



Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram

Mutmainnah¹, Arjudin², Ida Ayu Made Ratna Dewi³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.946>

Article Info

Received: 02 March 2025

Revised: 15 July 2025

Accepted: 07 August 2025

Correspondence:

Phone: +6287757006410

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram pada materi eksponen dan logaritma. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa yang hasil belajarnya diukur melalui tes serta observasi keaktifan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 68 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II, serta persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat dari 55% menjadi 83%. Selain itu, partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep eksponen dan logaritma melalui mekanisme kerja sama dan kompetisi yang menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Matematika, Eksponen, Logaritma.

Citation: Mutmainnah, M., Arjudin, A., & Dewi, I. A. M. R. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(3), 1350-1354. DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.946>

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan problem-solving siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa (Ruseffendi, 2010). Kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dan kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran

menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini (Sagala, 2017). Hal ini juga terjadi pada materi eksponen dan logaritma, yang sering kali menjadi tantangan bagi siswa SMA karena sifatnya yang teoritis dan membutuhkan pemahaman mendalam terhadap sifat-sifat operasional bilangan (Zulmaulida, Dkk. 2021).

Berbagai penelitian telah mengungkapkan bahwa salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa dalam matematika adalah pendekatan

Email: ginichito@gmail.com

pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan konsep, sementara siswa hanya menerima informasi secara pasif (Slavin, 1995). Model pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar, merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal eksponen dan logaritma yang membutuhkan pemahaman konsep serta penerapan dalam penyelesaian masalah. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menantang.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intensif antara siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan (Slavin, 1995). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan kerja kelompok dengan elemen permainan dan turnamen, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Model ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka melalui interaksi sosial dan semangat berkompersi dalam turnamen (Rani, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Studi yang dilakukan oleh Siregar, Dkk. (2022) menemukan bahwa penerapan model TGT & TTW terutama pada model TGT dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta hasil belajar mereka secara signifikan. Penelitian lain oleh Solihah, (2016) juga menunjukkan bahwa TGT membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik karena mereka dapat berdiskusi dalam kelompok sebelum menghadapi turnamen. Selain itu, model ini juga memungkinkan siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda untuk saling mendukung, sehingga meningkatkan pemahaman konsep secara kolektif.

Selain keunggulannya dalam meningkatkan hasil belajar, model TGT juga memiliki manfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran berbasis tim dan turnamen mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan efektif, serta mengembangkan sikap sportif dalam kompetisi akademik (Slavin, 1995). Dengan adanya

unsur permainan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran matematika, yang sering kali dianggap membosankan oleh siswa, pendekatan berbasis permainan seperti TGT dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Sagala, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika di kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram, khususnya pada materi eksponen dan logaritma. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengamati dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif di lingkungan sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram dengan jumlah subjek sebanyak 36 siswa. PTK dipilih sebagai metode penelitian karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi secara langsung di kelas serta mengamati dampak penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis Dkk, 2014).

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mata pelajaran menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), serta instrumen evaluasi berupa tes hasil belajar. Selain itu, dilakukan persiapan terkait pembentukan kelompok dalam model TGT, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik mereka. Turnamen yang menjadi bagian dari model ini juga disiapkan dengan menentukan sistem penilaian dan aturan permainan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan model TGT dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi eksponen dan logaritma oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dalam kelompok, di mana

setiap anggota kelompok bekerja sama dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal yang diberikan. Setelah itu, siswa mengikuti turnamen, di mana mereka bersaing dengan anggota dari kelompok lain dalam menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Setiap jawaban yang benar diberikan poin, dan akumulasi poin dari setiap siswa akan menentukan peringkat kelompok dalam turnamen. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi dan turnamen, serta memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Tahap observasi dilakukan dengan mengumpulkan data terkait aktivitas siswa selama pembelajaran, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi dan turnamen, serta kesulitan yang mereka hadapi. Data ini dikumpulkan melalui lembar observasi, catatan lapangan, serta wawancara singkat dengan siswa. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti bersama guru menganalisis hasil evaluasi siklus pertama untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam implementasi model TGT. Jika masih ditemukan kendala, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran. Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes tertulis yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi eksponen dan logaritma telah meningkat setelah penerapan model pembelajaran ini.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini mencakup peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi eksponen dan logaritma di kelas X-3 SMA Negeri 3 Mataram. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar pada setiap siklus, serta observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah hasil perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum tindakan (*pre-test*), setelah siklus I, dan setelah siklus II (*post-test*).

Tabel 1. Hasil Tes Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan (%)
Pre-test (Sebelum Tindakan)	58,2	41,7%
Siklus I	72,8	66,7%
Siklus II	85,6	88,9%

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan model TGT. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa

hanya mencapai 58,2 dengan tingkat ketuntasan sebesar 41,7%. Setelah diterapkannya model TGT pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,8 dengan persentase ketuntasan 66,7%. Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik, dengan rata-rata nilai mencapai 85,6 dan tingkat ketuntasan sebesar 88,9%.

Untuk memperjelas tren peningkatan hasil belajar siswa, berikut adalah grafik perbandingan nilai rata-rata pada setiap tahapan penelitian:



Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar

Selain peningkatan nilai rata-rata, observasi terhadap keterlibatan siswa juga menunjukkan perubahan yang signifikan. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih pasif dalam diskusi kelompok dan kurang aktif dalam turnamen. Namun, setelah diberikan motivasi dan perbaikan strategi dalam siklus kedua, keterlibatan siswa meningkat drastis. Sebagian besar siswa mulai aktif berdiskusi dalam kelompok mereka, berpartisipasi dalam turnamen dengan antusias, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi eksponen dan logaritma.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi eksponen dan logaritma. Model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Sugiata, (2019), yang menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk memahami materi.

Keberhasilan model ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial dari Slavin (1995),

yang menyatakan bahwa interaksi antar siswa dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran individual atau ceramah. Dalam model TGT, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok mereka. Proses diskusi kelompok memungkinkan siswa yang memiliki pemahaman lebih baik untuk membantu teman-temannya, sehingga terjadi pembelajaran kolaboratif yang mempercepat pemahaman konsep secara keseluruhan.

Selain itu, elemen permainan dalam model TGT memberikan tantangan yang menarik bagi siswa. Kompetisi yang terjadi dalam turnamen mendorong siswa untuk belajar lebih giat agar dapat memenangkan pertandingan. Hal ini sesuai dengan penelitian Solihah, (2016), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Dengan adanya turnamen, siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik, sehingga mereka lebih aktif dalam belajar dan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Namun, terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam penerapan model ini. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih pasif dalam diskusi kelompok, dan ada kelompok yang kurang kooperatif dalam berbagi tugas. Selain itu, beberapa siswa merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat turnamen karena belum terbiasa dengan sistem pembelajaran berbasis kompetisi. Untuk mengatasi hal ini, pada siklus kedua dilakukan modifikasi strategi dengan memberikan pengarahan lebih mendalam mengenai kerja kelompok, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih sebelum mengikuti turnamen. Hasilnya, keterlibatan siswa meningkat, dan pemahaman mereka terhadap materi juga semakin baik.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Selain membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, model ini juga mampu meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui kerja sama tim dan kompetisi akademik yang sehat. Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang dianggap sulit oleh siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X-3

SMA Negeri 3 Mataram pada materi eksponen dan logaritma. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pre-test* sebesar 58,2 menjadi 72,8 pada siklus I, dan meningkat lebih lanjut menjadi 85,6 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 41,7% sebelum tindakan menjadi 66,7% pada siklus I, dan mencapai 88,9% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, serta meningkatkan motivasi mereka dalam memahami konsep matematika melalui kompetisi yang sehat dalam turnamen.

Selain peningkatan hasil belajar, model TGT juga berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih antusias dalam mengikuti turnamen, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban. Meskipun pada siklus pertama masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kerja sama dalam kelompok dan ketidaksiapan siswa menghadapi turnamen, strategi perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran matematika, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konsep yang kuat.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 3 Mataram yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru matematika dan seluruh siswa kelas X-3 yang telah berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini. Selain itu, penulis mengapresiasi masukan serta bimbingan dari dosen pembimbing lapangan maupun rekan-rekan akademisi yang turut memberikan wawasan dalam penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Referensi

- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal*

- Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
DOI: [10.31004/basicedu.v6i4.3146](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146)
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, F. S. ., Neliwati, & Lubis, R. S. . (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dan TTW Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 34–40. Diambil dari <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/276>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sugiata, I. W. (2019). 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>
- Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Wahnyuni, M., Irham, M., & Akmal, N. (2021). *Problematika pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.