

## **Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VII K SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024**

**Wahyu Mardiana<sup>1\*</sup>, Samaratus Sadri<sup>2</sup>, Syahrul Azmi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>PPG Prajabatan, Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

<sup>2</sup>SMPN 6 Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

\*Corresponding Author: [wahyumardin04@gmail.com](mailto:wahyumardin04@gmail.com)

### **Article History**

Received : Desember 18<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 19<sup>th</sup>, 2025

Accepted : February 05<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VII K SMPN 6 Mataram pada materi bangun ruang (kubus, balok, prisma segitiga) melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan metode permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pada siklus I rata-rata presentase aktivitas belajar peserta didik mencapai 60%. Pada siklus II meningkat menjadi 67,25%, dan pada siklus III presentase aktivitas belajar meningkat menjadi 77,41%. Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik 74,12 dengan presentase ketuntasan belajar 43,90%. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 78,32 dengan presentase ketuntasan belajar 63,41%. Pada siklus III, nilai rata-rata peserta didik mencapai 80,07 dengan presentase ketuntasan 78,04%. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VII K SMPN 6 Mataram.

**Keywords:** Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, metode permainan, aktivitas belajar, hasil belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang kompeten. Melalui pendidikan, diharapkan dapat tercipta generasi penerus yang berkualitas, memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan yang mumpuni, serta sikap dan perilaku yang baik. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, peserta didik perlu aktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat

mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar mencakup berbagai bentuk kegiatan yang dilakukan seperti mendengarkan, memperhatikan, mencatat, bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran matematika, aktivitas belajar sangat penting karena matematika bukan hanya tentang menghafal rumus, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah. Menurut Hudoyo (2003) dalam Sari dkk (2021) "Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan diantara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta

hubungan hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Pembelajaran matematika yang efektif memerlukan partisipasi aktif dari peserta didik, baik dalam diskusi kelompok, latihan soal, maupun eksplorasi konsep secara mendalam. Pembelajaran matematika perlu melibatkan keaktifan peserta didik, baik aktivitas fisik maupun aktivitas mental dan berfokus pada peserta didik, yang berdasarkan pada pengalaman sehari-hari. Selama belajar peserta didik akan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna sehingga pada tahap ini peserta didik mampu mengembangkan nilai-nilai dari pembelajaran matematika (Kamal, 2021).

Hasil observasi selama melaksanakan kegiatan PPL menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang menghambat tercapainya aktivitas belajar yang optimal di kelas VII K. Pertama, peserta didik cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mendengarkan penjelasan materi tanpa terlibat dalam diskusi ataupun tanya jawab. Selain itu, kurangnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Kedua, banyak peserta didik yang masih bermain-main saat guru menjelaskan materi. Hal ini terlihat dari peserta didik yang bercanda, berbicara dengan teman atau bermain. Ketiga, metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dengan penekanan pada ceramah dan penugasan. Hal ini membuat suasana kelas menjadi monoton. Keempat, pembentukan kelompok belajar yang tidak heterogen, sehingga kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi kurang optimal. Permasalahan-permasalahan tersebut berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan menjadi rendah. Hal ini dilihat dari hasil ujian tengah semester yang kurang memuaskan atau belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Berdasarkan nilai STS (Sumatif Tengah Semester) semester II hanya 5 peserta didik yang nilainya sesuai dengan KKM yang ditentukan, dengan presentase ketuntasan belajar 12,2% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas di bawah KKM dengan presentase sebesar 87,8%.

Rendahnya hasil tersebut menjadi sebuah masalah yang harus diatasi dan dicarikan solusi yang tepat agar peserta didik dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan dan mampu menguasai materi dengan baik. Salah satu faktor

yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, peneliti melakukan asesmen diagnostik. Asesmen ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Peneliti menggunakan angket motivasi belajar yang disebar kepada peserta didik untuk mengumpulkan data. Setelah seluruh angket terkumpul, peneliti menganalisis jawaban peserta didik terhadap pernyataan yang diberikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 20 dari 41 peserta didik sangat setuju, dan 14 dari 41 peserta didik setuju terhadap pernyataan, "Belajar matematika menjadi lebih menyenangkan jika menggunakan pembelajaran berbasis permainan." Dari data ini, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Oleh karena itu, untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran yang kegiatannya lebih berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen (Mustika, 2020). Setiap peserta didik dalam kelompok diberikan tugas yang berbeda, dan mereka bekerja sama untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas yang diberikan serta berpartisipasi dalam turnamen antar kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan moderator yang membantu dalam pengambilan kesimpulan saat diskusi berlangsung. Proses ini secara otomatis mengintegrasikan keterampilan proses dan keterampilan sosial dalam pembelajaran di kelas.

Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement) (Sumantri, 2015). Metode ini memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping

menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Sulistio & Haryanti, 2022). Semua pengetahuan yang diperoleh oleh masing-masing kelompok diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pembelajaran dengan model TGT dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya proses pembelajaran. Sintak atau tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut: (1) Presentasi di kelas, yaitu tahapan penyampaian materi oleh guru, (2) belajar kelompok (Teams), yaitu peserta didik belajar dalam kelompok untuk memahami materi, (3) permainan, yaitu peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyampaian materi dan belajar kelompok, (4) turnamen, yaitu kegiatan permainan dimana setiap anggota kelompok melakukan pertandingan, dan (5) penghargaan, yaitu tahap pemberian penghargaan kepada kelompok yang mencapai poin sesuai kriteria tertentu (Sutarto & Syarifuddin, 2013). Metode pembelajaran ini dipilih untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik saat belajar. Selain itu, teori ini menekankan pada tahapan permainan yang berarti pembelajaran diarahkan pada proses melibatkan peserta didik dan membangkitkan rasa senang peserta didik pada proses belajar. Sejalan dengan teori tersebut, peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (Setianingsih et al., 2021).

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dilakukan oleh (Ahmad, 2023), menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IXC pada materi perpangkatan dan bentuk akar. Peningkatan tersebut terlihat dari kegiatan peserta didik yang terlibat aktif dalam setiap

siklus kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fauzia Nurhaliza & Sagala, 2023), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VIII 2 SMPN 14 Binjai T.A. 2022/2023 berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. Kedua penelitian tersebut menjadi referensi bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VII K SMPN 6 Mataram tahun ajaran 2023/2024.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Suprpto, 2022). Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus, di mana peneliti menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Aryana, 2009). (1) perencanaan (*planning*), yang merupakan tahap perumusan rencana tindakan oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran atau prestasi belajar peserta didik, (2) tindakan (*action*), yang merupakan pelaksanaan tindakan berdasarkan rencana yang telah dibuat sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang diinginkan, (3) pengamatan (*observation*), yaitu tahap mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan, apakah berpengaruh terhadap perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik atau tidak, dan (4) refleksi (*reflection*), yaitu tahap dimana peneliti mengkaji tentang hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan itu berdasarkan pada berbagai

kriteria yang telah dibuat (Setianingsih et al., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII K SMPN 6 Mataram. Subjek dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peserta didik kelas VII K yang berjumlah 41 orang yang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 21 orang peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi

aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi, dan tes hasil belajar berupa soal uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek kognitif dan dilakukan setiap akhir siklus. Adapun indikator aktivitas belajar peserta didik menurut menurut Paul D. Diedrich (dalam Zein et al, 2023) sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator
1.	<i>Visual Activities</i>	Mengamati tayangan PPT Memperhatikan penjelasan materi Memperhatikan penjelasan mekanisme permainan
2.	<i>Oral Activities</i>	Menjawab pertanyaan pemantik Berdiskusi dalam kelompok
3.	<i>Listening Activities</i>	Mendengarkan penjelasan tujuan dan manfaat materi pelajaran Mendengarkan informasi tentang materi pelajaran
4.	<i>Writing Activities</i>	Mencatat materi yang disajikan guru Menyelesaikan soal evaluasi
5.	<i>Motor Activities</i>	Menyelesaikan permainan
6.	<i>Mental Activities</i>	Memecahkan masalah yang diberikan dalam diskusi kelompok Merefleksikan proses pembelajaran

Data hasil observasi peserta didik dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PA = \frac{\text{Jumlah skor hasil observasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, data presentase disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori
$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik
$75\% \leq x < 85\%$	Baik
$60\% \leq x < 75\%$	Cukup Baik
$x \leq 59\%$	Kurang Baik

(Purwanto, 2012)

Data hasil tes yang diperoleh pada setiap siklus dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto et al., 2015):

$$Kb = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika nilai peserta didik mencapai KKM

sekolah yaitu minimal 80 dan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. Sedangkan untuk aktivitas belajar peserta didik dikategorikan baik jika presentasi aktivitas belajar mencapai minimal 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan selama penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan peserta didik selama pembelajaran serta pencapaian hasil belajarnya.

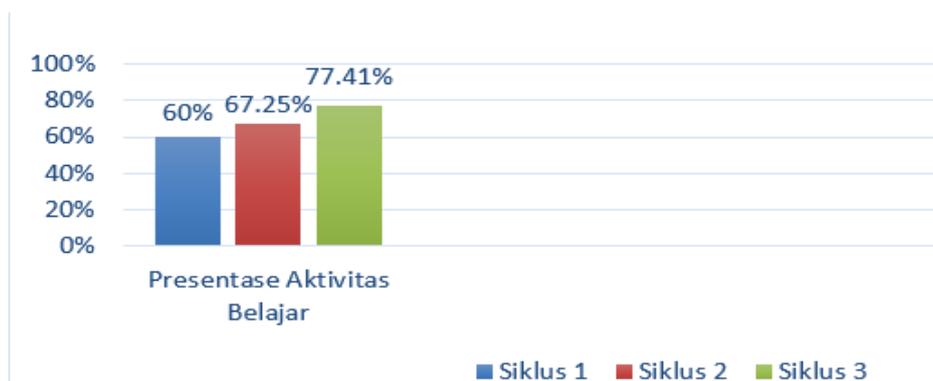
### Hasil

Penilaian aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi 12 aspek aktivitas peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Aspek Diamati Yang	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	<i>Visual Activities</i>	Mengamati tayangan PPT	68%	73%	85%
		Memperhatikan penjelasan materi	56%	66%	71%
		Memperhatikan penjelasan mekanisme permainan	54%	59%	73%
2.	<i>Oral Activities</i>	Menjawab pertanyaan pemantik	59%	63%	68%
		Berdiskusi dalam kelompok	71%	73%	85%
3.	<i>Listening Activities</i>	Mendengarkan penjelasan tujuan dan manfaat materi pelajaran	71%	83%	84%
		Mendengarkan informasi tentang materi pelajaran	61%	66%	71%
4.	<i>Writing Activities</i>	Mencatat materi yang disajikan guru	59%	63%	76%
		Menyelesaikan soal evaluasi	54%	56%	73%
5.	<i>Motor Activities</i>	Menyelesaikan permainan	66%	78%	90%
6.	<i>Mental Activities</i>	Memecahkan masalah yang diberikan dalam diskusi kelompok	63%	73%	90%
		Merefleksikan proses pembelajaran	38%	54%	63%
Rata-rata Kategori			60%	67,25%	77,41%
			Cukup	Cukup	Baik

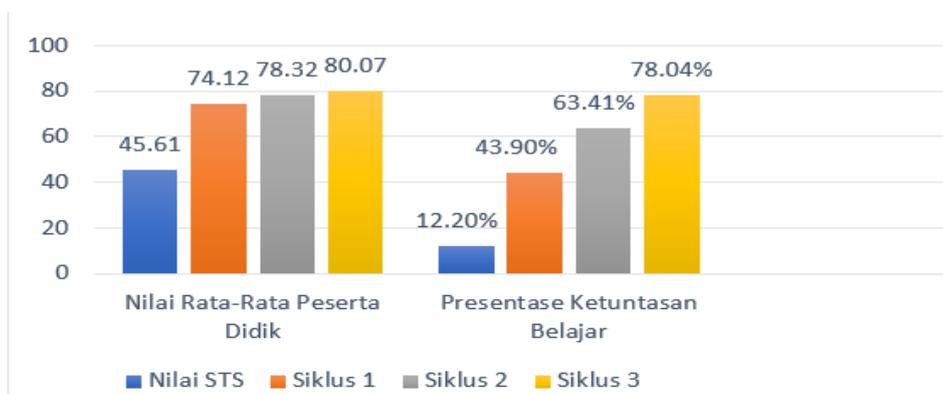
Berikut grafik presentase aktivitas belajar peserta didik.



Gambar 1. Presentase Aktivitas Belajar

Pada penelitian ini, peneliti juga mengukur hasil belajar peserta didik melalui kegiatan evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir siklus

pembelajaran. Hasil belajar peserta didik akan ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 2. Hasil Belajar Peserta Didik

## Pembahasan

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan yaitu pada tanggal 14, 19, dan 21 Maret 2024. **Tahap Perencanaan.** Pada tahap ini, peneliti menggunakan data yang diperoleh dari observasi awal, yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih sangat rendah, terlihat dari kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar nilai ujian tengah semester peserta didik tidak mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti: (1) merumuskan masalah yang ditemukan di kelas VII K dan mencari solusi yang akan diterapkan, (2) menyiapkan materi pembelajaran, (3) menyusun rancangan pembelajaran seperti modul ajar, (4) menyiapkan media permainan yang akan digunakan, yaitu permainan kartu petualangan bangun ruang. Dalam permainan ini, setiap anggota kelompok bergiliran menempelkan kartu berisi materi atau jawaban ke papan permainan, di mana papan permainan berisi perintah atau soal yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok. (5) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, dan (6) menyiapkan tes tertulis untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.

**Tahap Tindakan.** Pada tahap ini pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan yang sudah dirancang dalam tahap perencanaan. Pada pertemuan pertama, guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan kegiatan apersepsi. Setelah itu, guru menyampaikan materi mengenai unsur-unsur dan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. Pada kegiatan inti terdapat sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT, di mana peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok setiap kelompok beranggotakan 5-6 peserta didik secara heterogen. Hal ini bertujuan agar setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap kelompoknya.

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan dan mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan permainan. Kemudian guru memperkenalkan permainan kartu petualangan bangun ruang dan menjelaskan tata cara serta

aturan permainan. Pada tahap permainan dan turnamen, setiap anggota kelompok secara bergiliran mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mengenai unsur dan sifat bangun ruang kubus dan balok yang telah disediakan dipapan permainan. Setelah menemukan jawaban yang tepat, peserta didik menempelkan kartu petualangan yang berisi jawaban tersebut di papan permainan kelompok mereka. Setiap peserta didik yang berhasil menempelkan kartu dengan benar akan memperoleh skor. Kelompok dengan skor terbanyak akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan. Selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi.

Pada pertemuan kedua, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seperti pada pertemuan pertama, namun materi yang disampaikan pada pertemuan kedua adalah luas permukaan bangun ruang kubus. Dalam permainan dan turnamen, setiap anggota kelompok secara bergiliran akan menyelesaikan soal mengenai luas permukaan bangun ruang kubus yang terdapat pada kartu petualangan. Setelah menyelesaikan soal, peserta didik menempelkan kartu hasil pekerjaannya di papan permainan kelompok. Seperti pada pertemuan pertama, kelompok dengan skor tertinggi akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan.

Pada pertemuan ketiga, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seperti pada pertemuan pertama dan kedua, namun materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah luas permukaan balok. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini diakhiri dengan memberikan tes tertulis kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari selama tiga pertemuan, seperti materi unsur-unsur dan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok, serta luas permukaan bangun ruang kubus dan balok.

**Tahap Observasi dan Evaluasi.** Peneliti mengamati aktivitas belajar peserta didik berdasarkan beberapa komponen seperti aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, dan mental. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I mencapai 60%. Hasil tes menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 74,12 dengan persentase ketuntasan belajar 43,90%.

**Tahap Refleksi.** Pada tahap ini, peneliti bersama guru pamong mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus I adalah menunjukkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT berjalan dengan baik, meskipun masih perlu perbaikan. Peserta didik pada siklus I ini masih kurang aktif dalam berpartisipasi, terutama dalam kegiatan diskusi kelompok dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam belajar belum optimal. Selain itu, waktu yang dialokasikan untuk menyelesaikan permainan belum cukup efektif, yang mengakibatkan terdapat beberapa kelompok tidak menyelesaikan permainan dengan baik. Berbagai permasalahan yang dihadapi pada siklus I ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk merancang pembelajaran pada siklus II.

### Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19, 23, dan 25 April 2024. Pada siklus ini, materi yang disampaikan oleh guru adalah volume bangun ruang kubus dan balok serta penerapannya.

**Tahap Perencanaan.** Pada tahap ini, langkah-langkah pembelajaran selama tiga kali pertemuan ini hampir sama dengan yang diterapkan pada siklus I, termasuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan kartu petualangan bangun ruang, di mana kartu tersebut berisi soal-soal mengenai materi volume bangun ruang kubus dan balok serta penerapannya. Selain itu, pada siklus ini peneliti menggunakan media power point yang digunakan untuk menampilkan materi dan aturan permainan.

**Tahap Tindakan.** Pada tahap ini, pembelajaran diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan kegiatan apersepsi untuk menarik perhatian serta menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi mengenai volume bangun ruang kubus. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang berbeda dari kelompok pada siklus sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, melatih kerja sama dengan anggota kelompok baru, serta memperkaya pengalaman belajar. Pada tahap permainan dan turnamen, setiap anggota kelompok secara bergiliran menyelesaikan kartu petualangan yang berisi soal-soal volume bangun ruang kubus. Dalam kegiatan ini, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajara, yang dapat dilihat dari semangat mereka dalam menyelesaikan permainan. Setelah menyelesaikan soal, setiap anggota kelompok

menempelkan kartu yang berisi jawaban di papan permainan kelompok masing-masing. Setiap peserta didik yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar akan memperoleh skor. Kelompok dengan skor terbanyak akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan. Selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seperti pada pertemuan pertama, namun materi yang disampaikan pada pertemuan kedua adalah volume bangun ruang balok, dan materi pada pertemuan ketiga adalah penerapan volume kubus dan balok.

**Tahap Observasi dan Evaluasi.** Dengan adanya perbaikan yang diterapkan pada siklus ini, hasil observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik menjadi 67,25%. Selain itu, hasil tes juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,32 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 63,41%.

**Tahap Refleksi.** Pada siklus II, perbaikan diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peserta didik diberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai mekanisme permainan, didukung dengan tampilan aturan permainan melalui media PPT untuk mempermudah pemahaman. Selain itu, waktu yang dialokasikan untuk setiap tahap pembelajaran diatur lebih optimal. Hasil yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas belajar peserta didik, yaitu mencapai 67,25%. Namun, aktivitas belajar tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75%.

### Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 30 April, 3 dan 7 Mei 2024. Pada siklus ini, materi yang disampaikan oleh guru adalah unsur dan sifat bangun ruang prisma segitiga, luas permukaan dan volume bangun ruang prisma segitiga.

**Tahap Perencanaan.** Kegiatan perencanaan pada siklus ini dilakukan dengan menyusun modul ajar, media permainan kartu petualangan yang berisi materi bangun ruang prisma, dan slide power point yang berisi materi dan aturan permainan.

**Tahap Tindakan.** Kegiatan pada tahap ini, hampir sama dengan kegiatan pada siklus I dan siklus II. Pada kegiatan pendahuluan, guru

menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan kegiatan apersepsi. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi unsur dan sifat bangun ruang prisma segitiga. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT, di mana peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen, sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada siklus II. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan dan mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan permainan.

Pada tahap permainan dan turnamen, setiap anggota kelompok secara bergiliran mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mengenai unsur dan sifat bangun ruang prisma yang telah disediakan dipapan permainan. Setelah menemukan jawaban yang tepat, peserta didik menempelkan kartu petualangan yang berisi jawaban tersebut di papan permainan. Setiap peserta didik yang berhasil menempelkan kartu dengan benar akan memperoleh skor. Kelompok dengan skor terbanyak akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan. Selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi.

Pada pertemuan kedua, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seperti pada pertemuan pertama, namun materi yang disampaikan pada pertemuan kedua adalah luas permukaan bangun ruang prisma. Dalam permainan dan turnamen, setiap anggota kelompok secara bergiliran akan menyelesaikan soal mengenai luas permukaan bangun ruang prisma. Setelah menyelesaikan soal, peserta didik menempelkan kartu hasil pekerjaannya di papan permainan kelompok. Seperti pada pertemuan pertama, kelompok dengan skor tertinggi akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan.

Pada pertemuan ketiga, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran seperti pada pertemuan pertama dan kedua, namun materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah volume prisma. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini diakhiri dengan memberikan tes tertulis kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari selama tiga pertemuan.

**Tahap Observasi dan Evaluasi.** Hasil observasi pada siklus ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik, yang mencapai 77,41%. Peningkatan ini merupakan

hasil dari perbaikan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Selain itu, nilai rata-rata tes peserta didik meningkat menjadi 80,07, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 78,04%.

**Tahap Refleksi.** Pada siklus III, indikator keberhasilan telah tercapai, di mana presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 78,08% dan aktivitas belajar peserta didik berkategori baik, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan selesai.

Berdasarkan hasil pemamparan setiap siklus, terlihat bahwa tindakan yang diberikan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini berdampak positif pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini sudah dianggap berhasil dengan presentase aktivitas belajar mencapai 77,41% dengan kategori baik, dan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 78,32%.

Peningkatan yang diperoleh pada penelitian ini karena model pembelajaran yang diterapkan dapat mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif, dan dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta didik serta mendorong mereka untuk secara mandiri dan bersama-sama memecahkan masalah. Taniredja (2011) dalam Maloring dkk (2020) menyatakan bahwa “tujuan dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mendorong teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya”.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti power point dan kartu permainan menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan penelitian ini. Sadiman (1996) menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah/membetulkan kesalahpahaman (Amir, 2016). Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu peneliti menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan lebih jelas. Media ini juga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik, sehingga membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Asih Wiranti, 2019) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan proses belajar matematika yang dilihat dari peningkatan presentase aktivitas setiap siklus, dan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Luli Herawati, 2022) yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar peserta didik, yang terbukti pada siklus I melalui tes hasil belajar diperoleh 24 siswa (75%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata hasil belajar siswa 78. Sedangkan hasil belajar pada siklus II diperoleh 28 siswa (87,5%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan dengan rata-rata hasil belajar siswa 88. Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan peningkatan nilai rata-rata 70,00 pada pratindakan, meningkat menjadi 75,04 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 86,64. Hal ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat mendorong peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Yunus Hasibuan et al., 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VII K SMPN 6 Mataram pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun ruang (kubus, balok, dan prisma segitiga). Setiap siklus yang dilaksanakan mengalami peningkatan dari segi partisipasi peserta didik dan pencapaian hasil belajar. Aktivitas belajar peserta didik meningkat secara bertahap dari siklus 1 hingga siklus 3. Pada siklus 1 rata-rata presentase aktivitas belajar peserta didik mencapai 60%. Pada siklus 2 presentase aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 67,25%, sedangkan pada siklus 3 presentase aktivitas belajar meningkat

77,41%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai peserta didik meningkat dari siklus 1 hingga siklus 3. Pada siklus 1, terjadi peningkatan di mana nilai rata-rata menjadi 74,12 dengan presentase ketuntasan belajar 43,90%. Pada siklus 2, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan menjadi 78,32 dengan presentase ketuntasan belajar 63,41%. Pada akhir siklus 3, nilai rata-rata peserta didik mencapai 80,07 dengan presentase ketuntasan 78,04%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan PPL dan penulisan artikel penelitian tindakan kelas ini dengan baik. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Syahrul Azmi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing lapangan, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak H. M. Sibawaeh, S.Pd., selaku kepala Sekolah SMPN 6 Mataram, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan PPL dan penelitian tindakan kelas di sekolah ini. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Bapak Samaratus Sadri, S.Pd., yang telah mendampingi dan memberikan bimbingan sebagai guru pamong selama kegiatan PPL. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

## REFERENSI

Ahmad, S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Perpangkatan Dan Bentuk Akar Kelas*

- IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap. *Al-Athfal*, 5(4), 78–88.
- Amir, A. (2016). *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Suharni (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asih Wiranti, A. (2019). *Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kleas 5*. *Jurnal Maju*, 6(1), 72–79.
- Aulia, N., Syaripudin, T., & Hermawan, R. (2020). *Penerapan Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 5(2), 22–34.
- Fauzia Nurhaliza, A., & Sagala, P. N. (2023). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai*. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(3), 216–229.
- Kamal, S. (2021). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Barabai*. *Jurnal Pembelajaran & Pendidik*, 1(1), 89–100.
- Luli Herawati, E. (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.
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Selekty, J. S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika*. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Mustika, I. W. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika*. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
- Purwanto (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., & Binti Mirnawati, L. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya*. *Alpen, Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalinggo: Eureka Media Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suprpto (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Banyumas: CV. Diva Pustaka.
- Sutarto, & Syarifuddin. (2013). *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Tiara Sari, R., Patmaningrum, A., & Suharto (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16(2), 59–68.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2006). Bandung: Fokusmedia.
- Yunus Hasibuan, M., Ritonga, T., & Nurbaiti (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. *Jurnal Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 1(2), 1–4.
- Zein, A., et al. (2023). *Teori Dasar Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.