

ANALISIS KETERLAKSANAAN SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA LUPIN MATH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP

Fajar Arwadi
Universitas Negeri Makassar
Email: fajar.arwadi53@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam proses keterlaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dikolaborasikan dengan media permainan Lupin Math pada pembelajaran matematika materi bentuk aljabar. Penelitian ini menggunakan rancangan pra-eksperimental dengan desain The One Group Pretest-Posttest. Subjek yang diamati dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas VII.A di SMP Negeri 1 Bungoro. Pengumpulan data proses pembelajaran difokuskan pada instrumen lembar observasi keterlaksanaan yang dinilai oleh observer selama empat kali pertemuan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Hasil analisis menunjukkan adanya tren peningkatan konsisten pada kualitas eksekusi sintaks TGT di setiap pertemuannya. Skor rata-rata observasi pada pertemuan pertama mencapai 3,55; pertemuan kedua 3,65; pertemuan ketiga 3,75; dan memuncak pada pertemuan keempat dengan skor 3,80. Secara akumulatif, rata-rata tingkat keterlaksanaan model secara keseluruhan mencapai skor 3,6875. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, skor ini menegaskan bahwa penerapan sintaks TGT berbantuan media Lupin Math terlaksana dengan kategori "Baik". Kesimpulan dari kajian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dengan dukungan instrumen permainan edukatif dapat diimplementasikan secara optimal dan konsisten oleh pendidik dalam mengelola interaksi serta dinamika kelas.

Kata Kunci: Keterlaksanaan Pembelajaran, Sintaks, Teams Games Tournament, Lupin Math, Aljabar.

Abstract. This study aims to conduct an in-depth analysis of the implementation process of the syntax of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type, integrated with the Lupin Math game media, in mathematics learning on algebraic expressions. This research employed a pre-experimental design using the One Group Pretest-Posttest model. The subjects observed in this study were 24 seventh-grade students (Class VII.A) at SMP Negeri 1 Bungoro. Data collection on the learning process focused on an observation sheet instrument assessing implementation fidelity, completed by observers over four learning sessions. The collected data were analyzed using a descriptive statistical approach. The results indicate a consistent upward trend in the quality of TGT syntax execution across each session. The average observation scores were 3.55 in the first meeting, 3.65 in the second, 3.75 in the third, and peaked at 3.80 in the fourth meeting. Cumulatively, the overall average implementation score reached 3.6875. Based on the established criteria, this score confirms that the implementation of the TGT syntax supported by Lupin Math media falls within the "Good" category. The findings suggest that the TGT cooperative model, supported by educational game-based instruments, can be implemented optimally and consistently by educators in managing classroom interaction and dynamics.

Keywords: Learning Implementation, Syntax, Teams Games Tournament, Lupin Math, Algebra

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Dalam lingkup sekolah, matematika memegang peranan krusial namun sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa. Tantangan ini berdampak pada rendahnya



hasil belajar dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Di SMP Negeri 1 Bungoro, fenomena rendahnya hasil belajar matematika terlihat dari nilai ujian yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang salah satunya disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Salah satu model yang relevan dengan tujuan ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT memiliki keunggulan dalam menciptakan atmosfer belajar yang rileks namun tetap kompetitif melalui lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, permainan (games), turnamen, dan rekognisi tim. Namun, keberhasilan model ini sangat bergantung pada sejauh mana guru mampu mengeksekusi setiap tahapan atau sintaks pembelajaran secara konsisten dan berkualitas.

Untuk mengoptimalkan pelaksanaan TGT, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Lupin Math (Ludo Spin Math) menjadi sangat strategis. Lupin Math merupakan modifikasi permainan tradisional ludo yang dilengkapi dengan kartu soal dan perangkat spin untuk merangsang minat serta keterlibatan aktif siswa dalam kelompok. Melalui kolaborasi antara model TGT dan media Lupin Math, diharapkan tercipta interaksi kelompok yang lebih dinamis yang mendukung pemahaman konsep matematika.

Mengingat pentingnya konsistensi dalam penerapan model pembelajaran, penelitian ini difokuskan pada analisis keterlaksanaan sintaks TGT berbantuan Lupin Math. Fokus pada kualitas proses pelaksanaan di kelas menjadi penting untuk memastikan bahwa setiap intervensi pendidikan dilakukan sesuai dengan prosedur yang direncanakan demi mencapai efektivitas pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana tahapan-tahapan TGT diimplementasikan secara sistematis pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Bungoro.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan metode Pra Experimental Design. Desain utama yang digunakan adalah The One Group Pretest and Posttest Design, di mana satu kelompok dieksperimentasikan dan diberi perlakuan secara terfokus. Pada konteks penulisan artikel ini, observasi difokuskan secara mendalam pada saat pemberian perlakuan, yakni penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lupin Math.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bungoro pada Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII pada Semester Ganjil yang terdiri dari 9 kelas, yaitu kelas VII.A hingga VII.I. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik cluster random sampling karena diasumsikan bahwa seluruh kelas dalam populasi tersebut bersifat homogen. Melalui pengacakan tersebut, kelas VII.A yang berjumlah 24 peserta didik terpilih sebagai kelas eksperimen sekaligus subjek penelitian.

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur jalannya sintaks model TGT adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan semua instrumen telah dinyatakan valid. Lembar observasi ini diisi oleh seorang observer, yang dalam pelaksanaan penelitian ini adalah salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Bungoro.

Pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan selama empat kali pertemuan yang difokuskan pada kegiatan pembelajaran perlakuan, dari total enam kali pertemuan keseluruhan penelitian (dua pertemuan lainnya digunakan untuk pretest dan posttest). Observer memantau tujuh langkah utama dalam sintaks pembelajaran, yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
2. Guru menyajikan informasi materi.

3. Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar.
4. Guru membimbing proses kerja dan belajar kelompok.
5. Pelaksanaan turnamen antarkelompok dengan permainan untuk mengumpulkan poin.
6. Guru melakukan evaluasi pembelajaran.
7. Pemberian rekognisi atau penghargaan terhadap hasil belajar dan kelompok.

Data observasi yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Penilaian dilakukan dengan mencari skor rata-rata keterlaksanaan pada setiap pertemuannya. Hasil nilai rata-rata tersebut kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan dan menentukan kategori keterlaksanaan model pembelajaran di kelas eksperimen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini memfokuskan pengamatan pada bagaimana guru mengeksekusi sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Lupin Math* di dalam kelas. Data keterlaksanaan pembelajaran ini diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh guru mitra sebagai *observer* selama empat kali pertemuan tatap muka di kelas VII.A SMP Negeri 1 Bungoro.

Berdasarkan hasil observasi dari pengamat, diperoleh data skor keterlaksanaan pada setiap pertemuannya. Hasil rekapitulasi skor observasi tersebut dapat dilihat pada rincian berikut:

- Pertemuan I: Diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,55 yang termasuk dalam kategori baik.
- Pertemuan II: Diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,65 yang termasuk dalam kategori baik.
- Pertemuan III: Diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,75 yang termasuk dalam kategori baik.
- Pertemuan IV: Diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,80 yang termasuk dalam kategori baik.

Secara keseluruhan, jika rata-rata skor keterlaksanaan dari keempat pertemuan tersebut diakumulasikan, maka diperoleh skor rata-rata keterlaksanaan secara menyeluruh sebesar 3,6875. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, skor ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan sintaks TGT berbantuan media *Lupin Math* terlaksana dengan kriteria "Baik".

2. Pembahasan

Data hasil penelitian menunjukkan adanya tren peningkatan skor keterlaksanaan sintaks pembelajaran dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama, skor keterlaksanaan tercatat sebesar 3,55, kemudian meningkat secara konsisten hingga mencapai 3,80 pada pertemuan keempat. Secara akumulatif, rerata skor keterlaksanaan sebesar 3,68 berada pada kategori "Baik". Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendidik mampu beradaptasi dengan dinamika kelas dan mengelola transisi antar komponen TGT secara lebih efisien seiring bertambahnya durasi pertemuan.

Keberhasilan keterlaksanaan ini didukung oleh integrasi media *Lupin Math* yang dirancang secara spesifik untuk memfasilitasi komponen *games* dan *tournament* dalam sintaks TGT. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, serta menciptakan persaingan yang sehat. Langkah-langkah sistematis mulai dari penyampaian tujuan, pengorganisasian kelompok heterogen,



hingga pemberian penghargaan (*team recognition*) dapat dieksekusi tanpa kendala teknis yang berarti.

Jika dibandingkan dengan penelitian relevan, temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Hasanah, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT dengan bantuan media permainan ludo dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa karena cara bermainnya yang mudah dan menyenangkan. Namun, terdapat nilai tambah pada penelitian ini melalui modifikasi media menjadi "Lupin Math" yang menggunakan perangkat *spin* dan kartu soal yang lebih bervariasi, sehingga lebih efektif dalam menjaga ritme permainan agar tidak membosankan bagi siswa SMP.

Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan Rosidin (2019) yang mengkaji efektivitas TGT berbantuan media ludo terhadap kemampuan pemahaman konsep. Sementara Rosidin lebih menekankan pada hasil akhir kognitif, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa tingginya hasil belajar tersebut didorong oleh kualitas keterlaksanaan sintaks yang konsisten berada di kategori baik. Kesamaan hasil pada kedua penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan tradisional yang dimodifikasi (seperti ludo atau Lupin Math) memiliki validitas yang tinggi ketika dipadukan dengan model kooperatif TGT untuk mengajarkan materi matematika yang dianggap sulit, seperti bentuk aljabar.

Secara keseluruhan, perbandingan ini menegaskan bahwa model TGT berbantuan Lupin Math bukan hanya efektif secara hasil, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan yang tinggi di lapangan. Konsistensi guru dalam mengikuti setiap tahapan sintaks menjadi kunci utama yang menjamin media Lupin Math berfungsi optimal sebagai alat bantu pedagogis, bukan sekadar sarana hiburan di kelas.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan selama proses penelitian terkait keterlaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lupin Math, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- (1) **Bagi Guru Matematika:** Meskipun keterlaksanaan sintaks berada pada kategori baik, pengelolaan waktu (*time management*) pada fase turnamen sangat krusial. Disarankan bagi pendidik untuk mempersiapkan media dan aturan permainan Lupin Math secara matang sebelum kelas dimulai, serta memberikan instruksi yang sangat jelas agar transisi dari fase kerja kelompok menuju permainan dapat berjalan lebih efisien.
- (2) **Bagi Pihak Sekolah:** Mengingat penggunaan media inovatif terbukti mendukung eksekusi model pembelajaran kooperatif secara optimal, pihak sekolah disarankan untuk lebih memfasilitasi dan mendorong para guru dalam mengembangkan alat peraga atau media manipulatif sejenis (seperti Lupin Math). Hal ini sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran interaktif dan menyenangkan.
- (3) **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini berfokus pada analisis keterlaksanaan sintaks dan dampaknya terhadap hasil belajar kognitif pada materi bentuk aljabar. Untuk pengembangan ke depannya, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak penerapan TGT berbantuan media edukatif ini terhadap ranah afektif dan psikologis siswa, seperti kemampuannya dalam menurunkan tingkat kecemasan matematika (*mathematics anxiety*) saat menghadapi materi yang kompleks. Selain itu, uji coba pada materi yang berbeda dan ukuran sampel yang lebih luas juga direkomendasikan untuk memperkuat generalisasi efektivitas media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, L. S. (2017). Pendidikan Dialog Idealitas Vs Realitas. Lombok Barat: CV Elhikam Press Lombok.
- Hasanah, U., Wijayanti R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Isjomi. (2010). Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, A. S., dkk. (1990). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan Nurulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Suherman, E. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

