MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS IX DI SMPN 19 PALU

Ramlah[1], Mustamin Idris [2], Suryani [3]

[1,2]Universitas Tadulako
[3]SMP Negeri 19 Palu
E-mail : ramlah1998r@gmail.com[1], idrisuntad@gmail.com[2], suryanitajuddin@gmail.com[3]

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research that aims to increase students' interest and learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The research subjects consisted of 39 students in grade IX SMP Negeri 19 Palu, which included 22 male students and 17 female students. The research instruments used include observation sheets, learning outcome test questions, and questionnaires. The results showed that in the first cycle, the percentage of student learning completion reached 17% with an average score of 48.2, while students' interest in learning was in the high category of 22% and the rest were in the medium category. In the second cycle, there was an increase with the percentage of learning completion reaching 72% and the average score of 72.2, while the learning interest of students in the high category increased to 78%, with the rest in the medium category. Based on these results, the indicators of research success were declared to have been achieved in cycle II.

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Mathematics Learning Outcomes, Student Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)**. Subjek penelitian terdiri atas 39 peserta didik kelas IX SMP Negeri 19 Palu, yang meliputi 22 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, soal tes hasil belajar, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai **17%** dengan nilai rata-rata **48,2**, sementara minat belajar peserta didik berada pada kategori tinggi sebesar **22%** dan sisanya berada pada kategori sedang. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar mencapai **72%** dan nilai rata-rata **72,2**, sedangkan minat belajar peserta didik dalam kategori tinggi meningkat menjadi **78%**, dengan sisanya berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian dinyatakan telah tercapai pada siklus II.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Matematika, Minat Belajar Peserta didik*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah menjadi elemen utama dalam membangun tatanan kebangsaan. Hal ini sejalan dengan pandangan sejumlah tokoh pendidikan Indonesia yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat. Melalui pendidikan, generasi penerus bangsa dapat dibentuk, sehingga menciptakan masa depan yang lebih cerah. Pendidikan yang bersifat konstruktif memiliki potensi untuk memperbaiki struktur kenegaraan secara keseluruhan.

Tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk mewujudkannya, diperlukan sistem pendidikan yang berfokus pada pemerataan ilmu pengetahuan bagi seluruh peserta didik.

Matematika merupakan salah satu pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Sebagai salah satu bidang studi, matematika diajarkan mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas (Chang & Silalahi, 2017). Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghitung, mengukur, menyusun, dan menerapkan berbagai rumus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika juga membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan memahami gagasan melalui model matematika yang disajikan dalam bentuk kalimat, persamaan, diagram, grafik, atau tabel (Afriansyah, Herman, & Dahlan, 2021).

Matematika sering kali dianggap menakutkan oleh peserta didik karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kompleks. Pandangan ini membuat matematika kurang diminati, sehingga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Rendahnya minat dan pencapaian dalam matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Dalam proses pendidikan, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan fokus pada pemberdayaan peserta didik agar menjadi lebih aktif. Efektivitas pembelajaran melibatkan perubahan pada aspek kognitif, perilaku, dan psikomotorik peserta didik, yang diperoleh dari pengalaman pribadi maupun interaksi dengan lingkungan, sehingga memberikan pengaruh, makna, dan manfaat tertentu (Yusuf, 2018). Salah satu metode yang dapat diterapkan guru untuk mendorong keaktifan peserta didik adalah melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Harjito *dkk* (2023), Model kooperatif mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbagi pengetahuan dan belajar bersama, dengan tetap menghormati peran dan kontribusi setiap orang dalam kelompok. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pilihan guru untuk meningkatkan aktivitas peserta didik adalah jenis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) menawarkan pendekatan kooperatif dan kompetitif yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik termotivasi untuk menguasai

materi secara optimal, yang berdampak pada peningkatan tingkat keaktifan mereka. Model pembelajaran ini dilakukan melalui pertandingan permainan antar tim atau anggota kelompok.

Dengan demikian, peneliti berusaha menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IX yang dilaksanakan selama dua siklus. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

METODE

Penelitian ini adalah sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk merinci rencana tindakan penelitian ini, peneliti mengacu pada "Model Khemis dan Taggart" yang mencakup empat siklus kegiatan: (1) perencanaan *(planning)*, (2) pelaksanaan tindakan *(action)*, (3) observasi *(observation)*, dan (4) refleksi *(reflection).*

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX UPT SPF SMP Negeri 19 Palu tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 39 peserta didik, dengan 22 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

Pengumpulan data pada penelitian ini mengunakan beberapa instument, yaitu : (1) lembar tes matematika, (2) lembar observasi, dan (3) angket. Data yang diperoleh instrumen-instrumen tersebut akan analisis mengunakan analisis Statistik Deskriptif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan tatapmuka dikelas. Pelaksanaan Setiap siklusnya teriri dari perancanaan, pelaksanaan, observasi, dan Refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMP Negeri 19 Palu dengan subjek penelitian peserta didik kelas IX, yang berjumlah 39 peserta didik, terdiri dari 22 laki-laki dan 17 perempuan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi.

Tabel 2. Data Hasil Pembelajaran

Siklus	Rata-Rata Hasil Belajar	Persentasi Kentuntasan(%)	Kategori
Siklus I	48,2	17%	Cukup baik
Silus II	72,2	72%	Baik

Berdasarkan Tabel I, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan belum dapat dianggap berhasil, karena rata-rata hasil belajar peserta didik belum mencapai nilai 67, dan persentase ketuntasan belajar peserta didik juga masih di bawah 70%. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 72,2, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 72%. Tindakan pada siklus II dinyatakan berhasil karena persentase ketuntasan belajar peserta didik telah melampaui 70%, dan rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan

peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika peserta didik dari siklus I ke siklus II

Tabel 2. Persentase Angket Minat Belajar

Siklus	Persentasi Kategori		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Siklus I	22%	78%	0
Silus II	78%	22%	0

Berdasarkan Tabel 2, persentase angket minat belajar peserta didik pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, karena persentase minat belajar peserta didik dalam kategori tinggi masih di bawah 26%. Sementara itu, pada siklus II, persentase angket menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam kategori tinggi mencapai 78%, kategori sedang sebesar 22%, dan kategori rendah 0%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan minimal. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika peserta didik dari siklus I ke siklus

Pembahasan

Hasil belajar peserta didik diukur menggunakan soal tes esai sebanyak 4 pertanyaan, yang digunakan pada siklus I dan siklus II sesuai dengan materi pembelajaran di setiap siklus. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data tes hasil belajar, nilai rata-rata peserta didik pada siklus I adalah 48,2 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 17%. Hasil ini menunjukkan perlunya melanjutkan penelitian ke siklus II. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 72,2 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 72%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan.

Minat belajar peserta didik diukur menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) juga berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada siklus I, persentase peserta didik dengan minat belajar dalam kategori tinggi mencapai 22%, sedangkan sisanya berada dalam kategori sedang. Hal ini menjadi dasar untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Pada siklus II, persentase minat belajar dalam kategori tinggi meningkat menjadi 78%, sementara sisanya masih berada dalam kategori sedang.

Penelitian ini sejalan dengan hasil yang diperoleh oleh Kadir Tiya (2017), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik SMP, dengan peningkatan signifikan pada setiap siklus dari tiga siklus yang dilakukan. Selain itu, penelitian Atika Emilia (2013) juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IX di SMP Negeri 19 Palu. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai hasil belajar serta persentase ketuntasan belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 48,2, sementara pada siklus II meningkat menjadi 72,2.

Persentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan, dari 17% pada siklus I menjadi 72% pada siklus II. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 24 poin, dan ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 55%. Selain itu, minat belajar peserta didik pada kategori tinggi meningkat dari 22% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II, dengan sisanya berada pada kategori sedang di kedua siklus.

DAFTAR PUSTAKA

Afriansyah, E. A., Herman, T., & Dahlan, J. A. (2021, February). Critical thinking skills in mathematics. InJournal of Physics: Conference Series(Vol. 1778, No. 1, p. 012013). *IOP Publishing*.

Atika, E. (2016). Keefektifan Model Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Jekulo Kudus. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Chang, C. C., & Silalahi, S. M. (2017). A review and content analysis of mathematics textbooks in educational research.Problems of Education in the 21st Century,75(3), 235

Harjito, Randi Saputra, & Junaidi H. Matsum,. (Desember 2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Satya Widya* - Vol. 39 No. 2

Tiya, Kadir. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ma*tematika Peserta didik SMPN". *Jurnal Pendidikan Matematika,* 4, 2, hlm. 177-190.

Yusuf, basuni bistari. (2018). Konsep pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmua*. Pendidikan Matematika FKIP UNTAN- Vol. 1 No. 2.