



Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Permainan *Ranking 1* dalam Pembelajaran Matematika

Sindi Rohanafi

Universitas Bhinneka PGRI

Yasip

Universitas Bhinneka PGRI

Alamat: Jalan Mayor Sujadi Nomor 7, Dusun Manggisan, Desa Plosokandang, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur
Korespondensi penulis: rohanafysindy@gmail.com

Abstract. *The goal of this research is to look into how cooperative learning in team games and tournaments might be used to mathematics education. The research aims to describe how the teams games tournament model, which is based on the rating one game, is implemented or applied in mathematics education. This study used a qualitative case study methodology that altered the Moleong model. The study's use of the teams games tournament learning model, which was based on the number one game in mathematics learning, yielded better outcomes. Students were found to be very excited about academic tournament activities and to enjoy working in groups, and their mathematics learning scores improved more than their previous learning scores.*

Keywords: *rank 1, teams games tournament model,*

Abstrak. Penelitian ini menganalisis bagaimana penggunaan model pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kolaboratif, dapat digunakan untuk kegiatan belajar matematika. Penelitian ini akan memperjelas mengenai implementasi dari penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* dalam pembelajaran matematika. Studi dari penelitian ini menggunakan teori Moleong, yang dikembangkan menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Peserta didik diajak untuk belajar dalam kelompok dengan antusias tentang apa yang mereka pelajari di kelas. Penggunaan model pembelajaran ini pada pembelajaran matematika meningkatkan kualitas belajar dan dapat meningkatkan nilai peserta didik dalam belajar matematika yang lebih dari pembelajaran sebelumnya.

Kata kunci: *model teams games tournament, ranking 1, Matematika*

LATAR BELAKANG

Mata pelajaran yang dianggap paling sulit adalah matematika. Matematika dianggap menyebalkan dan mengerikan bagi peserta didik. Sebagian besar peserta didik sudah merasa sangat takut dan anti pada mata pelajaran matematika, padahal mereka yang merasa demikian belum mempelajari materi matematika. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik memiliki pola pikir yang buruk dan negatif terhadap pembelajaran matematika. Fenomena tersebut menyebabkan peserta didik cenderung malas-malasan untuk belajar matematika. Peserta didik juga kurang memiliki pengetahuan dan wawasan terkait manfaat dari mata pelajaran matematika yang telah mereka pelajari serta belum dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah muncul pada saat peserta didik yang mempunyai *statement* bahwasanya matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit. Peserta didik banyak yang mendapatkan nilai rendah dalam mengerjakan tugas atau mengerjakan ulangan matematika. *Statement* yang berkontribusi memberikan penilaian peserta didik terhadap mata pelajaran matematika yang dinilai sulit adalah sebagai berikut: (1) dalam menyampaikan dan menyajikan materi, guru hanya berbicara atau ceramah saja, yang dianggap tidak menyenangkan; (2) peserta didik merasa bosan berjuang untuk mengikuti pembelajaran matematika; dan (3) peserta didik tidak memiliki antusias saat pembelajaran matematika berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdul Turmudi (2015: pp. 3-4) yang mencatat bahwa tahun-tahun telah dihabiskan oleh guru matematika untuk memastikan bahwa peserta didik menguasai matematika namun, hasilnya menunjukkan bahwa beberapa peserta didik tidak menikmati matematika pada tiap-tiap pembelajarannya. Peserta didik yang membenci matematika menganggapnya karena termasuk bentuk subjek yang sulit.

Saat ini sering ditemukan bahwasanya pengajaran yang dilakukan oleh guru, gurunya sangat aktif sementara peserta didik cenderung pasif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam belajar sangat rendah dan peserta didik hanya sebagai objek sementara guru sangat aktif dan dominan. Hal ini membuat belajar matematika menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Guru biasanya hanya melakukan ceramah, guru menjelaskan materi, kemudian guru mengajukan pertanyaan atau praktek, tetapi hanya persentase kecil peserta didik yang dapat menanggapi dan merespon pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.

Pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran atau materi yang disajikan, penggunaan media yang relevan, dan desain lingkungan belajar kelas yang signifikan, merupakan metode yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Hal ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan melakukan penerapan bahwasanya peserta didik diajak untuk belajar dalam kelompok, bermain *game* atau permainan yang sederhana, dan pada akhir proses belajar, ada beberapa pencapaian yang dapat dicapai. Cara ini merupakan salah satu cara belajar dengan menerapkan pembelajaran yang bersifat kooperatif, yakni dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking*

1. Melalui cara ini, dapat mendorong dan menumbuhkan motivasi peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan sempurna.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Slavin (2005: hlm. 163) *teams games tournament* (TGT) merupakan sarana belajar yang didalamnya memuat peserta didik untuk saling diajak bersaing untuk mencetak skor sebagai perwakilan tim bersama anggota tim lainnya melalui turnamen akademis, kuis, dan sistem penilaian kemajuan individu maupun kelompok. Belajar menggunakan model pembelajaran ini dilakukan dalam kelompok dengan tujuan untuk dapat berkolaborasi dan bertanggung jawab untuk diri sendiri dan juga kelompoknya. Menurut Slavin (2005: pp. 166-167) indikator model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai berikut: (1) persiapan pembelajaran di dalam kelas; (2) pembagian dan pembelajaran berkelompok; (3) permainan sederhana di dalam/ di luar kelas; (4) pelaksanaan pertandingan; dan (5) pencapaian di akhir pembelajaran.

Model pembelajaran *teams games tournament* identik dengan *games* atau permainan sederhana yang dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan *ranking 1*. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok sesuai dengan kaidah model pembelajaran ini. Permainan ini terinspirasi oleh salah satu pertunjukan yang ditayangkan dan diberitakan oleh salah satu stasiun televisi nasional dan berkolaborasi dengan kegiatan cerdas cermat yang sering dimainkan atau diputar. Menurut Malinda (2017: pp. 9) permainan *ranking 1* adalah permainan yang dibuat untuk meningkatkan kualitas peserta didik dengan memberikan pertanyaan atau kuis Dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Permainan ini adalah kompetisi dimana peserta didik diajak bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar untuk menjadi juara. Permainan ini mengambil pertanyaan pada pelajaran yang diajarkan. Selanjutnya, peserta didik berlomba-lomba dan berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

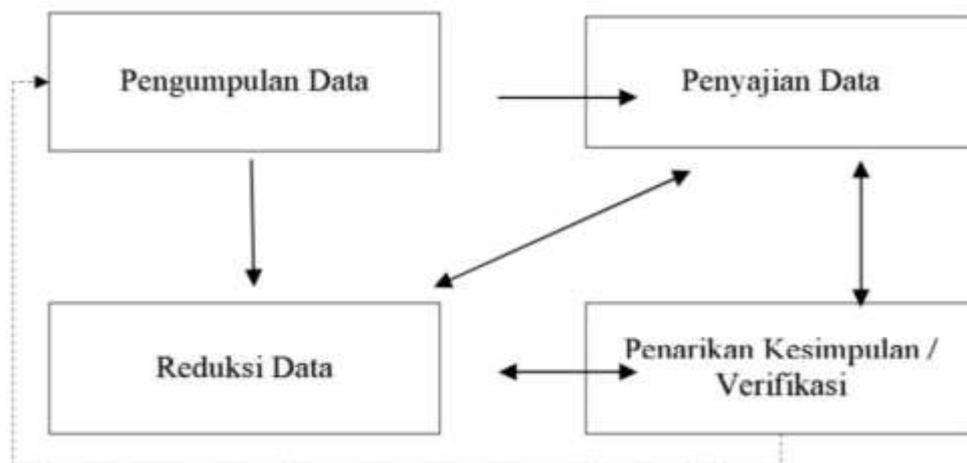
Pembelajaran matematika di lembaga pendidikan yang berada pada tingkat pendidikan dasar di SD/MI, disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan intelektual peserta didik. Keterampilan yang muncul dalam fase ini adalah kemampuan untuk mengeksekusi aturan logika saat berpikir, meskipun terbatas pada objek yang konkret. Matematika berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthanein*, yang berarti belajar. Selain itu, dikenal

juga dalam bahasa Belanda sebagai matematika atau beberapa ilmu, yang semuanya berkaitan dengan perhitungan. Matematika adalah ilmu yang berakar dalam pengalaman manusia. Sejak zaman kuno hingga saat ini, penemuan dan pertumbuhan ilmu matematika tidak akan pernah berhenti.

Pemahaman orang tentang matematika telah berkembang sepanjang sejarah, dengan semua inovasi dan keterlibatan langsung dengan konsep matematika. Penelitian yang dilakukan oleh merupakan dasar dari penelitian sebelumnya, yakni dilakukan oleh Tahnia Wahyu Priutomo tahun 2023. Judul studi ini adalah “Penerapan Metode Permainan *Rangking* Satu pada Materi Konjungsi Koordinatif untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Bahasa Jerman Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik. Penelitian ini dilakukan selama dua sesi pembelajaran kelas. Menurut temuan penelitian ini, pendekatan permainan *rangking* satu dapat mendorong dan menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk memahami dan menulis deskripsi Jerman berdasarkan topik yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Studi kasus merupakan pendekatan dalam penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian, yang dimana data yang dikumpulkan bukan angka, akan tetapi berupa kata-kata dan gambar. Berikut ini adalah gambar dari desain penelitian menurut Moleong (2017: hlm. 6) sebagai berikut.



Keterangan: Gambar Desain Penelitian

Sumber: Moleong (2017)

Studi ini mengeksplorasi mengenai penerapan atau implementasi dari penggunaan metode pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *teams games tournament*

berbasis permainan *ranking* 1. Studi ini membutuhkan waktu satu bulan untuk diselesaikan. Peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh terdiri dari data arsip dan dokumen kegiatan belajar.

Teknik observasi yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan observasi langsung, di mana peneliti langsung terlibat dalam rutinitas sehari-hari dari subjek yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung ini bertujuan untuk menganalisis data terkait implementasi pembelajaran matematika, interaksi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar matematika, serta bagaimana penerapan dari penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking* 1.

Peneliti menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur, yang menyusun serangkaian pertanyaan terlebih dahulu yang akan disajikan kepada informan atau narasumber. Ini dimaksudkan untuk menjaga diskusi wawancara agar terfokus pada tujuan yang diinginkan, daripada menyimpang terlalu jauh dari subjek. Selain itu, juga berfungsi sebagai pedoman yang luas dan dapat dikembangkan oleh peneliti melalui pertanyaan yang diajukan selama proses wawancara berlangsung.

Peneliti menggunakan metode angket untuk mengumpulkan data tentang implementasi pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking* 1. Kemudian, dokumentasi digunakan untuk menggali data dalam bentuk dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, seperti kurikulum yang digunakan, RPP, dokumen evaluasi, buku referensi pembelajaran matematika, jadwal kegiatan belajar, daftar nama peserta didik, fasilitas dan lokakarya, fotografi dokumenter, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh berasal dari hasil observasi di dalam kelas dengan mengamati guru dalam menyampaikan materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik, serta hasil angket yang diisi oleh peserta terhadap terhadap kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas yang telah dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* yang berbasis permainan *ranking* 1 guna sebagai penguat dalam triangulasi sumber. Proses pengambilan data ini, peneliti menggunakan observasi dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran matematika di dalam kelas dengan

penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1*. Hasil observasi menunjukkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, membuktikan bahwa penggunaan *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar matematika di dalam kelas, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh maupun bosan.

Peneliti juga melaksanakan wawancara pada guru matematika secara langsung setelah melaksanakan observasi. Hasil wawancara yang dipaparkan oleh guru matematika adalah beberapa peserta didik yang sedikit tertinggal dalam pembelajaran matematika, sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru pengampu yang mengajar. Disisi lain, dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* dapat menumbuhkan motivasi dan semangat yang tinggi, sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan.

Dengan penerapan ini, peserta didik mendapatkan dorongan untuk lebih aktif dalam menggali materi matematika yang ada serta memahami materi dengan tingkat kefokusannya yang tinggi. Peserta didik didorong dan diharapkan untuk bekerjasama dan terlibat satu sama lain, yang berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan memotivasi mereka untuk mengambil intisari dari pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik dapat memainkan peran aktif dan sportif ketika dibagi menjadi beberapa kelompok menggunakan basis permainan. Kelompok-kelompok diajak untuk berlomba-lomba mengumpulkan poin. Setiap tim atau kelompok yang menjawab dengan benar menerima 10 poin, dan kelompok yang menjawab salah menerima 0 poin. Pada akhir permainan, poin yang sudah terakumulasi akan ditambahkan, yang mendapatkan poin tertinggi akan menang, begitu pula sebaliknya yang mendapatkan poin terendah akan kalah. Pernyataan ini konsisten dengan pendapat Sriwahyuningsih, Ahzan, dan Habiburrahman (2018), yang percaya bahwa menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *game* atau permainan *ranking 1* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan kegiatan ini, peserta didik akan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang subjek yang diajarkan, meningkatkan keterampilan kerja kelompok mereka, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Ini adalah sarana dapat yang membantu

peserta didik untuk meningkatkan dan menilai kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik mereka.

Kemudian, peneliti mengajak peserta didik untuk membantu mengisi angket yang telah dibuat peneliti. Ini berguna untuk mempelajari dan menganalisis bagaimana peserta didik yang mengikuti pembelajaran matematika dengan cara mengajar guru yang menerapkan implementasi atau penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* di dalam kelas. Peneliti menyusun pernyataan demi pernyataan sesuai dengan indikator model pembelajaran *teams games tournament*. Ini terdiri dari empat (4) indikator, yang terdiri atas: proses komunikasi, reaksi peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar peserta didik. Indikator ini kemudian disusun ke dalam beberapa detail pernyataan yang diajukan.

Menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* mampu mencapai hasil afektif yang ditunjukkan melalui hasil observasi, di mana peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena ada persaingan di dalamnya. Selain itu, ada hadiah sederhana yang diberikan juga, sehingga memicu peserta didik untuk berkolaborasi lebih baik. Hadiah sederhana ini tidak selalu berupa barang atau uang. Misalnya dapat diganti untuk kelompok peserta didik yang kalah disuruh menyanyi atau berjoget di depan kelas dan untuk kelompok peserta didik yang menang berhak menentukan lagu yang akan dinyanyikan bagi kelompok yang kalah. Hal ini akan membuat kelompok demi kelompok berbondong-bondong untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Keinginan peserta didik untuk memberikan dan menunjukkan hasil terbaik dari kelompoknya, karena masing-masing kelompok pasti ingin menang. Kemudian, dari segi psikomotorik, permainan *ranking 1* ini dapat memberikan peserta didik keterampilan untuk bertindak dengan cepat dan tepat untuk membuat dan memutuskan sebuah keputusan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *teams games tournament* adalah paradigma belajar kolaboratif dimana peserta didik dibagi menjadi kelompok dengan anggota kelompok yang beragam, kemudian berkolaborasi untuk mencapai tugas-tugas yang ditentukan. Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis permainan *ranking 1* dapat membantu meningkatkan motivasi dan kegembiraan peserta didik untuk belajar dan terus belajar, terutama belajar matematika di kelas. Untuk memaksimalkan hasil belajar, guru dapat

menggunakan berbagai model belajar yang menarik, salah satunya adalah model pembelajaran *teams games tournament* yang termasuk dalam bagian model belajar kolaboratif. Hasil belajar peserta didik dapat diproyeksikan untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat peserta didik. Untuk guru atau peneliti yang ingin melakukan studi menggunakan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran tambahan yang selain mata pelajaran matematika. Kemudian, juga dapat digunakan dalam tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam hal ini, guru harus selalu meningkatkan pemahaman dan kemampuan pada langkah-langkah atau sintaks dari tiap-tiap model pembelajaran, sehingga penerapannya dapat lebih maksimal. Peneliti lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan variabel yang berbeda, seperti yang terkait dengan partisipasi atau aktivitas peserta didik. Demikian pula, di masa depan metode penelitian dapat menggunakan alternatif lain, seperti metode eksperimen, metode etnografi, dan sebagainya. Jadi, itu bisa digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik dan lebih berguna di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi *penelitian kualitatif*. http://elib.fe.unpas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7349
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Penerbit NEM. http://books.google.ie/books?id=muBDEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Model+pembelajaran+tgt&hl=&cd=1&source=gbs_api
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>

- Unengan, I. R., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2020). Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 113–126. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.21>
- Unengan, I. R., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2020). Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 113–126. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.21>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *Tegar*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *Tegar*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>