

Studi Literatur : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Siti Solihat¹, Sutirna²

^{1) 2)} Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. H. S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur Karawang, Jawa Barat

*Korespondensi Penulis: solihatsyahputra01@gmail.com

DOI: 10.35706/rjrrme.v2i2.8810

Disubmit: 03 April 2023; Direvisi: 4 Juli 2023; Diterima: 12 Juli 2023

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the literature on the application of the TGT type cooperative learning model in improving student learning outcomes. The method used in this study is a literature study by collecting related research results, then reviewed and discussed. The results of the literature review are taken from several articles, both in the form of national, international journals and proceedings can: 1) the TGT type cooperative learning model is a learning model that is able to develop knowledge, abilities, and skills thoroughly in a fun and competitive learning atmosphere in the learning process. 2) The application of the TGT type cooperative learning model can increase the consequences of learning students in mathematics learning.

Keywords: Literature Review, Learning Outcomes, Cooperative Model, Teams Games Tournament.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji literatur tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang terkait, kemudian dikaji dan dibahas. Hasil dari kajian pustaka diambil dari beberapa artikel, baik berupa jurnal nasional, internasional serta prosiding, sehingga didapat: 1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mampu melakukan pengembangan akan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan dengan menyeluruh pada suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif di dalam proses pembelajaran. 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa mempertinggi akibat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Kata kunci: Studi Literatur, Hasil Belajar, Model Kooperatif, Teams Games Tournament.

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu dasar yang harus dikuasai oleh manusia untuk memahami ilmu lainnya. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dan menuntut siswa untuk berfikir logis, kritis, tekun, kreatif, inisiatif, sehingga dalam mempelajari matematika karakteristik dalam diri siswa sangat diharapkan. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat sulit, hal tersebut merupakan anggapan dari kebanyakan pelajar di Indonesia. Itu terbukti dari hasil survei yang dilakukan oleh *Programme For International Student Assessment (PISA)* yang dilakukan di 65 negara di dunia pada tahun 2012 lalu, di bawah *Organization Economic Corporation and Development (OECD)*. Hasil dari survei yang dilakukan bahwa kemampuan matematika pelajar di Indonesia berada di peringkat bawah dengan perolehan skor 375, yang memiliki kemampuan baik di bidang matematika hanya kurang dari 1 persen pelajar Indonesia. Hal tersebut merupakan pernyataan yang memprihatinkan bagi dunia pendidikan Indonesia. (Aulia, 2020)

Jika hasil belajar matematika tidak sesuai yang diharapkan oleh pengajar, dapat disebabkan dari proses belajar matematika di dalam kelas yang mengandalkan guru lebih banyak

berbicara dan aktif sedangkan siswa hanya menjadi pencatat dan pendengar, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik untuk memahami pelajaran, tidak ada keinginan untuk bertanya terkait hal yang belum mereka pahami, kurangnya semangat dalam belajar, yang berakibat pada kurangnya antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Dampak yang dihasilkan adalah menurunnya hasil belajar siswa (Napitupulu, 2021)

Upaya dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang cocok dan relevan dengan pembelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu jawabannya. Dalam pembelajaran kooperatif ini digunakan kelompok-kelompok kecil sehingga dapat terjadi proses kerjasama, proses saling belajar dan berdiskusi, saling membantu sesama anggota kelompok, menumbuhkan rasa tanggungjawab dan menumbuhkan rasa kerjasama guna mencapai tujuan pembelajaran.

Model yang diprediksi efektif digunakan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu model tipe TGT yaitu siswa diposisikan dalam sebuah kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa, dimana dalam kelompok tersebut siswa mempunyai kemampuan, jenis kelamin, ras dan suku yang berbeda-beda, sehingga terjadinya proses saling bahu membahu dan bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. (Zulfikar & Budiana, 2019).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa tanpa melihat latar belakang dan status, tetapi melibatkan siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya yang didalamnya mengandung unsur permainan. Model pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa bertanggungjawab, serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. (Napitupulu, 2021) Model TGT ini juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa. Model TGT merupakan suatu petunjuk dan strategi, sehingga dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat. Belajar merupakan proses yang menyenangkan dan bermakna. (Napitupulu, 2021) Tujuan dibentuknya kelompok belajar adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi dan mempersiapkan setiap anggota kelompok agar dapat bekerjasama dengan baik serta optimal pada saat game (turnamen).

Berdasarkan hal tersebut di atas, masalah penelitian ini akan difokuskan pada pengkajian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika serta bagaimana penerapannya dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang telah dipublish diberbagai jurnal atau prosiding.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai referensi dan penelitian terdahulu yang selanjutnya dikompilasi untuk menarik kesimpulan. Hasil kompilasi tersebut digunakan untuk menyimpulkan: (1) Apa itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). (2) Bagaimana penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Langkah-langkah dalam penelitian studi literatur ini dilaksanakan dengan cara sebagai berikut (Dunford, 2003). 1) Memilih tema, pilih tema yang akan diteliti. 2) Pencarian informasi, setelah memilih tema penulis harus mencari informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. 3) Menentukan arah penelitian, setelah memiliki tema dan mencari berbagai informasi peneliti harus menentukan tujuan penelitian secara jelas. 4) Mengumpulkan sumber data, dalam langkah ini data yang dikumpulkan tentunya haruslah data yang relevan dengan tema dan tujuan penelitian. 5) Menyajikan data, setelah data sudah terkumpul maka penulis harus menyajikan

data tersebut. 6) Menyusun Laporan, langkah terakhir yaitu menyusun semua data yang telah terkumpul dan tersajikan dengan baik dan disertakan sumber yang jelas.

Teknik analisis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode analisis isi untuk mendapatkan simpulan yang valid. Dalam analisis ini dilakukan pemilihan, perbandingan, penggabungan, sehingga didapatkan hasil yang relevan. Data yang dikumpulkan dari hasil analisis ini merupakan data sekunder yaitu hasil-hasil penelitian seperti artikel, baik dari jurnal nasional, internasional serta prosiding yang relevan dengan fokus penelitian yaitu model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dalam penelitian ini studi literatur merupakan susunan kegiatan terkait pengumpulan data pustaka, membaca lalu mencatat, dan mengolah data secara objektif, sistematis, analitis, dan kritis tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan peranannya dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kajian Literatur

Dalam penelitian ini penulis mencari jurnal penelitian yang relevan dengan judul penelitian. Penulis memilih sepuluh artikel yang dianggap telah memenuhi kriteria, yakni: 1) Memiliki variabel bebas dan terikat sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan, 2) Menggunakan bahasa yang baku serta telah disempurnakan, 3) Terbukti memiliki ISSN yang berfungsi untuk melihat apakah jurnal tersebut terakreditasi atau tidak. Dengan memenuhi tiga indikator tersebut, maka penulis menjabarkan sepuluh jurnal tersebut dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Data Publikasi tentang Pembelajaran TGT

No	Judul Jurnal	Tujuan Penelitian	Hasil dan Pembahasan
1	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung. (Guntarsih, 2018)	Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Patrakomala pada mata pelajaran Matematika dengan pokok bahasan yaitu operasi hitung bilangan bulat, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)	Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan pokok bahasan yaitu operasi hitung bilangan bulat dan penggunaan faktor prima guna menentukan KPK dan FPB siswa kelas V SDN Patrakomala. Ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada siklus I saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 8,05. Peningkatan tersebut terjadi karena di dalam model

			pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran (Guntarsih, 2018)
2	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT). (Tora, 2022)	Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengumpulkan serta menganalisis data tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada kelas XII IPA SMA Negeri 1 Marisa.	Dalam penelitian ini hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan didapat kesimpulan yaitu pembelajaran dengan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu (42,11%) pada pra siklus, (68,42%) pada siklus I, dan (86,84%) pada siklus II. (Tora, 2022)
3	Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Dimensi Tiga Dengan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Di Kelas XII MAN 2 Kota Probolinggo. (Makmur, 2018)	Tujuan dari penelitian ini yaitu 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	Dari hasil dan pembahasan dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MAN 2 Kota Probolinggo, ditinjau dari hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan siswa, pretest, dan hasil tes pada siklus I dan siklus II. Untuk hasil observasi terhadap kegiatan siswa Pada siklus I mencapai 69,56%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80,74%. Selanjutnya hasil observasi pada saat pretest dari 17,65% meningkat pada siklus I menjadi 73,53%, dan meningkat kembali pada siklus II yaitu mencapai 91,18%. (Makmur, 2018)

4	<p>Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika (Lestari et al., 2018)</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII-B SMP PGRI 6 Malang.</p>	<p>Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika meningkat dari 63,6% siswa yang tuntas pada siklus I meningkat menjadi 83,3% siswa yang tuntas pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,7%, sehingga terbukti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. (Lestari et al., 2018)</p>
5	<p>Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. (Wiranti, 2019)</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Matematika.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dilaksanakan dapat: 1) Meningkatkan proses belajar matematika yang ditandai dengan naiknya rata-rata presentasi aktivitas belajar siswa. 2) meningkatkan hasil belajar matematika terlihat jelas pada siklus I pertemuan I aktivitas siswa mencapai 60% dan meningkat menjadi 70% atau naik 10%. Pada siklus II pertemuan I aktivitas siswa mencapai 75% disbanding siklus I, sedangkan pada siklus II pertemuan II aktivitas siswa mencapai 80% atau naik 5%. Berdsarkan Data tersebut terlihat jelas peningkatan presentase aktivitas siswa. Dengan demikian peningkatan hasil aktivitas siswa pada penelitian ini bisa dikatakan berhasil. (Wiranti, 2019)</p>

6	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. (Tiya, 2013)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus, pada siklus I mencapai 46,88%, siklus II 68,75%, dan siklus III sebesar 87,5%. Dari ketiga siklus masing-masing mengalami peningkatan secara signifikan. Oleh karena itu, diharapkan bagi setiap guru dalam proses pembelajaran agar dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif, dengan memahami karakteristik siswa serta bahan ajar yang disesuaikan. (Tiya, 2013)
7	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda. (Arrahmah & Razak, 2021)	Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda	Berdasarkan hasil Penelitian rata-rata siswa pada prasiklus 62,82 persentase ketuntasan adalah 50,00%. Kemudian dilanjutkan siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata 65,71 persentase ketuntasan 59,38%. Siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata 68,65 persentase ketuntasan 68,75%. Siklus II pertemuan I dengan nilai rata-rata 71,84 persentase ketuntasan 75%. Siklus II pertemuan II, kemampuan siswa meningkat dengan nilai rata-rata 73,84 persentasenya 87,5%. Selanjutnya pada kegiatan penyempurnaan dilakukan observasi akhir sehingga kemampuan siswa meningkat dengan nilai rata-rata 76,34 dengan persentase 90,63%. Dengan demikian, pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikelas IV SDN 027 Terpadu

			Sungai Kunjang Samarinda. (Arrahmah & Razak, 2021)
8	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. (Hasibuan et al., 2021)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus maka didapat kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan model TGT nilai rata-rata adalah 70,00 dengan pencapaian belum tuntas. Setelah dilakukan siklus I hasil belajar meningkat menjadi 75,04 tetapi masih berada pada pas nilai KKM. Sehingga dilanjutkan siklus II dengan hasil belajar meningkat menjadi 86,64 dengan pencapaian tuntas. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Hasibuan et al., 2021)
9	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar (Yulianti et al., 2019)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi Turunan Fungsi Aljabar di kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Leuwiliang semester genap tahun pelajaran 2017/2018.	Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian didapat kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yaitu pada siklus I sebesar 79,38%, siklus II sebesar 88,13%, dan siklus III sebesar 91,88%. Serta terjadinya peningkatan keaktifan siswa yaitu pada siklus I sebesar 69%, siklus II 76%, dan siklus III sebesar 91%. Serta terjadinya peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan dibuktikan dengan adanya peningkatan terhadap ketuntasan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 58,33%, pada siklus II sebesar 66,67%, siklus III sebesar 80,56%. Jadi dapat dikatakan

			bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa serta hasil belajar matematika siswa. (Yulianti et al., 2019)
10	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar (Setiana & Purwanto, 2016)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar selama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar, dilihat pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 47,61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,33%. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 58,96%, meningkat pada siklus II menjadi 91,67%. Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 50,08% pada siklus II meningkat menjadi 86,9%. (Setiana & Purwanto, 2016)

Hasil kajian diatas diperoleh dari artikel-artikel yang memuat metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sangat efektif dan efisien adalah pada kondisi alamiah. Penelitian tindakan berasumsi bahwa suatu pengetahuan dapat diperoleh dan dibangun dari pengalaman, salah satu nya adalah pengalaman yang diperoleh melalui tindakan. Sehingga siswa memiliki lebih banyak peluang untuk ditingkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. (Mulyatiningsih, 2016)

Pembahasan Hasil Kajian Literatur

Dari beberapa hasil kajian diatas dapat dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan pada saat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran dapat menjadi solusi terbaik untuk meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran matematika, karena terdapat variasi pembelajaran di dalam kelas yang menjadikan siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan Rusman (dalam Lestari et al., 2018) yang menyatakan bahwa kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar dapat diatasi dengan penggunaan variasi pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang optimal dan bermakna.

Pada beberapa artikel jurnal yang telah dikaji, model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena model pembelajaran ini dapat mengurangi kebosanan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil

belajar siswa. Pengajar harus mengarahkan siswa dalam kompetisi yang sehat seperti turnamen pada model TGT ini. Karena dengan persaingan yang sehat memungkinkan siswa berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil yang terbaik, sehingga berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa. Peningkatan hasil belajar matematika siswa dalam beberapa jurnal yang dikaji diatas disebabkan karena pengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, model ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya game akademik menjadikan siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat memberikan manfaat yang sangat besar terhadap siswa, diantaranya: (1) dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat karena adanya tekanan dari teman kelompoknya serta adanya kesadaran akan penilaian yang berkelanjutan, (2) dapat menghilangkan rasa takut pada diri siswa dalam mengungkapkan pendapat dan menjawab pertanyaan, dan (3) dapat menumbuhkan kerja sama siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan dalam membantu teman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nur dkk dalam (Tiya, 2013) yang mengemukakan bahwa setelah melaksanakan pembelajaran kooperatif siswa akan mendapat beberapa manfaat yaitu rasa harga diri lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, pemahaman akan materi pelajaran lebih baik dan motivasi belajar lebih besar. Serta pendapat Wartono dkk dalam (Tiya, 2013) yang mengatakan bahwa turnamen memungkinkan siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan skor-skor yang maksimal bagi kelompoknya, dan turnamen ini juga berperan sebagai review materi pelajaran.

Dari uraian diatas terbukti bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena matematika adalah salah satu pelajaran yang menakutkan bagi siswa, maka dari itu pengajar wajib membuat proses belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) karena terdapat game dan tournament akademik yang menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih memahami materi pelajaran matematika dengan cepat sehingga hasil belajar matematika pun dapat meningkat.

SIMPULAN

Kemampuan Berdasarkan pengkajian hasil penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mampu melakukan pengembangan akan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan dengan menyeluruh pada suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif didalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, karena model TGT ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Sutirna yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan karya ilmiah ini. Serta kepada teman-teman yang telah ikut berpartisipasi dalam membantu menyusun karya ilmiah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, A.R. (2020). "Pandangan Pelajar Yang Salah Terhadap Mata Pelajaran Matematika", <https://www.ia-education.com/2020/07/14/pandangan-pelajar-yang-salah-terhadap-mata-pelajaran-matematika/>
- Arrahmah, M. R., & Razak, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda. *Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education*, 1(1), 61–74.
- Dunford, H. (2003). Understanding the research process: Kuhlthau, Carol C Teaching the library research process. 2nd ed. Lanham MD: Scarecrow Press, 2002. 190p US\$24.95 soft ISBN 0810844192 (available from James Bennett Pty Ltd). *The Australian Library Journal*, 52(4), 412–413. <https://doi.org/10.1080/00049670.2003.10721605>
- Guntarsih. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 26–32. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/709/714>
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Nurbaiti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *JIPDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(2), 1–4.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>
- Makmur, M. A. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar 6948*, 60–66.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Modul Metode Penelitian Tidakan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. staff.uny.ac.id
- Napitupulu, T. (2021). HASIL BELAJAR MATEMATIKA Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). *Sepren*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.510>
- Setiana, & Purwanto. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 3(1), 80–98.
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178–191. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPM/article/view/2032>
- Tora, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 375. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.375-380.2022>
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 72–79. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/119>
- Yulianti, Y., Syafi'i, M., & Ma'ruf, A. H. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Tgt Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1:), 37–44. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.9.1.:1982.37-44
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 234–245. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>