

Systematic literature review: peningkatan hasil belajar matematika melalui model *teams games tournament*

Nuri Ria Sri Wahyuni¹, Rhomiy Handican²

¹ Mahasiswa Tadris Matematika, FTIK, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci

² Jurusan Tadris Matematika, FTIK, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci

nuriria02@gmail.com

Diterima: 22-12-2022; Direvisi: 29-03-2023; Dipublikasi: 31-03-2023

Abstract

In learning, innovation is needed that can attract students' interest in learning mathematics, one of which is by using the Teams Games Tournament method that can improve student learning outcomes. This study aims to conduct a literature review on the use of team game tournaments to improve students' mathematics learning outcomes. The research method chosen in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method. Data collection used with the review is all articles regarding the use of the Teams Games Tournament method published in the period 2013-2022. The articles used in this study were 15 accredited National journal articles obtained from the Google Scholar database. Based on this research, it was found that the use of the Teams Games Tournament method could improve student learning outcomes.

Keywords: systematic literature review; teams games tournament; student learning

Abstrak

Dalam suatu pembelajaran sangat dibutuhkan inovasi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar matematika, salah satunya ialah dengan menggunakan metode Teams Games Tournament yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literature tentang penggunaan teams games tournament terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini ialah metode SLR (systematic Literature Riview). Pengumpulan data yang digunakan dengan Mereviu semua artikel mengenai penggunaan metode Teams Games Tournament yang diterbitkan dalam kurun waktu 2013-2022. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 artikel jurnal Nasional terakreditasi yang diperoleh dari database Google Scholar. Berdasarkan penelitian ini didapat bahwa penggunaan metode teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *systematic literature review; teams games tournament; hasil belajar siswa*

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari peserta didik mulai jenjang pendidikan dasar. Bagi sebagian peserta didik matematika bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan. oleh sebab itu, pembelajaran matematika hendaknya didesain menarik dan menyenangkan dengan menggunakan metode yang inovasi. Matematika ialah pandangan baru-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka kosep-konsep

matematika wajib dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi symbol-simbol itu (Rahayu, 2015)

Matematika ialah suatu komponen penting dalam global pendidikan, hal tersebut dikarenakan pembelajaran matematika sudah dipelajari semenjak jenjang SD. Bukan hanya itu bahkan setelah menuntaskan jenjang SD, SMP serta SMA pada perkuliahan pun tidak tanggal dengan yang namanya matematika, seperti jurusan kedokteran pun tidak tanggal dalam perhitungan matematika, bahkan di dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat acapkali kita jumpai atau kita gunakan pada kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari. Hal tersebut telah sangat jelas bahwa matematika ialah pembelajaran yang penting dalam dunia pendidikan.

Menurut Depdiknas (2004), Teams Games Tournament merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan student team achievement division dimana dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang mempunyai kemampuan dan latar belakang yang berbeda untuk mencapai ketuntasan belajar. Menurut Bagja Sulfemi (2018) menjelaskan bahwa, permainan dalam pembelajaran matematika disekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara untuk mempelajari atau membina keterampilan dari materi tertentu. Dalam teams games tournament siswa memainkan suatu permainan dengan anggota kelompoknya masing-masing dengan kelompok lain atau kelompok lawan dengan tujuan memperoleh point untuk tim masing-masing. Permainan yang dimaksud ialah pertanyaan-pertanyaan yang disusun dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari di kelas. Permainan dilakukan dimeja-meja tournament, setiap meja diisi oleh perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan yang setara.

Team Games Tournament (TGT) menurut Solihah (2016) pembelajaran menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana setiap siswa berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara dengan mereka. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mewakili timnya dalam penilaian. Tim dengan perolehan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dan penghargaan lainnya. Pernyataan di atas diperkuat oleh Misbahul (2022) yang mendefinisikan Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Pembelajaran dengan metode TGT adalah pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan reinforcement (penguatan). Aktifitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam metode pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjawab atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogeny dari segi kemampuan akademik. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-check. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu (Herawati, 2022)

Menurut (Amri et al., 2021) Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), minat atau emosi (afektif) dan motorik (psikomotorik) pada peserta didik. Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari aspek kognitif, afektik, maupun psikomotor dari hasil proses belajar yang ia dilakukan. Dari Ardila dan Hartanto (2017) faktor yang mempengaruhi hasil belajar artinya faktor internal serta eksternal. Faktor internal meliputi fisik (kesehatan serta kecacatan), fisiologis (kecerdasan, perhatian, minat, talenta, motif, dan disiplin), dan kelelahan (jasmani dan rohani). Sedangkan faktor eksternal meliputi famili, sekolah, dan rakyat. Selanjutnya Misbahul (2022) mengemukakan faktor yang mensugesti akibat belajar merupakan faktor asal dalam diri siswa dan faktor yang berasal asal luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yg berasal asal siswa terutama kemampuannya. Faktor kemampuan peserta didik sangat akbar pengaruhnya terhadap yang akan terjadi belajar yg telah dicapainya.

Menurut Misbahul (2022) faktor-faktor yg menghipnotis akibat belajar artinya 1) faktor internal mencakup kecerdasan, fisiologis, sikap, minat, talenta, dan motivasi; dua) faktor eksternal mencakup lingkungan famili, lingkungan sekolah, dan lingkungan rakyat. sang sebab itu, pengajar wajib menyiapkan model pembelajaran yg diterapkan harus diadaptasi dengan syarat saat ini. model pembelajaran yang tidak hanya

menyampaikan materi pembelajaran atau video dan tugas tetapi pembelajaran yg menarik serta melibatkan semua siswa buat saling membantu buat memahami dan menguasai materi yg dipelajari. supaya pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, guru dapat memanfaatkan perangkat lunak yang berkembang waktu ini sebagai media. galat satu contoh pembelajaran yg sesuai menggunakan hal tadi adalah pembelajaran kooperatif.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa ialah kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru, selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dapat menimbulkan prespektif bahwa matematika itu adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan. Oleh karena itu diperlukan pemilihan model atau metode pembelajaran yang tepat dengan harapan siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah. Menurut Pratiwi (2022) penggunaan suatu metode mengajar yang monoton lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi siswa, jalannya pelajaranpun menjadi kaku, siswa kurang bergairah dalam belajar, kejenuhan dan kemlasan menyelimuti kegiatan belajar siwa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini terdiri beberapa tahapan, yaitu perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi, penyeleksi literatur, penyajian data, pengolahan data dan penarikan kesimpulan. Pertama, pertanyaan adalah apa saja yang telah diteliti dalam penelitian Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Penggunaan *Teams Games Tournament*? (PP1); Apa saja konsep matematika yang terdapat pada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan penggunaan *teams games tournament*? (PP2); Kedua, pencarian studi literatur dilakukan pada database google scholar dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish. Kata kunci yang digunakan yaitu "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Penggunaan *Teams Games Tournament*".

Ketiga, kriteria inklusi yang digunakan pada pencarian studi literatur antara lain studi yang terkait peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan penggunaan *teams games tournament* dan hasil penelitian telah di publikasikan pada Jurnal atau Prosiding seminar nasional. Keempat, literatur yang diperoleh diseleksi dan dianalisis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Diperoleh data terkait kata kunci yaitu sebanyak 20 artikel. Kriteria tersebut diseleksi berdasarkan inklusi dan eksklusi menjadi 15 artikel.

Tahap selanjutnya peneliti mendata artikel tersebut ke dalam tabel. Kemudian, penelitian mereview dan mengkaji artikel-artikel tersebut secara intens khususnya bagian hasil penelitian. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan hasil temuan dan memberikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah tabulasi data artikel yang didokumentasikan terkait peningkatan hasil belajar dan teams games tournament sebanyak 15 artikel. Untuk lebih jelasnya lihat Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian terkait peningkatan hasil belajar dengan penggunaan Teams Games Tournament

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
(Ratu Perwira Negara & Riska Ayu Kurniawati, n.d.)	Jurnal pendidikan dan kajian keislaman	Model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa hal ini terjadi karena pada model pembelajaran tersebut siswa diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain, belajar berdiskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, membuat kesimpulan, saling berbagi ilmu dengan cara membimbing anggota kelompoknya kalau ada yang belum memahami materi dengan baik dan siswa juga tidak malu untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru ketika proses bimbingan kelompok. Dengan adanya kegiatan tersebut, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
(Solihah, 2016)	Jurnal SAP	Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Student Teams-Achievement Divisions (STAD).
(Dhedhu, 2022)	Jurnal Literasi: Pendidikan dan humaniora	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.
(Pratiwi, 2022)	Cerdas Jurnal Pendidikan	Dari hasil penelitian, terbukti bahwa

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
(Bimrew Sendekie Belay, 2022)	Jurnal Cakrawala Ilmiah	<p>penggunaan model pembelajaran tipe TGT ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>Hasil analisis statistik deskriptif menyimpulkan bahwa hasil belajar yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan rata-rata skor hasil belajar 72,00 dengan standar deviasi 12,30. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya hasil belajar tentang lingkaran yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) lebih tinggi</p>
(Sa et al., 2022)	Jurnal serunai ilmu pendidikan	<p>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.</p>
(12_I Komang Suryasa, n.d.)	Jurnal inovasi	<p>Berdasarkan hasil penelitian, dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 6 karangsesemsn tahun pelajaran 2020/2021. Melalui penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari adanya peningkatan rata-rata kelas yang awalnya 64,48, siklus I 70,71 dan pada siklus II 74.</p>
(Asri, 2022)	Jurnal matematika,sains dan pembelajarannya.	<p>Hasil yang diperoleh analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif adalah sebagai berikut: Keaktifan siswa dalam kerja kelompok; keaktifan siswa dalam mengerjakan soal-soal secara berkelompok; keaktifan siswa dalam game yang diberikan serta keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas rumah yang diberikan. Dari skor hasil belajar siswa terlihat ada peningkatan,</p>

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
(Cahyaningsih, 2017)	Jurnal Cakrawala Pendas	yaitu: skor rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus I adalah 64,61 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 dengan standar deviasi 10,40. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa mencapai 75,97 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 dengan standar deviasi 8,46. Dari keterangan pada data hasil penelitian di atas mengindikasikan bahwa dengan menerapkan metode Kooperatif Tipe Teams Games Turnamaent terjadi peningkatan hasil belajar Matematika kelas XI MIPA MIPA 5 SMA Negeri 2 Makassar.
(Novia Pitriani et al., 2022)	Jurnal pendidikan matematika sebelas maret	Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi geometri. Penelitian ini dianalisis menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh thitung > ttabel atau 2,073 > 1,980 melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikasi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh thitung < ttabel atau 1,85 < ttabel atau 4,226 > 1,980 melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikasi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.
(Elpina Sinaga Sekolah Menengah Atas Negeri et al., n.d.)	Jurnal pendidikan tambusai	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT terhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Penelitian ini diperoleh Hasil belajar Matematika siswa dapat meningkat. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus 1 yakni sebesar 69,76, dan pada siklus nilai rata-rata siswa sebesar 81,67, sehingga terjadi peningkatan sebesar 10,91; dan Penggunaan metode Cooperative Learning Tipe Teams Games

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil penelitian
(Sausan & Ananda, 2022)	Jurnal kajian pendidikan matematika	Tournament (TGT) pada pembelajaran Matematika terhadap siswa membuat siswa lebih termotivasi, semangat, kreatif dan juga membuat siswa lebih berani dalam mengemukakan pendapat. Dari hasil penelitian yang didapat bahwa, penggunaan model TGT dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penerapan model TGT.
(Damayanti & Apriyanto, 2017)	Jurnal kajian pendidikan matematika (Jkpm)	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Heads Together). model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
(Suardin & Andriani, 2021)	Jurnal ilmu pendidikan	Hasil penelitian diperoleh bahwa berdasarkan uji t test dua sampel independen diperoleh nilai rata – rata kelas VA sebesar 68,13 dengan nilai signifikansi 0,00 dan kelas VB sebesar 79,59 dengan nilai signifikansi 0,00. Karena nilai sig (2-tailed) $0,00 \leq 0,05$, maka dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata – rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen I (VA) dan kelompok eksperimen II (VB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Katilombu, dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran problem solving.”
(Bagja Sulfemi, 2018)	Journal of komodo science Education	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terbukti penggunaan TGT sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelusuran, diperoleh 15 studi literatur yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi setelah membaca judul, abstrak, serta isi dari keseluruhan literatur. Secara keseluruhan, literatur yang diterbitkan pada tahun 2016 sebanyak 1 artikel,

2017 sebanyak 1 artikel, 2018 sebanyak 1 artikel, tahun 2020 sebanyak 1 artikel, 2021 sebanyak 2 artikel dan tahun 2022 sebanyak 10 artikel.

3.1 Pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan teams games tournament

Berdasarkan 15 artikel yang diseleksi, terdapat berbagai pengaruh hasil belajar dengan penggunaan teams games tournament. Tabel hasil analisis pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan teams games tournament disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengaruh Hasil belajar siswa dengan penggunaan Teams Games Tournament

Peneliti dan tahun	Hasil belajar
(Ratu Perwira Negara & Riska Ayu Kurniawati, n.d.)	Berpengaruh
(Solihah, 2016)	Berpengaruh
(Dhedhu, 2022)	Berpengaruh
(Pratiwi, 2022)	Berpengaruh
(Bimrew Sendekie Belay, 2022)	Berpengaruh
(Sa et al., 2022)	Berpengaruh
(12_I Komang Suryasa, n.d.)	Berpengaruh
(Asri, 2022)	Berpengaruh
(Cahyaningsih, 2017)	Berpengaruh
(Novia Pitriani et al., 2022)	Berpengaruh
(Elpina Sinaga Sekolah Menengah Atas Negeri et al., n.d.) 2021	Berpengaruh
(Sausan & Ananda, 2022)	Berpengaruh
(Damayanti & Apriyanto, 2017)	Berpengaruh
(Suardin & Andriani, 2021)	Berpengaruh
(Bagja Sulfemi, 2018)	Berpengaruh

3.2 Konsep matematika pada Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Penggunaan Teams Games Tournament

Berdasarkan 15 artikel yang diseleksi, ditemukan 6 artikel yang membahas secara spesifik dalam membahas materi tertentu. Sedangkan 9 artikel lainnya tidak menjelaskan materi pembelajaran secara spesifik akan tetapi lebih kepada hasil belajar siswa saja. Tabel hasil analisis konsep matematika terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Penggunaan Teams Games Tournament disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Konsep matematika pada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan penggunaan Teams Games Tournament

Peneliti dan tahun	Hasil belajar
(Ratu Perwira Negara & Riska Ayu Kurniawati, n.d.)	-
(Solihah, 2016)	Mean, Median, Modus
(Dhedhu, 2022)	-
(Pratiwi, 2022)	Materi pokok pecahan campuran
(Bimrew Sendekie Belay, 2022)	Operasi aljabar
(Sa et al., 2022)	-
(12_I Komang Suryasa, n.d.)	Pecahan

Peneliti dan tahun	Hasil belajar
(Asri, 2022)	-
(Cahyaningsih, 2017)	Materi geometri
(Novia Pitriani et al., 2022)	Materi perkalian
(Elpina Sinaga Sekolah Menengah Atas Negeri et al., n.d.) 2021	-
(Sausan & Ananda, 2022)	-
(Damayanti & Apriyanto, 2017)	-
(Suardin & Andriani, 2021)	-
(Bagja Sulfemi, 2018)	-

Menurut Haryono & Tukiyo (2022) Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) merupakan model pembelajaran yang tergolong mudah diterapkan, membutuhkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa satu sama lain dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran TGT siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, academic, kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai Wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan Penghargaan Kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping mengemban tanggung jawab, bekerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Misbahul (2022) Model pembelajaran TGT memiliki keunggulan yaitu (1) mengasah siswa berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan diskusi dan bertanya jawab (2) mengasah siswa menyelesaikan permasalahan terkait sumber pembelajaran, yang membuat pembelajaran dapat bertahan lama dan lebih bermakna. (3) siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan setiap pendapat (4) partisipasi siswa tinggi (7) siswa lebih berpikir rasional.

Dalam proses pembelajaran TGT (Team Game Tournament) banyak media yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memperjelas isi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata. Pada 15 artikel di atas banyak variasi media yang digunakan untuk pembelajaran TGT antara lain : (1) Corong (2) Kartu (3) permainan tradisional (4) media berbasis elektronik. Dari berbagai jenis media

pembelajaran yang diterapkan semuanya mendapatkan hasil positif dari siswa berupa kenaikan hasil belajar.

Model Team Games Tournament ini hanya bisa dilakukan dengan berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Menurut tahapan-tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament ialah: 1. membentuk kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa yang heterogen. 2. Pembelajaran diawali presentasi guru dengan menjelaskan pelajaran. Presentasi bertujuan sebagai pengenalan konsep serta meningkatkan rasa ingin tau. 3. Penugasan berkelompok untuk pemahaman konsep bagi siswa. Pengerjaan tugas bisa dilakukan secara kelompok ataupun diskusi untuk mempermudah pemahaman konsep. 4. Turnamen mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. 5. Hasilnya akan dibandingkan dengan rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. 6. Kemudian guru memberikan reward yang berupa hadiah, sertifikat, dan lain sebagainya (Fitriani et al., 2020).

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe Team Games Tournament ini dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dalam semua mata pelajaran yang menggunakan model Teams Games Tournament, bukan hanya peningkatan diarah kognitif saja akan tetapi terdapat peningkatan hasil belajar siswa diarah afektif atau sikap.

5. REFERENSI

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47-56.
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186.
- Asri, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *SAINTIFIK*, 8(2), 108–113. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v8i2.374>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14.
- Sendekie Belay, B. (2021). Preparatory School Students Learning Styles And Strategies In Learning Mathematics In Estie Woreda, South Gondar Zone, Amhara Regional State, Ethiopia (Doctoral dissertation, Haramaya university).
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games

- Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Dhedhu, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Ende 7 Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Jurnal Literasi : Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 22–27.
- Fitriani, E., Syifaunnufus Bayan Lombok Utara, S., & Matematika, P. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3533>
- Haryono, P., & Tukiyo, T. (2022). The effect of mobile learning-based team game tournament learning model on recount text writing ability: the role of learning style as variable moderation. *English Review: Journal of English Education*, 10(2), 729-736.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117-125.
- Munir, A. M., & Darmanto, E. (2022). The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 85-89.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10.
- Pratiwi, A. R. (2022). ... pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan trigonometri siswa kelas X In *SKRIPSI Mahasiswa UM* (Vol. 1, Issue 1). <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/81150.html>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.
- Ratu Perwira Negara, H., & Riska Ayu Kurniawati, K. (n.d.). *Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT)*.
- Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., & Ningsih, Y. (2022). Studi kepustakaan tentang model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109-115..
- Sausan, S., & Ananda, R. (2022). Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama PTMT. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*,

7(2), 211. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13029>

Sinaga, N. E. (2021). Penggunaan Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS2 SMAN 1 Sungai Lala Semester Genap TP. 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 5924-5932.

Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP* 1(1).

Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 227-234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>