



Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo Desa Tempuran

Dwi Nadia Putri

STKIP Modern Ngawi

Budi Sasomo

STKIP Modern Ngawi

Pratiwi Novitasari

STKIP Modern Ngawi

Alamat: Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur 63214

Korespondensi penulis: naddiadwi@gmail.com, sasomo77@gmail.com, pratiwinovitasari04@gmail.com

Abstract. *The learning model is very important and has many benefits in the teaching and learning process, with the help of the learning model educators can also motivate students to be actively involved in learning and totality so as to affect student learning outcomes. Through a cooperative learning model of the team games tournament type with a scientific approach, it is hoped that it will be able to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the application of the cooperative learning model of the team games tournament type with a scientific approach on the mathematics learning outcomes of grade VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo students for the 2023/2024 school year. The method in this study is a quantitative Quasi Experiment with a posttest only control group design research design. This study consists of independent variables and bound variables. The independent variable is the learning model used, namely a cooperative model of the team games tournament type with a scientific approach while the bound variable is the learning outcome. The subject of this study is grade VII students of MTs FSM Tempurejo with 23 students in the experimental class and 23 students in the control class. Data collection is carried out by means of a posttest given at the end of learning which is used to determine student learning outcomes. The results showed a significant difference with the value of t calculated = 2.134 and t table = 1.080 with a significance level of 0.05. The average score of students after being taught using a cooperative model of teamgames tournament type with a scientific approach was 80.04, while the average score of students with a direct learning model was 68.65. Thus, the application of a cooperative learning model of the team games tournament type with a scientific approach is more effective on the mathematics learning outcomes of grade VII MTs students Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo for the 2023/2024 school year.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Scientific, Learning Outcomes*

Abstrak Model pembelajaran sangat penting dan memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar, dengan bantuan model pembelajaran juga pendidik dapat memotivasi siswa agar dalam pembelajaran terlibat secara aktif dan totalitas sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan saintifik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo tahun pelajaran 2023/2024. Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif *Quasi* Eksperimen dengan desain penelitian *posttest only control grup desain*. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas nya adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan saintifik sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs FSM Tempurejo dengan subjek kelas eksperimen sebanyak 23 siswa dan kelas kontrol 23 siswa. Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara posttest yang diberikan pada akhir pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan analisis data statistik uji t . Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai t hitung = 2,134 dan t tabel = 1,080 dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai rata-rata siswa setelah diajar menggunakan model kooperatif tipe *teamgames tournament* dengan pendekatan saintifik adalah 80,04, sedangkan nilai rata-rata siswa dengan model pembelajaran langsung

Received Juni 06, 2024; Accepted Juli 05, 2024; Published September 30, 2024

* Dwi Nadia Putri, naddiadwi@gmail.com

adalah 68,65. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan saintifik lebih efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci : Teams Games Tournament, Saintifik, Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses dan hasil pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan apabila diterapkan model pembelajaran yang sesuai. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Seran (2018:110) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menghasilkan hasil belajar bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Matematika. Adapun nilai UAS matematika masih termasuk rendah karena nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika adalah 73. Sehingga dari keseluruhan jumlah siswa kelas VII adalah 69 orang, masih terdapat 68 (99%) siswa yang masih dibawah nilai KKM sedangkan selebihnya hanya 1 (1%) siswa yang telah mencapai nilai KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas diharapkan suatu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang tepat dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa tanpa memandang kemampuan maupun status sosial dan menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya. Guru memberikan pelajaran, selanjutnya siswa mendiskusikan dengan kelompoknya untuk memastikan seluruh anggota kelompok menguasai pelajaran. Setelah selesai pembelajaran akan diadakan turnamen akademik antar kelompok agar mendapatkan poin untuk kelompok masing-masing.

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2018) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SD SDN No. 166 Inpres Bontorita". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN. No 116 Impres Bontorita. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Kelas VII MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo Desa Tempuran.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika salahsatunya model pembelajaran kooperatif. Rahman (2019: 283) mengemukakan bahwa model kooperatif adalah suatu pola pembelajaran yang berbentuk kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan adanya kerja sama antar siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Model kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu melalui permainan yang berbentuk turnamen agar siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya,meningkatkan kemampuan akademik siswa melalui game akademik, serta mengembang Jawab individu sebagai perwakilan kelompok.Model TGT merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan dikemukakan oleh Widhiastuti & Fachrurrozie (2014:48). Dengan menggunakan pembelajaran TGT diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran. model ini dapat menekankan kepada kerjasama antar kelompok

untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum kompetisi dimulai dengan kelompok lainnya dalam tournament (Damayanti dan Apriyanto M. T 2017:237)

Model pembelajaran TGT ini dapat diterapkan dengan pendekatan saintifik. Pendekatan pembelajaran adalah cara mengolah kegiatan belajar agar peserta didik aktif melakukan tugas belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Marjuki (2020:50) Pendekatan saintifik dapat dikatakan juga pendekatan ilmiah, karena proses pembelajarannya dapat disamakan dengan langkah-langkah ilmiah. Karena proses pembelajaran perlu mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, dibiasakan bagi siswa untuk bekerja sama melalui *collaborative learning*. Sehingga salah satu pendekatan yang dianggap relevan yaitu pendekatan saintifik, karena tahap pembelajaran pendekatan saintifik dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *posttest only control group desain*. Karena pada pelaksanaan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelompok eksperimen peneliti memberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *Saintifik* sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Saintifik* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Fie Sabilil Muttaqien Tempurejo tepatnya di Desa Tempuran, Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, Jawa Timur, dengan jangka waktu 7 bulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTs FSM Tempurejo yang terdiri dari tiga kelas. Sedangkan sampelnya diambil 2 kelas yaitu pada kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa tes uraian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dari tanggal 22 Maret 2024 sampai dengan 29 Maret 2024, penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* untuk melihat hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs FSM Tempurejo tahun ajaran 2023/2024 secara keseluruhan yang berjumlah 69 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas VII A, VII B, dan VII C.

Tabel Jumlah Populasi

Kelas VIII	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Peempuan	
VIII A	23	-	23
VIII B	-	23	23
VIII C	17	6	23

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Terdapat satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yaitu kelas VII C yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan VII B berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini terdiri dari 5 pertemuan, dimana pertemuan pertama sampai keempat digunakan untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *Saintifik* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Pertemuan kelima digunakan untuk memberikan soal posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah model TGT dengan pendekatan *saintifik* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan pendekatan saintifik merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, dengan adanya model tersebut diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, menunjukkan perbedaan aktivitas siswa yaitu siswa cenderung lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran yang diberikan memberikan semangat tersendiri yang berasal dari games-games kecil pada saat pembelajaran berlangsung. Pemberian post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan model TGT dengan pendekatan saintifik dilakukan, soal-soal yang diberikan untuk post-test telah diuji dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, sehingga soal yang diberikan dianggap telah memenuhi kriteria.

Berdasarkan post-test yang telah dilakukan didapatkan data yang akan digunakan untuk uji hipotesis. Peneliti ini menggunakan uji-t yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-

rata antara model TGT dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh dari rata-rata tes model TGT dengan pendekatan saintifik sebesar 80,04 dan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata sebesar 68,65 sesuai dengan hasil uji hipotesis perhitungan bahwa $t_{hitung} = 2,134 > t_{tabel} = 1,080$ sehingga H_0 ditolak, maka bisa disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan saintifik lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

Tabel Uji Hiotesis

Kelompok	N	Varians	T hitung	T tabel	Keputusan
Eksperimen	23	254,043	2,134	2,080	H_0 Ditolak
Kontrol	23	402,237	2,134	2,080	H_0 Ditolak

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizkey Ramadhana pada tahun 2016 menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas VII A SMPN 1 Gantarangkeke yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pendekatan saintifik memperoleh skor rata-rata 75,20 dari 100 skor total yang mungkin dicapai, dengan skor tertinggi mencapai 90 dari 100 yang mungkin dicapai dan skor terendah yang dicapai peserta didik adalah 60 dari skor 0 yang mungkin dicapai, dan dengan standar deviasi 6,35.

Jika skor disesuaikan dengan standar minimal menunjukkan bahwa standar minimal yang dicapai yaitu 71% sehingga dapat dikemukakan bahwa peserta didik yang telah mencapai standar minimal sebanyak 18 peserta didik (72%). Selanjutnya dari analisis inferensial pada pengujian hipotesis, hasil yang diperoleh adalah H_0 dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan saintifik telah mencapai standar minimal yaitu 71%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *saintifik* efektif terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t. hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 2,134 > t_{tabel} = 2,080$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, berarti

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan *saintifik* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada materi yang berbeda dan variabel yang berbeda untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan pendekatan *saintifik* dengan tujuan sebagai perbandingan dari penelitian yang sudah ada ini khususnya pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR REFERENSI

- Wiranti, A. S. (2019). Peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). MAJU, 6(1), 72-79.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, 9(1), 48-56.
- Trianto. (2015). Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, A. (2016). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Seran, E. B., et al. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa. Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika, 8(2), 115-120.
- Sapuri, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rusefendi. (2006). Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika. Bandung: Tarsito.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurhayati, N. W. E. (2012). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. KARMAPATI, 1(2), 226-236.
- Marjuki. (2020). Model pembelajaran Paikiem berbasis pendekatan saintifik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kurniawan. (2019). Pengaruh model TGT berbantuan media pinball terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Elementary Education*, 3(1), 23-28.
- Habibu, R., et al. (2019). *Model-model pembelajaran anak usia dini: Teori dan implementasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzan, & Nurahayu, F. J. (2020). Penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 6(1), 37-78.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, & Tohimin, A. M. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235-244.