode yang melibatkan keaktifan siswa sehingga dalam proses pembelajaran matematika tidak akan terlalu monoton, karena terciptanya interaksi timbal balik antar guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan demikian, dalam mengajar matematika diperlukan model pembelajaran yang tepat, Dengan tercapainya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka siswa dapat mencapai hasil prestasi yang memuaskan khususnya dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan sebuah model pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran matematika di sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa (Ibrahim,2000) . *Teams games tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang pelaksanaannya banyak melibatkan siswa ( Hidayanto,2006).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terbagi atas kelompok-kelompok kecil di beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis

kelamin, dan latar belakang suku atau ras, kemudian digabungkan dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan anggota kelompoknya. Dalam *turnament* itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain, peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dalam permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika Sehingga kegiatan ini selain menyenangkan karena terdapat permainan di dalamnya, juga dapat meningkatkan kerjasama diantara anggota kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memberikan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat. Beberapa penelitian juga telah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dan terbukti bahwa menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan adanya uraian tersebut, maka penulis terdorong untuk melakukan pembahasan lebih lanjut terkait studi kepustakaan tentang model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa berdasarkan artikel dari penelitian sebelumnya.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi literatur dengan metode pengumpulan data adalah studi kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya (Mardalis, 1999:45). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012:14).

Studi kepustakaan juga berarti mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian ini karena mempermudah peneliti dalam mendapatkan informasi berdasarkan literatur yang relevan sebagai landasan pemikiran untuk membangun dalam penyempurnaan penyusunan karya ilmiah ini. Pada penelitian ini referensi berupa lima artikel yang terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar matematikasiswa.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mencari jurnal penelitian yang relevan dengan judul penelitian. Penulis memilih lima jurnal yang telah memenuhi kriteria dari penulis, yakni: 1) Memiliki variabel terikat dan bebas yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan, 2) Menggunakan bahasa baku yang disempurnakan, 3) Terbukti memiliki ISSN yang berguna melihat apakah jurnal tersebut terakreditasi atau tidak. Dengan

memenuhi ketiga indikator tersebut, maka penulis menjabarkan kelima jurnal tersebut

di dalam Tabel 1 yang diperlihatkan sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Berdasarkan Jurnal yang Relevan**

No	Judul Jurnal	Tujuan Penelitian	Hasil dan Pembahasan
1	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Dimensi Tiga Dengan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas XII MAN 2 Kota Probolinggo	Tujuan dilakukannya penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar matematika materi dimensi tiga melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada siswa kelas XII MAN 2 KOTA PROBOLINGGO.	Berdasarkan hasil penelitian terhadap proses dan hasil pembelajaran matematika materi dimensi tiga dengan model kooperatif tipe TGT yang diberlakukan kepada siswa kelas XII MAN 2 KOTA PROBOLINGGO, maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MAN 2 Kota Probolinggo. Peningkatan tersebut dapat ditinjau dari hasil observasi aktivitas siswa, <i>pretest</i> , dan hasil tes siklus I dan siklus II. Persentase hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 69,56%, kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II persentasenya meningkat menjadi 80,74%. Persentase hasil belajar siswa pada waktu <i>pretest</i> yaitu 17,65%, meningkat pada siklus I menjadi 73,53%, dan pada siklus II meningkat menjadi 91,18%. (Mohammad Alfian Makmur, 2019)
2	Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5	Penelitian ini bertujuan meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran Matematika.	Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang dilaksanakan dapat: 1) Meningkatkan proses belajar matematika yang ditandai dengan naiknya rata-rata presentasi aktivitas belajar siswa. 2) Meningkatkan hasil belajar matematika. Peningkatan presentase

aktivitas siswa terlihat jelas yaitu pada siklus I pertemuan I persentase aktivitas siswa mencapai 60% dan naik mejadi 70% atau naik 10%. Pada siklus II pertemuan I persentase aktivitas siswa mencapai 75% dibanding siklus I, sedangkan pada siklus II pertemuan II persentase akativitas siswa mencapai 80% atau naik 5%. Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat jelas peningkatan persentase aktivitas siswa. Dengan demikian peningkatan aktivitas siswa pada penelitian ini bisa dikatakan berhasil. (Ayu Asih Wiranti, 2019)

3	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	Penelitian ini bertujuan mengumpulkan dan menganalisis data tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team games tournament</i> pada kelas XII IPA SMA Negeri 1 Marisa.	Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu bahwa pembelajaran dengan model <i>Team games tournament (TGT)</i> memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pra siklus (42,11%), siklus I (68,42%), dan siklus II (86,84%) ( Selvi Tora, 2022)
4	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Di Kelas IV SDN Terpadu Sungai Kunjang Samarinda	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> di kelas IV SDN 027 Terpadu SungaiKunjang Samarinda.	Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dikelasIV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda Tahun Pembelajaran 2019/2020 pada mata pelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar.(Mosy R Arrahmah &

5	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di Kelas V SDN Patrokomala Kota Bandung	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Patrokomala pada mata pelajaran Matematika dengan pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Tersebar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.	Abdul Razak, 2021) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Games Tournaments</i> ) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat dan penggunaan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB siswa kelas V SD Negeri Patrokomala. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran (Eutik Mulyati & Guntarsih, 2018)
---	--	--	--

Berdasarkan informasi di atas, penulis dapat melihat bahwa siswa mengalami peningkatan ketika diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada proses pembelajaran. Dengan begitu, maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat memberikan pengaruh baik terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa di kelas.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan analisis data yang bersumber dari jurnal yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sekiranya dapat memberikan solusi dan strategi yang inovatif

dan variatif kepada setiap pendidik dalam menjalani proses pembelajaran matematika sehingga terlaksana suasana pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa di kelas.

Penelitian selanjutnya dapat memberikan atau merancang solusi baru berupa model pembelajaran baru yang belum diterapkan atau jika telah diterapkan masih belum banyak digunakan oleh sekolah maupun pendidik/guru saat mengajar di kelas. Hal ini bertujuan, meningkatkan hasil belajar siswa di kelas terutama dalam pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arrahmah. R. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV

- SDN Terpadu Sungai Kunjang Samarinda. *Jurnal Of Science And Mathematic Education*. 1(1), 61-74.
- Fathurrohman, Pupuh, dan Sutikno, M. Sobry. (2009). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Refika Aditama.
- Hidayanto. 2006. Model-model Pembelajaran Efektif. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Usdim. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Surabaya University Press
- Makmur, M. A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Dimensi Tiga Dengan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas XII MAN 2 Kota Probolinggo. *Jurnal Pedagogy*. 6(1), 60-66.
- Mardalis. (1999). Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyati, E., & Guntarsih. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di Kelas V SDN Patrokomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 4(1), 26-32.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- Tora, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonforma*. 8(1), 375-380.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*. 6(1), 72-79.