

Received: 28 September 2024.

Revised: 01 November 2024.

Accepted: 05 December 2024.



Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

(A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes)

Mega Suliani¹ , Hendra Kartika^{2*} , Fithria Ulfah³ , Siti Mutmainah⁴ 

¹ Institut Sains dan Teknologi Muhammadiyah Tarakan, Tarakan, Indonesia

^{2*} Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

⁴ Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Lampung, Indonesia

Abstract

Purpose: The objective of this study is to describe the efficacy of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in enhancing student learning outcomes in mathematics. **Methodology:** To achieve this, the study employs a descriptive qualitative method combined with a systematic literature review approach. The data collection process involved a comprehensive examination of references, including scientific articles, research papers, and relevant books that address the application and impact of the TGT learning model. **Findings:** The Teams Games Tournament (TGT) is a dynamic pedagogical approach designed to actively engage students through structured discussions and collaborative competitions within a classroom setting. This method fosters a competitive yet cooperative environment that encourages students to participate fully in the learning process. The analysis of the collected data indicates that the TGT learning model has a positive impact on students' mathematical learning outcomes, leading to improved understanding and retention of mathematical concepts. **Significance:** Consequently, this study suggests that the TGT model could be a valuable tool for educators, offering an innovative solution to enhance mathematics instruction. By implementing this model, educators can create an active, enjoyable, and inclusive learning environment that caters to the diverse needs of all students, ultimately fostering a deeper appreciation and understanding of mathematics.

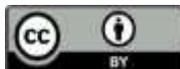
Keywords: Learning Models, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Mathematics.

* Corresponding author: Hendra Kartika, hendra.kartika@staff.unsika.ac.id

Abstrak

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. **Metodologi:** Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dikombinasikan dengan pendekatan tinjauan literatur yang sistematis. Proses pengumpulan data melibatkan pemeriksaan referensi yang komprehensif, termasuk artikel ilmiah, makalah penelitian, dan buku-buku yang relevan yang membahas penerapan dan dampak model pembelajaran TGT. **Temuan:** Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan pedagogis dinamis yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi terstruktur dan kompetisi kolaboratif dalam lingkungan kelas. Metode ini menumbuhkan lingkungan yang kompetitif namun kooperatif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. Analisis data yang terkumpul menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, yang mengarah pada peningkatan pemahaman dan retensi konsep matematika. **Signifikansi:** Sebagai hasilnya, penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menjadi alat yang berharga bagi para pendidik, yang menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan pengajaran matematika. Dengan menerapkan model ini, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan inklusif yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan apresiasi dan pemahaman yang lebih dalam terhadap matematika.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Matematika.



© 2024 by the authors. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Pendahuluan

Akuisisi dan pengembangan pengetahuan matematika adalah proses yang kompleks dan beragam yang telah menjadi subjek penelitian dan perdebatan yang luas di bidang pendidikan (Lesh et al., 2020; Furinghetti et al., 2012; Hegedus & Moreno-Armella, 2011). Memahami bagaimana individu belajar dan memahami matematika sangat penting untuk merancang strategi pengajaran dan kurikulum yang efektif (Björklund et al., 2020; Kingston & Broaddus, 2017). Model pembelajaran menjadi salah satu upaya bagi guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah, karena hasil belajar siswa tergantung pembelajaran yang didapatkannya selama belajar. Terutama pada pembelajaran matematika yakni dimana siswa harus terlibat secara aktif dalam belajar, karena matematika mengajarkan pemahaman konsep yang tidak bisa hanya didengarkan dan diberikan begitu saja kepada siswa. Setiap pemahaman konsep dalam matematika yang bersifat abstrak perlu diberikan penguatan melalui tindakan agar melekat dan bertahan lama dalam memori siswa. Oleh sebab itu, guru atau tenaga pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik melalui interaksi maupun komunikasi, sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi dalam dirinya (Sulistiani et al., 2023). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pemilihan model pembelajaran yang baik juga dapat menentukan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk memaksimalkan pembelajaran terutama pada pelajaran matematika yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), karena merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan dapat melibatkan seluruh siswa tanpa membeda-bedakan status, ataupun berdasarkan kemampuan yang dimilikinya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru maupun prestasi belajar siswa, serta suatu strategi atau kiat guru pada seluruh proses pembelajaran agar dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta menjadikan belajar sebagai proses yang bermakna dan menyenangkan (Sulistiani et al., 2023). Terdapat 5 komponen utama dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Suwarno, 2019) yaitu: 1) penyajian kelas (*class presentation*), 2) kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) turnamen (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognize*).

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini yaitu terdapat kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang (setiap kelompok bersifat heterogen), serta terdapat permainan yang melibatkan seluruh kelompok untuk melakukan turnamen akademik berupa presentasi dari kelompok yang sudah mengerjakan lembar kerja berupa soal-soal dari materi yang telah diajarkan sebelumnya oleh guru. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa hadiah, sertifikat, dan lain sebagainya. Selain itu, kelompok tersebut biasanya akan mendapatkan julukan "*Great Team*" atau "*Good Team*". Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat melibatkan seluruh elemen kelas untuk bekerjasama dalam memahami materi dan mengerjakan lembar kerja yang diberikan, yakni dengan berdiskusi, mencari referensi belajar, saling mengutarakan pendapat, dan lain sebagainya, sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak hanya berpusat pada guru. Selain itu, proses pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa dapat meningkatkan ketercapaian hasil pembelajaran yang diharapkan baik dari guru maupun siswa. Maka dari itu, peneliti bertujuan untuk mengkaji lebih dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta keterkaitannya dengan hasil belajar matematika siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang penerapannya mudah karena melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa memandang suatu perbedaan status, peran peserta didik sebagai tutor sebaya, serta adanya unsur permainan (Solihah, 2016). Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok belajar dengan anggota 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda atau secara heterogen. Dengan demikian, model pembelajaran ini menjadi salah satu upaya dalam menghadapi permasalahan dalam pembelajaran, karena model pembelajaran kooperatif merupakan satu dari banyaknya pembelajaran yang menggunakan paham konstruktivis (Suwarno, 2019). Diantara berbagai model pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi tidak hanya dari guru tetapi juga antar peserta didik. Pembagian kelompok dalam model pembelajaran ini didasarkan pada heterogenitas peserta didik, seperti etnis, prestasi akademik, dan gender (Suwarno, 2019). Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

1. Memberikan materi pelajaran, yaitu menjelaskan pelajaran di depan kelas dengan pemberian diskusi pada salah satu materi pelajaran. Langkah ini memerlukan beberapa macam perangkat pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Sepanjang belajar kelompok, siswa berada dalam tim dengan tugas yaitu menguasai materi yang diberikan serta saling membantu teman dalam satu tim untuk menguasai materi tersebut. Guru juga menjelaskan aturan dasar yang berkaitan dengan unsur kerjasama di dalam tim.

2. Turnamen akademik, yaitu penggunaan perangkat pembelajaran diperlukan dalam langkah ini seperti pertanyaan bernomor, lembar kunci jawaban bernomor, satu set kartu bernomor, dan lembar pencatat skor. Persaingan di meja turnamen dengan 3 atau 4 anggota tim dengan kemampuan yang sama. Angka pada meja turnamen diganti dengan nama atau huruf sehingga siswa tidak mengetahui meja mana yang lebih tinggi dan mana yang lebih rendah (Suwarno, 2019).

Sintaks dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

1. Pembuatan kelompok siswa secara heterogen sebanyak 4 orang dan diberikan informasi mengenai materi serta teknis kegiatan.
2. Persiapan meja turnamen secukupnya dengan tiap meja diisi oleh 4 siswa berkemampuan setara. Ketentuan siswa yang duduk pada meja tersebut merupakan hasil kesepakatan kelompok.
3. Pelaksanaan turnamen, dimana siswa mengambil kartu soal yang telah tersedia pada meja kemudian menyelesaikannya dalam jangka waktu tertentu. Dalam hal ini siswa dapat menyelesaikan lebih dari satu soal kemudian hasilnya diperiksa dan diberi nilai. Sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu yang juga skor kelompok asalnya. Pada tiap meja turnamen diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium* sesuai dengan perolehan skor.
4. Pada turnamen berikutnya, diberlakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai gelar sebelumnya, misalnya sisal superior berada dalam meja turnamen yang sama, begitupun untuk meja turnamen lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
5. Setelahnya, apabila sudah selesai, dapat dihitung skor untuk setiap kelompok asal beserta skor individualnya. Kemudian diberikan penghargaan kelompok dan individual (Ngalimun, 2014).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat studi literatur (*library research*), dimana menggunakan sumber bacaan seperti buku-buku serta literatur-literatur lain sebagai objek utama dalam penelitian ini. Studi literatur sering disebut sebagai riset kepustakaan atau studi pustaka yang merupakan serangkaian aktivitas penelitian yang berkenaan dengan pengumpulan data pustaka sebagai metodenya yang kemudian membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian tersebut (Zed dalam Sofiah et al., 2020). Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018), yang mengatakan bahwa riset kepustakaan ini berkaitan dengan kajian teori melalui referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang ada dan berkembang pada situasi sosial yang sedang diteliti. Berbagai literatur ilmiah tidak terlepas dari penelitian kepustakaan ini (Sofiah et al., 2020).

Dalam penelitian ini terdiri beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap awal yaitu perencanaan, berisi peninjauan topik mengenai studi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dimana akan ditinjau dari berbagai literatur yang diperoleh mengenai pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Pada tahap berikutnya yaitu pelaksanaan, dilakukan pencarian judul literatur melalui database Google Scholar dengan bantuan *software Publish or Perish*. Kata kunci dalam pencarian yang digunakan adalah “Model Pembelajaran” OR “*Teams Games Tournament*” OR “Hasil Belajar Matematika”. Pencarian literatur yang digunakan beracuan pada kriteria inklusi dan kriteria eksklusi yang sudah dirumuskan sebelumnya dan tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Artikel yang terbit 10 tahun terakhir (2013 – 2023)	Artikel yang terbit sebelum 2013
Artikel yang ditulis dalam Bahasa Indonesia	Ditulis dengan Bahasa asing (selain Bahasa Indonesia)
Artikel yang terbit di jurnal terindeks Sinta 1 sampai 4	Artikel yang terbit di prosiding, buku proposal, tesis, skripsi, atau yang lainnya selain jurnal
Penelitian di bidang matematika atau Pendidikan matematika	Penelitian di luar bidang matematika atau Pendidikan matematika
Fokus: 1. Hasil belajar matematika siswa, dan 2. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Selain fokus: 1. Selain hasil belajar matematika siswa, dan 2. Selain model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)

Kemudian perolehan hasil literatur diseleksi dan dianalisis. Sehingga diperoleh data literatur yang memenuhi berdasarkan kata kunci yaitu sebanyak 200 artikel. Kriteria tersebut diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi menjadi 5 artikel yang digunakan untuk studi literatur dalam penelitian ini.

Tahapan ketiga adalah pelaporan, dimana artikel-artikel hasil pencarian tersebut kemudian dicantumkan dalam tabel oleh peneliti. Selanjutnya peneliti membaca, menganalisis, dan mengkaji artikel-artikel ini secara menyeluruh, dengan memberikan perhatian khusus pada bagian hasil penelitian. Peneliti membandingkan hasil temuan dan menarik kesimpulan di akhir penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran menggunakan *software Publish or Perish*, diperoleh sebanyak 200 artikel dengan menggunakan kata kunci “Model Pembelajaran” OR “*Teams Games Tournament*” OR “Hasil Belajar Matematika”. Hasil dari 200 artikel tersebut diseleksi lagi berdasarkan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi yang sudah dirumuskan sebelumnya dan tercantum dalam Tabel 1, maka diperoleh 5 artikel yang digunakan untuk studi literatur. Artikel-artikel yang memenuhi kriteria tersebut di sajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Artikel yang relevan terkait dengan model pembelajaran menggunakan tipe kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika

No.	Judul	Penulis	Tingkat	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Suwarno (2019)	SINTA 4	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Kuantitatif: Quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemilihan sampel dengan menggunakan random sampling, digunakan kelas X1 sebagai kelas kontrol dan X2 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan intervensi dengan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), sedangkan kelas control menggunakan pembelajaran ceramah.	Temuan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mencapai hasil belajar lebih baik dari pada kelas dengan menggunakan metode ceramah.
2.	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Suwarno dan Sri Astuti Setiani (2019)	SINTA 4	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan kreativitas siswa.	Kuantitatif: Metode pengambilan data dengan dokumentasi data <i>mid</i> semester dan metode tes untuk menentukan hasil belajar siswa yang kemudian dianalisis dengan uji ketuntasan dan uji perbedaan rata-rata.	Hasil penelitian adalah hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar lebih baik daripada dengan metode ceramah.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Ai Solihah (2016)	SINTA 3	Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh	Kualitatif: Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. penelitian ini, dua variabel tersebut	Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan

Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., Mutmainah, S. (2024). Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes). *Journal of Research in Science and Mathematics Education (J-RSME)*, 3(3), 154-164.

No.	Judul	Penulis	Tingkat	Tujuan	Metode	Hasil
	(TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika			hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Bina Taqwa Depok yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	adalah model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan hasil belajar matematika siswa. Sampel diambil dengan teknik random sampling. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data diantaranya: Pengujian normalitas menggunakan uji lilliefors dan pengujian homogenitas menggunakan uji fisher. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t.	dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>Student Teams-Achievement Divisions</i> (STAD).
4.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Sri Hardina (2019)	SINTA 4	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Jlaban, Kulon Progo Tahun Ajaran 2018/2019 melalui model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	Kuantitatif: Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian kolaboratif, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) sesuai dengan RPP yang telah disusun. Sedangkan peneliti bertugas mengamati proses pembelajaran.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan operasi pengurangan pecahan pada soal cerita siswa kelas IV SD Negeri Jlaban, Kulon Progo. Hasil observasi pada siklus I dan II menunjukkan meningkatnya aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Serta nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga men-

Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., Mutmainah, S. (2024). Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes). *Journal of Research in Science and Mathematics Education (J-RSME)*, 3(3), 154-164.

No.	Judul	Penulis	Tingkat	Tujuan	Metode	Hasil
5.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 5 SDN 1 Bodor.	Umi Sulistiani, Ika Krisdiana, dan Nurul Ari Wahyuni (2023)	SINTA 4	Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) sebagai upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa.	Kuantitatif: Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi berupa soal pilihan ganda pada materi volume bangun ruang balok. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	galami peningkatan sebanyak 6,4 yaitu dari 75,6 menjadi 82. Penerapan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang balok. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai KKM 75. Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam mata Pelajaran Matematika mulai mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari nilai pra siklus 62 menjadi 70 pada siklus pertama, dan menjadi 82 pada siklus ke dua.

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan 5 artikel yang diseleksi, terdapat berbagai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Tabel hasil analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar disajikan dalam tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Penulis dan Tahun	Pengaruh
Sri Hardina (2019)	Berpengaruh
Umi Sulistiani, Ika Krisdiana, Nurul Ari Wahyuni (2023)	Berpengaruh
Suwarno (2019)	Berpengaruh
Suwarno, Sri Astuti Setiani (2019)	Berpengaruh
Ai Solihah (2016)	Berpengaruh

Konsep Matematika pada Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Penggunaan *Teams Games Tournament*

Berdasarkan 5 artikel yang diseleksi, ditemukan 2 artikel yang membahas secara spesifik dalam membahas materi tertentu. Sedangkan 3 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 4 berikut.

Tabel 4. Konsep Matematika pada Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Penggunaan *Teams Games Tournament*

Penulis dan Tahun	Pengaruh
Sri Hardina (2019)	Materi Volume Bangun Ruang Balok
Umi Sulistiani, Ika Krisdiana, Nurul Ari Wahyuni (2023)	-
Suwarno (2019)	-
Suwarno, Sri Astuti Setiani (2019)	-
Ai Solihah (2016)	-

Aktivitas pembelajaran melalui permainan yang diimplementasikan dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar matematika dengan suasana yang lebih santai, sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Misbahul (2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan yaitu (1) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui diskusi dan tanya jawab, (2) melibatkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan sumber pembelajaran,

sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan dan berlangsung lebih lama (3) meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat (4) mendorong tingginya partisipasi siswa (7) mengembangkan pola pikir rasional pada siswa.

Banyak media yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memperjelas isi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata. Pada 5 artikel diatas banyak variasi media yang digunakan untuk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain: (1) kartu soal; (2) soal evaluasi; (3) memasang *co-card* sisal; serta (4) PPT interaktif. Dari berbagai jenis media pembelajaran yang diterapkan semuanya mendapatkan hasil positif dari siswa berupa kenaikan hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang berasal dari artikel yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, keberadaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan solusi dan strategi yang inovatif serta beragam kepada

setiap pendidik dalam mengelola proses pembelajaran matematika, menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, dan meningkatkan minat serta hasil belajar matematika siswa di kelas. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyajikan atau merancang solusi baru berupa model pembelajaran yang belum diterapkan atau belum banyak digunakan oleh sekolah atau pendidik/guru saat mengajar di kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran matematika, serta dapat dijadikan sebagai studi perbandingan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Referensi

- Björklund, C., Van Den Heuvel-Panhuizen, M., & Kullberg, A. (2020). Research on early childhood mathematics teaching and learning. *ZDM*, 52(4), 607–619. <https://doi.org/10.1007/s11858-020-01177-3>
- Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022, August). Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. In *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT* (Vol. 1, pp. 158-168).
- Furinghetti, F., Matos, J. M., & Menghini, M. (2012). From mathematics and education, to mathematics education. In *Springer eBooks* (pp. 273–302). https://doi.org/10.1007/978-1-4614-4684-2_9
- Hardina, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Basic Education*, 8(15), 1-434.
- Hegedus, S. J., & Moreno-Armella, L. (2011). The emergence of mathematical structures. *Educational Studies in Mathematics*, 77(2–3), 369–388. <https://doi.org/10.1007/s10649-010-9297-7>
- Lesh, R. A., Hamilton, E., & Kaput, J. J. (2020). Foundations for the Future in Mathematics Education. In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9781003064527>

Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., Mutmainah, S. (2024). Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (*A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes*). *Journal of Research in Science and Mathematics Education (J-RSME)*, 3(3), 154-164.

Kingston, N., & Broaddus, A. (2017). The use of learning map systems to support the formative assessment in mathematics.

Education Sciences, 7(1), 41. <https://doi.org/10.3390/educsci7010041>

Ngalimun, (2014). Strategi dan model pembelajaran. Aswaja Pessindo.

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53.

Suwarno. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 3(2), 110-122.

Sofiah, R., Suhartono., & Hidayah, R. (2020). Analisis karakteristik sains teknologi masyarakat (stm) sebagai model pembelajaran: sebuah studi literatur. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).

Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).

Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sulistiani, U., Krisdiana, I., & Wahyuni, N. A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas 5 SDN 1 Bodor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1156-1169.

Suwarno, S. (2019). Model pembelajaran teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110-122.