

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

I Wayan Sumandya¹, Kadek Gita Saraswandewi²

Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
e-mail: [1iwayansumandya@gmail.com](mailto:iwayansumandya@gmail.com), [2gitasaraswandewi19@gmail.com](mailto:gitasaraswandewi19@gmail.com)

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi turunan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *QuizWhizzer*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua tahap atau dua siklus, di setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara dengan jumlah 46 siswa sedangkan untuk sumber datanya berasal dari guru kelas dan siswa. Dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Untuk non tes dilakukan dengan observasi, kajian dokumen dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di Kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi turunan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ketuntasan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 60,87 % menjadi 80,43 % pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, QuizWhizzer, Hasil Belajar*

Abstract

This classroom action research aims to determine the results of learning mathematics in derived material by applying the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by QuizWhizzer. This classroom action research uses two stages or two cycles, in each cycle consisting of the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the reflection stage. The subjects studied were students of class XI MIPA 7 SMAN 1 North Kuta with a total of 46 students while the data sources came from class teachers and students. The data collection technique is carried out using test and non-test instruments. For non-tests carried out by observation, document review and questionnaires. The data analysis technique was carried out using a quantitative analysis. Based on the results of research conducted in Class XI MIPA 7 SMAN 1 North Kuta, it was concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by QuizWhizzer can improve student learning outcomes in derived material. The learning outcomes referred to in this study are student learning completeness. This is evidenced by the increase in the percentage of student completeness in cycle I, namely 60.87% to 80.43% in cycle II. Thus, QuizWhizzer-assisted Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning can improve student learning outcomes in class XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara.

Keywords: *Teams Games Tournament, QuizWhizzer, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan

mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan

manusia, karena pendidikan dapat memperluas wawasan manusia dan dapat mengubah masa depannya. Sama halnya dengan Pendidikan, Matematika juga merupakan bagian dari kehidupan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Matematika perlu diajarkan di sekolah karena selalu dibutuhkan dalam berbagai hal termasuk mata pelajaran lain yang juga memerlukan keterampilan matematika yang sesuai.

Namun, kenyataannya masih banyak pelajar yang kurang bersemangat saat menghadapi pelajaran Matematika. Mereka masih menganggap pelajaran ini tidak mudah untuk dimengerti dan juga menjenuhkan. Ada banyak hal yang menyebabkan para pelajarkurang antusias untuk belajar matematika. Diantaranya karena karakteristik dari pelajaran matematika yang sangat khas dari yang lain. Karakteristiknya itu ialah pembahasan yang mengandalkan penalaran, maksudnya informasi awal seperti definisi dibuat seefisien saja, melibatkan operasi hitung yang bisa digunakan dalam kehidupan.

Berdasarkan observasi di kelas XI MIPA 7, dalam kegiatan pembelajaran interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik hanya satu arah, dimana guru menjelaskan semua materi pelajaran pada hari itu dengan metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya. Suasana di kelas terasa sangat kaku, tidak ada aktivitas yang berarti atau partisipasi dari peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik cepat merasa bosan dan tidak fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran matematika di kelas XI MIPA 7, peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai mata pelajaran matematika peserta didik terbilang sangat rendah dan 70 % dibawah KKM. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa peserta didik di kelas XI MIPA 7 diketahui bahwa menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Berangkat dari berbagai masalah tersebut, dapat disimpulkan salah satu penyebab

rendahnya prestasi belajar matematika adalah dikarenakan kegiatan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik. Maka dari hal tersebut, peran guru sangatlah penting dalam memberikan motivasi dan memperkenalkan materi matematika kepada siswa dengan lebih menarik sehingga motivasi belajar matematika siswa lebih terpacu.

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik salah satunya yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif, dengan menggunakan model kooperatif siswa akan lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi, interaksi dan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar siswa yang meningkat (dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik), penerimaan terhadap keragaman (dimana siswa akan saling menghormati atas kelebihan dan kekurangan diantara mereka dan melakukan hubungan yang sinergis serta saling menguntungkan), dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dan berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di Kelas XI MIPA 7, SMAN 1 Kuta Utara baik melalui wawancara, pengamatan secara langsung maupun hasil evaluasi kognitif yang telah dilaksanakan, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa."

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan sebuah upaya yang ditujukan untuk memperbaiki keadaan (proses kerja) atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Lokasi Penelitian tindakan kelas ini bertempat di SMAN 1 Kuta Utara yang beralamat di Jalan I Made Bulet No.19

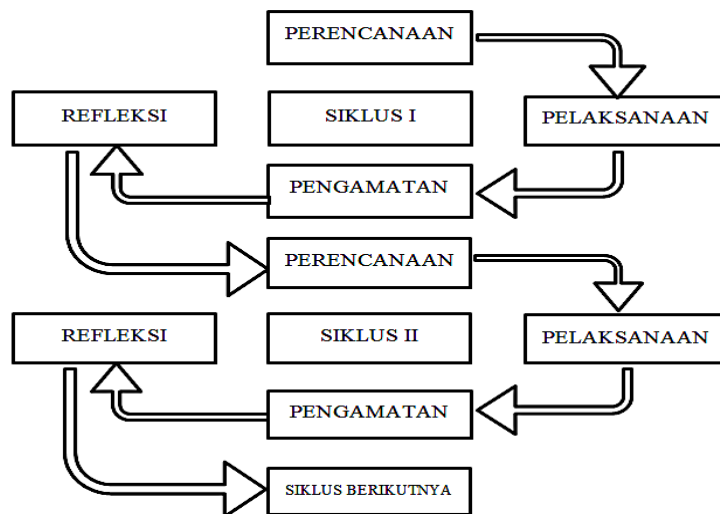
Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 7 di SMAN 1 Kuta Utara yang beranggotakan 46 orang siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* pada pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Turunan di semester 2.

Tahapan dalam penelitian ini dimulai dari perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan tindakan (*observing*), dan refleksi tindakan (*reflecting*).

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Observasi. Observasi adalah kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi yang benar terkait objek tersebut.

(2) Tes Aspek Kognitif. Tes aspek kognitif adalah satu cara untuk mengukur kemampuan kognitif seseorang dan mengetahui sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki. Dalam hal ini peneliti melakukan tes awal (pra-siklus) dan tes akhir (setiap siklus). (3) Metode Wawancara. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, metode wawancara digunakan sebagai observasi awal untuk mengetahui latar belakang permasalahan.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu bahwa penelitian akan berhasil apabila sekurang-kurangnya 60% siswa tuntas belajar dengan skor sesuai harapan yaitu ≥ 80 .



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 40 menit. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2023 dan Selasa, 21 Februari 2023. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat,

yaitu : (1) Kegiatan Awal. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, guru mengkondisikan siswa untuk siap dalam pembelajaran. Guru mengajak siswa berdoa, mengabsen siswa dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat lagi belajar Matematika, karena

belajar Matematika sangat menyenangkan dan banyak manfaatnya. Sebagai aperepsi guru mengadakan tanya jawab yang berkaitan dengan materi Turunan. Dimana materi prasyarat dari materi Turunan adalah Limit Fungsi Aljabar, sehingga siswa diajak mengingat kembali terkait limit fungsi aljabar. Setelah siswa dalam kondisi siap belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (2) Kegiatan Inti. Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan secara singkat konsep dan sifat-sifat Turunan. Kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 orang berdasarkan nilai hasil tes awal peserta didik. Guru meminta satu orang perwakilan kelompok untuk mengakses link yang diberikan oleh guru. Dimana link tersebut langsung terhubung ke *QuizWhizzer* yang telah disusun oleh guru. *QuizWhizzer* yang disusun oleh guru berupa permainan ular tangga dan peta pencarian harta karun. Guru menyampaikan aturan permainan kepada setiap kelompok, dimana setiap kelompok harus mengerjakan beberapa soal-soal terkait materi Turunan yang terdapat pada permainan tersebut hingga kelompok sampai di garis finish. Kelompok yang paling cepat sampai di garis finish adalah pemenangnya. Guru memantau aktivitas setiap kelompok dalam menyelesaikan tugasnya masing-masing serta membimbing setiap kelompok yang memiliki kendala dalam menjawab soal. (3) Kegiatan Akhir. Peserta didik dibimbing oleh Guru untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok yang mereka dapatkan. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham untuk bertanya. Guru memberikan post-test untuk dikerjakan peserta didik secara individu. Setelah selesai hasil pekerjaan peserta didik dikumpulkan dan diserahkan kepada guru. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, agar peserta didik lebih mempersiapkan diri.

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah cukup baik. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Didukung dengan aktifitas melempar bola yang berisi soal kepada kelompok lain yang meningkatkan antusias peserta didik. Pada waktu berdiskusi untuk menjawab soal dari kelompok lain, siswa sangat bersemangat mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Guru memperhatikan kegiatan siswa dan membimbing apabila siswa mengalami kesulitan. Sehingga interaksi antara guru dan siswa terjalin sangat baik.

Pada Siklus I diperoleh data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar siswa berdasarkan nilai post-test. Diketahui bahwa jumlah siswa ada 46 orang, jumlah nilai 3305, rata-rata nilai siswa 71,86, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 80 adalah 28 anak. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 28 anak dengan persentase 60,87 % sedangkan yang belum tuntas adalah 18 anak dengan persentase 39,13%.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus II telah dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023 dan 28 Februari 2023. Adapun langkah-langkah yang ditempuh pada siklus II hampir sama dengan langkah-langkah pada siklus I. Hal yang membedakan siklus I dengan siklus II adalah pada perencanaannya dan beberapa kegiatan pada pelaksanaan tindakan. Perencanaan siklus II didasari oleh hasil refleksi siklus I, sehingga kekurangan dan kelemahan pada siklus I tidak terjadi pada siklus II.

Berdasarkan hasil post-test yang telah dilaksanakan pada siklus II, diketahui bahwa jumlah siswa ada 46 orang, jumlah nilai 3920, rata-rata nilai siswa 85,21, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 80 adalah 37 anak. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 37 anak dengan persentase 80,43 % sedangkan yang belum tuntas adalah 9 anak dengan persentase 19,57 %.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test pada Pra-Siklus serta Post Test pada Siklus I dan Siklus II

Perbandingan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai Siswa	2140	3305	3920
Rata – Rata Nilai Siswa	46,52	71,86	85,21
Nilai Tertinggi	80	100	100
Nilai Terendah	10	30	60
Banyak Siswa yang Tuntas	6	28	37
Banyak Siswa Tidak Tuntas	40	18	9
Persentase Ketuntasan	13,04 %	60,87 %	80,43 %

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil evaluasi pada pelajaran Matematika dengan materi pokok Turunan sudah ada peningkatan, di antaranya :

- a. Siswa lebih semangat dalam pembelajaran.
- b. Siswa lebih kreatif tidak hanya dalam menjawab soal tetapi juga dalam menyusun soal.
- c. Semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Siswa tidak bosan dan tidak mengantuk.
- e. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tepat waktu.

Hasil tes siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan siswa dari pra-siklus ke siklus I sebesar 47,83 % yaitu dari 13,04 % menjadi 60,87% , serta dari siklus I ke siklus II sebesar 19,56 % dari 60,87 % menjadi 80,43 %. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan ketrampilan siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada akhir Siklus II diperoleh data: rata-rata hasil belajar siswa 85,21 dan jumlah siswa yang sudah tuntas adalah 37 anak dengan persentase 80,43 % sedangkan yang belum tuntas adalah 9 anak dengan persentase 19,57 %. Jadi, berdasarkan data pada siklus II Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan telah berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu simpulan

sebagai berikut : (1) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara, (2) Ketuntasan belajar yang dicapai secara klasikal siswa sebesar 80,43 % dengan nilai rata-rata kelas 85,21.

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) Bagi Siswa : Memperbanyak latihan soal sehingga mempunyai banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai macam soal, Menghilangkan pemikiran bahwa matematika itu sulit dipahami, dan matematika selalu ada dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu wajib dipelajari. (2) Bagi Guru : Pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. (3) Bagi Sekolah : Menjadi referensi model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh guru pada bidangnya masing-masing. (4) Bagi Peneliti : Peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut tentang aspek – aspek lain dalam pembelajaran dan mengaplikasikannya pada pokok bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhusaini, R. 2013. Aplikasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi

- Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI IPA 1 SMAN 4 Banjarmasin Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi Sarjana. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Tidak dipublikasikan.
- Amir, M.F. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 2(1), 117-128
- Amir, M.F., & Sartika, S.S. 2017. Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. 2019. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57-63.
- Hardiana, Y., Andari, T., & Krisdiana, I. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga dan Media Question Card terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ) Tahun Ajaran 2014/2015. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(1), 71-78.
- Indrayani, S., Degeng, I. N. S., & Sumarmi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1321-1329.
- Mauliana, A., & Rahmayani, R. F. I. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Model Atom Kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(3).
- Muslichatun, D., Saputro, S., & Setyowati, W. A. E. 2016. Efektivitas Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dan Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Materi Stoikiometri. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 105-114.
- Prabawanti, E. H., Sujadi, I., & Suyono. 2014. Ekperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Dimensi Tiga Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa SMA Kelas X di Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2011/2012. Laporan Penelitian. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., Kom, M. I., & Kirna, I. M. 2013. Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi berprestasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 3(1).