

PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA *ERA SOCIETY 5.0*

Fathi Risquallah*, Yani Pratiwi, Uswatun Hasanah, Arina Manasikana, Sayyidatul Karimah

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Pekalongan

*fathirisquallah1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya variasi pembelajaran dan kejenuhan siswa saat pembelajaran di sekolah. Pada umumnya pembelajaran di sekolah menggunakan pembelajaran tradisional sehingga membuat siswa merasa jenuh dan ketertarikan siswa untuk belajar menjadi rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis memilih model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bersumber dari studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di *era society 5.0*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*). Study literatur atau studi pustaka merupakan kegiatan yang wajib dilakukan para penulis untuk mencari teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Data yang dibutuhkan dikumpulkan melalui studi kasus berbagai referensi yang ada melalui jurnal-jurnal nasional yaitu dengan melakukan analisis pada sepuluh artikel ilmiah yang relevan. Dari beberapa jurnal yang telah ditelaah, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa di *era society 5.0*.

Kata kunci: *Cooperative Learning; Era Society 5.0; Hasil Belajar Siswa; Teams Games Tournaments (TGT)*

ABSTRACT

This research was motivated by low student learning outcomes due to lack of learning variation and student saturation during school learning. In general, learning in schools uses traditional learning so that it makes students feel saturated and students' interest in learning is low. To overcome this, the author chose the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type which is sourced from previously conducted literature studies. The purpose of this study is to find out and describe the influence of the Teams Games Tournaments (TGT) type Cooperative Learning Model on student learning outcomes in the era of society 5.0. This research was motivated by low student learning outcomes due to lack of learning variation and student saturation during school learning. In general, learning in schools uses traditional learning so that it makes students feel saturated and students' interest in learning is low. To overcome this, the author chose the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type which is sourced from previously conducted literature studies. The purpose of this study is to find out and describe the influence of the Teams Games Tournaments (TGT) type Cooperative Learning Model on student learning outcomes in the era of society 5.0. The data needed is collected through case studies of various references that exist through national journals, namely by analyzing ten relevant scientific articles. From several journals that have been studied, previous research has shown that the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournaments (TGT) type affects student learning outcomes. Based on the results of the discussion, it can be concluded that the Cooperative Learning Model type of Teams Games Tournaments (TGT) is able to have an impact on improving student learning outcomes in the era of society 5.0.

Key words: *Cooperative Learning; Era Society 5.0; Student Learning Outcomes; Teams Games Tournaments (TGT)*

PENDAHULUAN

Era *society 5.0* merupakan era yang dicetuskan pemerintah Jepang pada tanggal 21 Januari 2019 dengan konsep masyarakat berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pembelajaran di era *society 5.0* menekan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, dapat menghubungkan antara ilmu pengetahuan dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi. Kemampuan siswa tersebut dapat dicapai dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan

*Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV) Volume 4 Nomor 1
7 Desember 2022, Universitas Pekalongan
Pekalongan, Indonesia*

penguasaan materi dan keterampilan. Selain itu, sistem pembelajaran di era society 5.0 merupakan transisi pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini mendorong sekolah untuk mengubah dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pendekatan yang berpusat pada siswa.

Menurut Susilo (dalam Pipin dkk., 2019), memasuki era society 5.0, pendidikan Indonesia dihadapkan dengan sejumlah tantangan dan peluang, yang berbeda dengan zaman – zaman sebelumnya. Menurut Wagner (dalam Hidayah, dkk., 2018) tujuh keterampilan yang diperlukan oleh siswa yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan kepemimpinan, ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan berjiwa entrepreneur, mampu berkomunikasi efektif secara oral maupun tertulis, mampu mengakses dan menganalisis informasi, serta memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

Menurut Risdianto (dalam Sasikirana, 2020), di dalam era society 5.0 pendidikan juga difokuskan dalam keahlian 4C, yaitu *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration*. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pembelajaran era society 5.0 merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencapai kompetensi berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berkolaborasi. Untuk dapat mencapai kemampuan tersebut, guru harus memiliki kreativitas dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran yakni dapat menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa, menggunakan media pembelajaran yang sesuai, menyusun bahan ajar, menggunakan sumber belajar yang tepat, dan membangkitkan semangat belajar siswa agar siswa mau terlibat aktif saat kegiatan belajar sedang berlangsung. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, maka diperlukan suatu model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Menurut Rusman (2018), Pembelajaran Kooperatif atau *cooperative learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Artinya, kelompok belajar yang disusun haruslah beragam dan tidak pandang bulu. Hamdayama (2016), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sadker (dalam Huda, 2015) mengemukakan pendapat mengenai manfaat dan kelebihan dari pembelajaran kooperatif diantaranya: (1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi. (2) Peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar. (3) Melalui pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan di antara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti. (4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Penelitian yang dilakukan oleh Karimah (2017) menyatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam pelajaran. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli yang telah disebutkan melalui model pembelajaran Cooperative Learning, siswa dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangannya masing-masing melalui kerjasama kelompok. Kelompok tersebut terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Salah satu upaya agar dapat meningkatkan

keaktifan dan prestasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau turnamen. Menurut Slavin (dalam Hikmah dkk., 2018), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) meliputi lima tahapan yakni (1) Tahap Penyajian Kelas/Presentasi; (2) Kelompok; (3) *Games*; (4) Turnamen; (5) Penghargaan Kelompok. Model Pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar siswa tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Pada penerapan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini, siswa akan diajak untuk mengikuti sebuah permainan atau turnamen dimana pemenang turnamen ini akan mendapatkan penghargaan. Hal ini akan membuat siswa memiliki antusias dan menjadi bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan adanya turnamen ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2012), hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sesudah siswa menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya perubahan-perubahan baik yang telah dicapai siswa selama mengikuti pembelajaran. Menurut pendapat Dalyono (2012), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu (1) Faktor internal (faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa berasal dari dalam diri siswa, meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar). (2) Faktor eksternal (faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa berasal dari luar diri siswa meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti dan Apriyanto (2017) menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*). Penelitian serupa yang dilakukan oleh Isnah dan Ernawati (2018) juga menyatakan bahwa kecenderungan kerjasama siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT berada pada kategori tinggi. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, penulis akan mengkaji lebih lanjut mengenai Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*). Menurut Nurdin dan Hartati (2019) dalam Falah & Pratiwi (2022), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersumber dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori. Studi literatur atau studi kepustakaan merupakan kegiatan yang wajib dilakukan para penulis untuk mencari teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Kartiningrum, 2015). Menurut Mardalis (1999) dalam Sa'diyah, dkk (2022), studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi maupun data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya. Data yang dibutuhkan dikumpulkan melalui studi kasus dari berbagai referensi yang ada,

baik melalui buku cetak maupun jurnal-jurnal nasional. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis pada sepuluh artikel ilmiah yang relevan terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa era society 5.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis mengambil referensi dari beberapa jurnal penelitian yang relevan sesuai dengan judul penelitian yang dipilih. Penulis telah menelaah sepuluh jurnal yang telah memenuhi kriteria dari penulis, yaitu: 1) Jurnal tersebut memiliki variabel terikat dan bebas yang sama dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis, 2) Jurnal tersebut memiliki ISSN yang dapat dilihat dan diketahui apakah jurnal tersebut terakreditasi atau tidak. Dengan memenuhi kedua unsur tersebut, maka penulis menguraikan sepuluh jurnal tersebut pada tabel 1 yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Data Jurnal Penelitian yang Relevan

No	Judul Jurnal	Sumber	Penulis, Tahun	Tujuan Penelitian	Hasil dan Pembahasan
1	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA	Google Scholar	(I Gd Gunarta, 2019)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>Question Card</i> dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} = 2,021$ dengan $db = 42$ dan taraf signifikansi 5%. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu: $22,29 > 17,9$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media <i>Question Card</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017.

2	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang	Google Scholar	(Misy Hikmah, Yenny Anwar, Riyanto Hamid, 2018)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.	Analisis data uji t motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,590 > 2,000$ dan $9,634 > 2,000$. Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yakni 80,39 sedangkan kelas kontrol 67,24. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.
3	Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Google Scholar	(I Wayan Sugiata, 2018)	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta mengatasi berbagai permasalahan yang terdapat di dalam kelas seperti motivasi dan hasil belajar peserta didik.	Berdasarkan analisis data diperoleh persentase hasil belajar afektif pada siklus I 58,94% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,06%. Hal ini menandakan penerapan model pembelajaran TGT pada materi laju reaksi dapat terlaksana dengan baik.
4	Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV	Google Scholar	(Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani, 2019)	Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran model pembelajaran kooperatif jenis TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa setelah digunakan jenis dalam proses pembelajaran yang meliputi : (1) presentasi kelas; (2) tim; (3) permainan; (4) turnamen; (5) Pengakuan tim.	Berdasarkan analisis observasi dan catatan lapangan dari setiap siklus menunjukkan perkembangan positif terhadap siswa. Hasil penelitian telah diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada aktivitas dari siswa dengan mengajukan pertanyaan, membuat diskusi, memecahkan masalah dan membuat tugas. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas IV SD.
5	Pengaruh Model	Google Scholar	(Ujiati Cahyanin	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui	Penelitian ini dianalisis menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek

	Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD		gsih, 2017)	pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.	kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85$ atau $4,226 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.
6	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematis Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya	Google Scholar	(Yanti Purnamasari, 2014)	Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT); peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games-Tournament</i> (TGT) dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran langsung; serta interaksi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games-Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) termasuk kriteria tinggi, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games-Tournament</i> (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran langsung, tidak terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games-Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik, serta terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games-Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematik peserta didik.

- | | | | | | |
|---|--|----------------|---|---|--|
| 7 | Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekspresi Siswa Kelas VIII MTS N 1 Semarang | Google Scholar | (Ina Kristiana, Atip Nurwahyuni, Endah Rita Sulistyia Dewi, 2017) | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) menggunakan media puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun 2016/2017. | Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen 76,66% sedangkan kelas kontrol 54,54%, rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,83 sedangkan kelas kontrol 72,27. Hasil uji kolerasi dengan $t = 1,835$ dan $t_{table} = 1,67$ karena $t > t_{table}$ maka diterima. Untuk keaktifan belajar ditunjukkan dari rata-rata kelas eksperimen 80,57 sedangkan kelas kontrol 56,55. Hasil kolerasi dengan $t = 8,168$ dan $t_{table} = 1,67$. Disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang. |
| 8 | Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap Hasil Belajar Matematika | Google Scholar | (Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto, 2017) | Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap Hasil Belajar Matematika di SDI Al-Falah 1 Petang. | Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe NHT (<i>Numbered Heads Together</i>). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SDI Al-Falah 1 Petang. |

9	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013	Google Scholar	(Putu Enny Rusmawati, Prof. Dr. I Made Candiasa, Ml.Kom., Drs. I Made Kirna, M.Si., 2013)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi berprestasi siswa.	Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif TGT dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung. Kedua, terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran kooperatif TGT dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika. Ketiga, terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif TGT dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Keempat, terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif TGT dan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika. Perbedaan prestasi belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT lebih unggul daripada model pembelajaran langsung.
10	Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa	Google Scholar	(Nyoman Sudimaha yasa, 2015)	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik dan sekaligus mengetahui keaktifan siswa sebagai akibat penerapan pembelajaran tipe <i>Teams-Games Tournament</i> (TGT) pada proses pembelajaran mata diklat tersebut.	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik, dimana nilai rata-rata siswa yang sebelumnya 52,19 pada pra siklus meningkat menjadi 69,84 pada akhir Siklus 1 dan menjadi 76,41 pada akhir Siklus 2. Hasil penelitian juga menunjukkan partisipasi aktif dan tanggapan positif siswa dalam implementasi TGT di kelas TSM ₁ .

Berdasarkan Tabel 1, penulis dapat mengetahui bahwa Penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar

siswa. Hal tersebut dilihat dari kesimpulan-kesimpulan yang terdapat pada Hasil dan Pembahasan dari beberapa penelitian ilmiah yang telah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pembahasan tersebut menyatakan bahwa dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} = 2,021$ dengan $db = 42$ dan taraf signifikansi 5%. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu: $22,29 > 17,9$. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pembahasan lain menyatakan Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis data yang terdapat pada pembahasan Tabel 1 No.3 diperoleh persentase hasil belajar afektif pada siklus I 58,94% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,06%. Dan hasil penelitian lain telah diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, hal ini dapat dilihat pada aktivitas dari siswa dengan mengajukan pertanyaan, membuat diskusi, memecahkan masalah dan membuat tugas. Selain itu, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran langsung. Kemudian terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran kooperatif TGT dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika.

Dari kesimpulan-kesimpulan tersebut, penulis telah mengamati bahwa ketika guru menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), mulai dari fase penyajian kelas, berkelompok, game, turnamen, hingga mendapatkan penghargaan kelompok, siswa tampak aktif dan memiliki antusias serta bersemangat saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya.

SIMPULAN

Dari analisis data yang sudah dilakukan di dalam pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di *era society* 5.0 yang menuntut siswa untuk mencapai kompetensi berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berkolaborasi. Pengaruh tersebut diantaranya yaitu adanya peningkatan keaktifan, penalaran, motivasi yang tentunya berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai solusi dan strategi yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas di *era society* 5.0. Penulis menyarankan agar pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, di dalam pembelajaran guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran agar terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, tauhid, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ini hingga selesai. Penulis berterimakasih kepada Ibu

Sayyidatul Karimah M.Pd. selaku dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan artikel ini.

REFERENSI

- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/228882821.pdf>
- Dalyono.(2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Falah, M., & Pratiwi, Y. (2022). Keterampilan metakognitif siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis. In *ProSandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 3, No. 1, hal. 317-324). Diakses dari <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/878>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karimah, S. (2017). Pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Statistika Penelitian Pendidikan. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 68-73. <http://dx.doi.org/10.31941/delta.v2i2.436>
- Kartiningrum, E. D. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*. Mojokerto: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit..
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media Puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Ekskresi siswa kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Pipin, E., Nahdi, D. S., & Susilo, S. V. (2019). Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Probing Prompting* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Universitas Majalengka (Vol. 1, hal. 434-440). Diakses dari <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/63>
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi

- matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 209664. Diakses dari <https://www.academia.edu/download/36101180/3-5-1-SM.pdf>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 202.
- 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). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v3i1.884>
- Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., & Ningsih, Y. (2022). Studi kepustakaan tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109-115. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.594>
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (2020). Urgensi Merdeka Belajar di era revolusi Industri 4.0 dan tantangan Society 5.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2). Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/393456-none-8f23f6d4.pdf>
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3). <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

