



## Penerapan Pembelajaran *Teams Games and Tournament* Secara Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa

Rohyatun Handayaningsih<sup>1\*</sup>, Erry Hidayanto<sup>2</sup>, Abdul Qohar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>1</sup>MTsN 8 Gunungkidul, Indonesia

\* [rohyatun.h@gmail.com](mailto:rohyatun.h@gmail.com)

© 2022 JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Teams Games and Tournament* pada pembelajaran daring mata pelajaran Matematika dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi aljabar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, adapun tahapan dalam setiap siklusnya meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan pengamatan serta (3) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas VIIB Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 8 Gunungkidul. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti dan instrumen pendukung adalah lembar observasi, angket serta soal tes. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran dan pemberian angket serta tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penerapan pembelajaran TGT secara daring dapat dilakukan dengan tahapan: presentasi dan diskusi materi melalui *google classroom* belajar dalam kelompok (*teams*) di *WhatsApp groups*, melakukan pertandingan (*tournament*) berbentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz* dan penghargaan kelompok (*team recognition*), (2) Model pembelajaran TGT pada pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi keaktifan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I hasil observasi keaktifan sebesar 41,02% pada siklus II menjadi 78,91%. Sedangkan pada data angket menunjukkan hasil sebesar 72,50% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,00% pada siklus II. Peningkatan Keaktifan ini juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar, dari data tes menunjukkan pada siklus I sebesar 39 % siswa tuntas KKM dan meningkat menjadi 71% pada siklus II.

**Kata kunci:** *Teams Games and Tournament*; Keaktifan; Hasil Belajar.

**Abstract:** This study aims to describe the application of *Teams Games and Tournament* in online learning in Mathematics in an effort to increase student activity and learning outcomes in algebraic material. This research is a classroom action research (PTK). This research was conducted in two cycles, while the stages in each cycle include: (1) planning, (2) implementation and observation and (3) reflection. The subjects in this study were 32 students of class VIIB State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) 8 Gunungkidul. The main instrument in this study is the researcher and the supporting instruments are the observation sheet, questionnaire and test questions. Data collection was carried out through learning observations and giving questionnaires and tests. The data analysis technique in this research is descriptive qualitative. The results show: (1) The application of online TGT learning can be done in stages: presentation and discussion of material through Google Classroom and WhatsApp, learning in groups (*teams*) on WhatsApp Groups, conducting games (*tournament*) in the form of games on the Quizizz application. and team recognition. (2) The TGT learning model in online learning can increase student activity and learning outcomes. Based on the results of activeness observations in cycle I and cycle II showed an increase, in cycle I the results of activity observations were 41.02% in cycle II to 78.91%. Meanwhile, the questionnaire data showed a

result of 72.50% in the first cycle and increased to 82.00% in the second cycle. This increase in activeness was also followed by an increase in learning outcomes, from the test data showing that in the first cycle 39% of students had completed the KKM and increased to 71% in the second cycle.

**Keywords:** Teams Games and Tournament; Activity; learning outcomes.

---

## Pendahuluan

Wabah Pandemi COVID-19 di seluruh dunia telah mengubah hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan tidak terkecuali di Indonesia (Rasmitadila et al., 2020). Sulitnya penanganan wabah agar tidak menyebar lebih luas membuat para pemimpin dunia mengembangkan aturan super ketat agar rantai penyebaran COVID-19 bisa diputus (Ali, 2020; Wijaya, et al., 2020) *World Health Organization* (2019) merekomendasikan adanya *social distancing dan physical distancing* sebagai bagian upaya pencegahan penyebaran COVID-19. Di Indonesia pembatasan sosial berskala besar diadopsi pada Maret 2020 karena semakin meningkatnya jumlah orang yang terinfeksi COVID-19 (Wibowo, 2020) dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah No 21 Tahun 2020.

Penerapan kebijakan sosial berskala besar oleh pemerintah Indonesia berdampak pada rutinitas masyarakat dan siswa dalam sistem pembelajaran (Rasmitadila et al., 2020; Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran yang semula dilaksanakan dengan tatap muka harus di laksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh (daring) di terapkan sekolah dengan sistem Belajar Dari Rumah (BDR). BDR adalah program yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah ke rumah, diharapkan bahwa BDR tidak hanya mengejar target pemenuhan seluruh kompetensi yang ada di kurikulum akan tetapi lebih memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2020). Menurut Kuntarto (2017) pembelajaran daring merupakan sistem belajar dengan memanfaatkan teknologi internet berbasis telepon selululer dimana orang bisa belajar secara fleksibel, dilakukan dalam waktu, tempat dan situasi yang tidak terbatas tanpa harus adanya tatap muka antara siswa dan guru.

Pembelajaran daring dapat juga dimaknai sebagai berbagai macam interaksi pembelajaran berbasis internet yang mudah diakses dan bersifat fleksibel (Sadin & Hamidah, 2020), dapat dilakukan selama 24 jam dengan berbagai sumber dan memudahkan kolaborasi dengan orang lain (Weinhandl, et al., 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan memanfaatkan *e-learning* sebagai platform pembelajaran (Rasmitadila et al., 2020) menggunakan modul atau bahan ajar digital, menggunakan tutor visual digital elektronik dan penggunaan video YouTube *online* (George, 2020). Guru juga dapat memanfaatkan sosial media untuk menyampaikan tutorial pembelajaran dan dapat melakukan *video conference* (Romero-Ivanova, et al., 2020), Guru juga dapat melakukan kuis interaktif secara *online* (George, 2020).

Banyak tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, salah satu diantaranya adalah perasaan bosan dan jenuh yang dirasakan siswa (Jawa Pos, 4 Oktober 2020). Untuk mengatasi rasa bosan pada siswa dibutuhkan metode belajar yang tepat, memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan sistem kelompok atau *cooperative learning* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran selama pandemi (Verauli, 2020). Lebih lanjut ia menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong anak antusias dalam belajar. Pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran karena kegiatan pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa (*student center*) (Respati, 2019).

Model pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk salah satu diantaranya berbentuk permainan atau *games*. *Team Games and Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan sebagai bagian

dari kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran dengan model TGT setelah siswa melaksanakan diskusi kelompok, siswa akan melaksanakan turnamen akademik. Siswa akan mewakili kelompok untuk berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang berkemampuan sama (Isjoni, 2009). Kegiatan turnamen tersebut dapat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan berbentuk permainan atau *games* (Primandari, et al., 2019). Terdapat 5 komponen dalam pembelajaran model TGT menurut Robert E Slavin (dalam Isjoni, 2009) yakni: presentasi kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnamen*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor salah satu diantaranya metode yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran (Yao, et al., 2020). Selain metode pembelajaran, keterliban siswa dalam pembelajaran juga merupakan faktor yang penting dalam keberhasilan pembelajaran (Wibowo, 2016). Menurut Mulyasa (2004) pembelajaran dinyatakan berhasil jika secara fisik, mental maupun sosial seluruh siswa atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam aktifitas pembelajaran. Terdapat 8 jenis aktifitas belajar menurut Diedrich (dalam Yamin, 2007) yakni : (1) *visual activities* termasuk didalamnya: membaca, melihat gambar, demonstrasi dan demonstrasi (2) *oral activities* seperti: bertanya , mengemukakan pendapat, berdiskusi dan memberikan saran (3) *listening activities* sebagai contoh: mendengarkan saran berdiskusi, music dan percakapan (4) *writing activities* termasuk didalamnya: menyalin, mengerjakan tes, menulis cerita, karangan dan karangan (5) *motor activities* seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, bermain dan berkebun (6) *mental activities* seperti: mengambil keputusan, mengingat, menanggapi, dan memecahkan soal (7) *emotional activities* misalnya: bersemanagat, merasa bosan, berani, menaruh minat dan (8) *drawing activities* termasuk didalamnya: menggambar, membuat grafik dan peta.

Selama pandemi COVID-19, MTsN 8 Gunungkidul mengadopsi metode pengajaran daring. Observasi awal peneliti menunjukkan bahwa metode yang diterapkan oleh sekolah selama pembelajaran daring belum terdapat komunikasi antara guru dan siswa dikarenakan penyampaian konten bersifat satu arah. Siswa sepenuhnya mengandalkan belajar mandiri untuk menyelesaikan tugas belajar. Dalam kasus ini, guru lebih cenderung berperan sebagai penyedia konten. Berdasarkan data hasil belajar matematika di kelas VII pada penilaian tengah semester tahun pelajaran 2020/2021 didapatkan ketuntasan belajar sebesar 30% atau terdapat 39 siswa dari 128 siswa mendapatkan nilai sama dengan atau di atas nilai KKM (70). Hal ini menunjukkan hasil belajar yang masih rendah. Menurut penelitian sebelumnya (Avivah & Suryaningrat, 2019; Wenas, et al., 2020; Yunita, et al., 2020) pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar, sikap sosial siswa, serta hasil belajar namun demikian belum ada penelitian yang mengemukakan model pembelajaran TGT secara daring.

Berdasarkan hal tersebut di atas diperlukan adanya model pembelajaran dimana guru menggunakan perangkat lunak pengajaran untuk mengajar secara daring yang memungkinkan adanya interaksi dan komunikasi dengan siswa secara nyata, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games and Tournament*.

## Metode

Penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan penerapan TGT pada pembelajaran daring dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi aljabar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di MTs N 8 Gunungkidul yang terletak di Desa Karangmojo Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul, D.I. Yogyakarta pada tanggal 5 Oktober sampai dengan 20 Oktober 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII B yang terdiri dari 17 laki-laki dan 15

perempuan. Pemilihan kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian berdasarkan analisis perolehan hasil ulangan pada materi sebelumnya yang menunjukkan skor rata-rata terendah bila dibandingkan dengan kelas lain. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan tahapan: perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi.

Pada tahap perencanaan hal-hal yang dilakukan peneliti berupa: menyusun RPP model TGT daring, menyusun perangkat pembelajaran terkait yaitu video pembelajaran, menyusun angket pada *google form*, membuat soal pada aplikasi *Quizizz* dan menyusun soal tes pada *google form*.

Pada tahap melaksanakan tindakan, dilakukan kegiatan pembelajaran dengan model TGT, adapun kegiatan pembelajaran meliputi presentasi dan diskusi materi melalui *google classroom*, belajar dalam kelompok (*teams*) di *WhatsApp Groups*, pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz* dan pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Materi pada siklus I yaitu bentuk aljabar, operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, sedangkan materi pada siklus II operasi perkalian aljabar, pembagian aljabar dan pecahan aljabar.

Setiap siklus diakhiri dengan tahap refleksi, peneliti melakukan analisis dan evaluasi pada tindakan dan hasil observasi. Evaluasi dan analisis proses pembelajaran yang dilakukan meliputi: langkah pembelajaran yang belum kondusif, hambatan-hambatan serta kemajuan hasil belajar dan keaktifan siswa. Evaluasi dimaksudkan untuk memperbaiki tindakan yang dijadikan acuan pada perencanaan siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui metode observasi, angket dan tes. Lembar observasi dan angket digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan belajar, sedangkan tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

Instrumen dalam penelitian ini berupa instrumen utama yaitu peneliti, dimana peneliti merencanakan, merancang, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, menyimpulkan, dan melaporkan hasilnya. Lembar observasi, angket dan soal tes hasil belajar sebagai instrumen pendukung. Instrumen yang berupa lembar observasi, berisi tentang catatan pengamat tentang proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa. Observasi dilakukan peneliti selama proses pembelajaran daring berlangsung. Data keaktifan yang diambil datanya pada saat observasi meliputi tiga macam aktifitas yang bisa diamati pada saat pembelajaran *online* dan diskusi pada WA grup yakni: *oral activities*, *mental activities* dan *motor activities*.

Instrumen angket tentang keaktifan belajar siswa berupa *checklist* ya dan tidak dengan pertanyaan berjumlah 20 butir pertanyaan/pernyataan melalui *google form* berdasarkan delapan aktifitas. Adapun indikator keaktifan siswa (Yamin, 2007) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keaktifan Siswa

No	Jenis Aktifitas	Indikator
1.	<i>Visual Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membaca materi.</li> <li>▪ Memperhatikan guru.</li> </ul>
2.	<i>Oral Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bertanya pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas.</li> <li>▪ Menyampaikan pendapat ketika diskusi kelompok maupun diskusi kelas.</li> <li>▪ Menjawab pertanyaan guru.</li> </ul>
3.	<i>Listening Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendengar/menyimak komentar teman atau guru pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas</li> </ul>
4.	<i>Writing Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencatat hal hal penting selama pembelajaran.</li> <li>▪ Menulis tugas yang diberikan guru.</li> </ul>

5.	<i>Motor Activities.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siap dikelas sebelum pembelajaran online dimulai.</li> <li>▪ Hadir dikelas.</li> </ul>
6.	<i>Mental Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak teman lain untuk berdiskusi.</li> <li>▪ Menshare/mencari sumber belajar saat diskusi kelompok.</li> <li>▪ Berpartisipasi menjawab pertanyaan saat diskusi kelompok.</li> </ul>
7.	<i>Emotional Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengikuti <i>games</i> dengan antusias.</li> <li>▪ Terpacu dengan komentar teman saat diskusi.</li> <li>▪ Berusaha untuk memenangkan <i>games</i>.</li> <li>▪ Meninggalkan kelas saat pembelajaran online.</li> </ul>
8.	<i>Drawing Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat gambar untuk mempermudah pemahaman materi.</li> </ul>

Instrumen yang terakhir yaitu tes hasil belajar, soal tes berbentuk *multiple choice* dengan empat alternatif jawaban. dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 butir dan waktu pengerjaan selama 60 menit melalui *google form* dengan link <https://s.id/uh1BentukAljabar> pada siklus I dan <https://s.id/UH2BentukAljabar> pada siklus II. Soal tes disusun berdasarkan kisi kisi tes dan divalidasi oleh teman sejawat serta ahli. Tes dilaksanakan setelah proses pelaksanaan tindakan di setiap siklus. Materi tes pada siklus I yaitu bentuk aljabar, operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, sedangkan materi tes pada siklus II yaitu operasi perkalian aljabar, pembagian aljabar dan pecahan aljabar.

Data Keaktifan belajar pada lembar observasi dideskripsikan secara kualitatif, data dihitung hasil jumlah siswa yang melakukan aktifitas *oral activities*, *mental activities* dan *motor activities*, kemudian dilakukan prosentase terhadap komponen yang diamati selanjutnya membandingkan antara siklus I dan siklus II. pada Angket data digali berdasarkan delapan aktifitas: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities* *motor activities*, *mental activities*, *emotional activities* dan *drawing activities*, dilakukan penskoran dengan memberikan skor 1 pada jawaban ya dan 0 pada jawaban tidak. Setelah dilakukan penskoran selanjutnya dihitung prosentase keaktifan dan dilakukan analisis dengan membandingkan persentase pada siklus I dan Siklus II.

Data hasil tes belajar dianalisis dengan cara menentukan jumlah total perolehan masing-masing skor pada indikator kemudian dibandingkan nilai KKM: 70 dan dinyatakan dalam persentase ketuntasan belajar. Selanjutnya data dibandingkan setiap siklusnya untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pembelajaran daring melalui metode pembelajaran TGT.

Kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Terlaksananya pembelajaran pada materi aljabar dengan model TGT sesuai yang direncanakan; (2) Rerata keaktifan mencapai 75%. Hal ini mengacu pada pendapat Mulyasa, (2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya tidanya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif di dalam pembelajaran. (3) ketuntasan belajar  $\geq 70\%$ .

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, pertemuan dilaksanakan pada tanggal 5, 6 dan 12 Oktober 2020 dengan materi bentuk aljabar dan operasi bentuk aljabar. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT. Adapun kegiatan pembelajaran meliputi: (1) presentasi dan diskusi materi melalui *Google Classroom* (2) belajar dalam kelompok (*teams*) di *WhatsApp Groups*, (3) pertandingan

(*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz* dan (4) pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pertemuan pertama berupa presentasi materi pada *google classroom*. Adapun kegiatan presentasi materi meliputi: diskusi materi bentuk aljabar, penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar pada masalah kontekstual. Diskusi dilakukan secara klasikal. Guru bersama siswa berdiskusi masalah sehari hari yang dialami siswa berkaitan dengan bentuk aljabar, bagaimana menyatakan masalah sehari hari tersebut dalam bentuk aljabar dan bagaimana melakukan operasi bentuk aljabar. Selain diskusi guru menyampaikan materi dalam bentuk video dan pdf.

Pembelajaran pada pertemuan kedua berupa diskusi kelompok. Guru membagi kelas menjadi delapan kelompok heterogen dengan anggota kelompok sebanyak empat siswa dalam *WhatsApp Groups*. Pembagian kelompok didasarkan pada hasil penilaian tengah semester dimaksudkan untuk mendapatkan kelompok dengan kemampuan yang sama dan masing-masing kelompok memiliki anggota yang heterogen. Pada kegiatan ini guru membagikan LKS untuk didiskusikan kelompok dengan pantauan dan bimbingan guru.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ketiga adalah turnamen akademik dan ulangan harian materi bentuk aljabar, penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar. Pertandingan (*tournament*) akademik dilakukan dalam empat sesi berbentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz*. Setiap anggota kelompok mewakili satu anggota berbeda di tiap sesi. Pembagian peserta di tiap sesi didasarkan pada tingkat kemampuan berdasarkan hasil PTS. Selanjutnya setelah turnamen diberikan penghargaan kepada tim terbaik dengan kriteria banyaknya perolehan medali pada tiap sesi.

Selama proses pembelajaran daring peneliti melakukan pengamatan terhadap keaktifan dengan lembar observasi dan membagikan angket keaktifan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil keaktifan pada siklus I tampak pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Observasi Keaktifan pada Siklus I

No	Jenis Aktifitas	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1.	<i>Oral Activities</i>	▪ Bertanya pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas.	5	15,63%
		▪ Menyampaikan pendapat ketika diskusi.	13	40,63%
		▪ Menjawab pertanyaan guru	20	62,50%
2.	<i>Motor Activities.</i>	▪ Siap dikelas sebelum pembelajaran online dimulai.	10	31,25%
		▪ Hadir dikelas.	32	100%
		▪ Mengajak teman lain untuk berdiskusi	8	25%
3.	<i>Mental Activities</i>	▪ Menshare/ mencari sumber belajar saat diskusi.	2	6,25%
		▪ Berpartisipasi menjawab pertanyaan saat diskusi kelompok	15	46,88%
<b>Rerata keaktifan</b>			<b>41,02%</b>	

Data observasi pada Tabel 2 menunjukkan rerata keaktifan pada siklus I sebesar 41,02% keaktifan bertanya sebesar 15,63% atau sebanyak 5 dari 32 siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami pada forum diskusi kelas. Berdasarkan data pada kegiatan menyampaikan pendapat diperoleh data sebesar 40,63%. Pada pertemuan pertama di forum diskusi kelas masih terdapat beberapa siswa kebingungan dalam menyampaikan pendapat pada media *google classroom* meskipun pada pertemuan sebelumnya telah disampaikan tutorial dan simulasi pembelajaran pada *google classroom*. Penggunaan media *google classroom*

pada pembelajaran daring merupakan hal baru dan pertamakali dilaksanakan bagi siswa kelas VIIB MTsN 8 Gunungkidul. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru, metode pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka beralih ke metode pembelajaran jarak jauh (Rasmitadila et al., 2020) sehingga diharapkan guru dapat melibatkan siswa dengan cara yang inovatif (Bouilheres, et al, 2020) dalam pembelajaran online dengan segala kompleksitas dan keterbatasan yang dimiliki.

Data keaktifan siswa pada indikator mengikuti pembelajaran menunjukkan 100% siswa mengikuti pembelajaran, terdapat 10 siswa datang terlambat pada saat pembelajaran 8 siswa meninggalkan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan kondisi geografis yang membuat siswa tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal (Dzalila, et al., 2020; Watson, 2020). Kurangnya sinyal menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Hal senada juga disampaikan Rasmitadila et al., (2020), dalam penelitiannya ia mengemukakan salah satu tantangan pembelajaran online yaitu ketersediaan data dan jaringan internet. Data partisipasi dalam menjawab pertanyaan guru menunjukkan sebesar 62,50% siswa merespon dengan baik apa yang disampaikan guru dalam grup *WhatsApp* maupun pada *google classroom*, sedangkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok sebesar 46,88%, sebanyak 15 siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan di WA grup. Terdapat beberapa anggota kelompok yang masih pasif dalam kegiatan diskusi pada siklus I, hal tersebut dikarenakan selama proses pembelajaran daring belum bersifat interaktif, pembelajaran lebih mengarah kepada penugasan yang bersifat individu. Belum ada model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah dan berbagai tugas melalui eksplorasi dan berbagi ide dalam kelompok (Maharani et al., 2020).

Data angket keaktifan siswa pada proses pembelajaran di Siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Keaktifan Siswa pada Siklus I

No	Jenis Aktifitas	Persentase
1.	<i>Visual activities</i>	85,9%
2.	<i>Oral Activities</i>	67,2%
3.	<i>Listening activities</i>	87,5%
4.	<i>Writing Activities</i>	65,6%
5.	<i>Motor Activities.</i>	78,1%
6.	<i>Mental Activities</i>	70,3%
7.	<i>Emotional Activities</i>	81,3%
8.	<i>Drawing Activities</i>	43,8%

Berdasarkan Tabel 3. data terbesar pada hasil angket menunjukkan data *visual activities* sebesar 85,90%. Hal ini ditunjukkan pada kegiatan siswa dalam membaca materi dan menyimak apa yang disampaikan guru. Data terendah pada *drawing activities* sebesar 43,8%. *Drawing activities* pada penelitian ini dijabarkan sebagai gambar atau sketsa yang dibuat untuk mempermudah pemahaman materi dalam menyelesaikan permasalahan matematika dan memiliki kekuatan dalam merepresentasikan serta mengeksplorasi pada pemecahan masalah (Santos-Trigo, 2020).

Pertemuan terakhir pada siklus I digunakan untuk kegiatan tes hasil belajar. Berdasarkan data hasil belajar pada materi bentuk aljabar diperoleh data 12 siswa tuntas KKM jika dipersentase sebesar 39% dari jumlah siswa tuntas pada materi bentuk aljabar.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diperoleh catatan bahwa masih banyak siswa yang belum aktif dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat baik di *google classroom* maupun di WA grup. Hal ini disebabkan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* merupakan pembelajaran daring pertama bagi siswa sehingga siswa belum terbiasa untuk mengemukakan ide maupun bertanya melalui media tersebut, selain hal tersebut selama ini pembelajaran bersifat satu arah sehingga anak-anak belum terbiasa dengan proses diskusi. Adanya keterbatasan kuota belajar juga merupakan hambatan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Analisis selanjutnya menunjukkan rendahnya siswa dalam mencari sumber belajar yang lain. Diharapkan dengan mengakses berbagai sumber belajar dan *menshare* pada diskusi kelompok tercipta kemandirian belajar (Subekti & Jazuli, 2020) yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Sumber belajar yang dimaksud dalam penelitian ini dapat berupa pesan, orang, teks tulis, rekaman elektronik, web dan lingkungan (Sulistiawati et al., 2019).

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13, 19 dan 20 Oktober 2020. Berdasarkan evaluasi dan refleksi pada siklus I maka pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yakni: (1) kegiatan presentasi kelas selain menggunakan *google classroom* presentasi materi dilakukan melalui aplikasi *WhatsApps* hal ini dikarenakan beberapa siswa belum aktif dalam kegiatan diskusi pada *google classroom* selain hal tersebut siswa juga belum optimal dalam memanfaatkan sumber belajar yang sudah disediakan. Kegiatan pada *google classroom* dilakukan dalam bentuk diskusi kelas. Adapaun materi diskusi pada siklus II yaitu perkalian dan pembagian aljabar yang dikaitkan dengan masalah kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat membangun konsep dari peristiwa yang ada disekitarnya (Purwaningsih, et al., 2017) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu peneliti juga menyampaikan materi dalam bentuk video dan pdf yang diunggah pada *google classroom* dan *dishare* melalui *WhatsApp* (2) kegiatan belajar dalam kelompok (*teams*) di *WhatsApp Groups*, sebanyak delapan kelompok kecil melakukan diskusi di *WhatsApp Groups*, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang dibuat oleh guru dengan kondisi kelompok heterogen. Guru menyampaikakan LK sebagai bahan diskusi dan memantau diskusi serta melakukan bimbingan pada kelompok yang masih belum aktif dalam menyelesaikan permasalahan, selain itu siswa diminta memanfaatkan berbagai sumber belajar. Guru juga melakukan penegasan pentingnya kerjasama tim, pentingnya diskusi untuk saling membantu dalam memahami materi (Respati, 2019) sehingga semua anggota dapat memenangkan pertandingan (3) pelaksanaan pertandingan (*tournament*) akademik dilakukan dalam berbentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz*. Pada siklus II pertandingan dilakukan dalam satu sesi dengan empat meja pertandingan. Setiap anggota kelompok mewakili satu anggota berbeda di tiap meja sesuai tingkatan yang sudah dibagi guru. Pertandingan dimulai setelah semua siswa masuk dalam meja pertandingan masing-masing. (4) penghargaan kelompok (*team recognition*) diberikan kepada kelompok dengan total perolehan skor terbanyak di tiap meja pertandingan. Perolehan skor didapat berdasarkan waktu pengerjaan dan ketepatan dalam menjawab soal. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan belajar siswa serta memberikan angket keaktifan siswa pada akhir pembelajaran di siklus II. Hasil observasi keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan pada Siklus II

No	Jenis Aktifitas	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	<i>Oral Activities</i>				
	▪ Bertanya pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas	5	15,63%	23	71,88%
	▪ Menyampaikan pendapat ketika diskusi kelompok maupun diskusi kelas	13	40,63%	24	75%
	▪ Menjawab pertanyaan guru	20	62,50%	30	93,75%
2.	<i>Motor Activities.</i>				
	▪ Siap dikelas sebelum pembelajaran online dimulai.	10	31,25%	25	78,13%
	▪ Hadir dikelas.	32	100%	32	100%
	▪ Mengajak teman lain untuk berdiskusi	8	25%	20	62,5%
3.	<i>Mental Activities</i>				
	▪ Menshare/mencari sumber belajar saat diskusi kelompok.	2	6,25%	20	62,5%
	▪ Berpartisipasi menjawab pertanyaan saat diskusi kelompok	15	46,88%	28	87,5%
<b>Rerata</b>			<b>41,02%</b>		<b>78,91%</b>

Berdasarkan data pada tabel 4. diperoleh rerata hasil observasi pada siklus II sebesar 78,91%. Data terbesar ditunjukkan pada indikator partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan sebesar 93,75% dan data terendah sebesar 62,5% pada indikator mencari sumber belajar lain dan mengajak teman berdiskusi.

Hasil angket keaktifan pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Keaktifan Siswa pada Siklus II

No	Jenis Aktifitas	Suklus I	Siklus II
1.	<i>Visual Activities</i>	85,9%	98,4%
2.	<i>Oral Activities</i>	67,2%	79,7%
3.	<i>Listening Activities</i>	87,5%	96,9%
4.	<i>Writing Activities</i>	65,6%	75%
5.	<i>Motor Activities.</i>	78,1%	86,5%
6.	<i>Mental Activities</i>	70,3%	85,3%
7.	<i>Emotional Activities</i>	81,3%	93,8%
8.	<i>Drawing Activities</i>	43,8%	62,5%

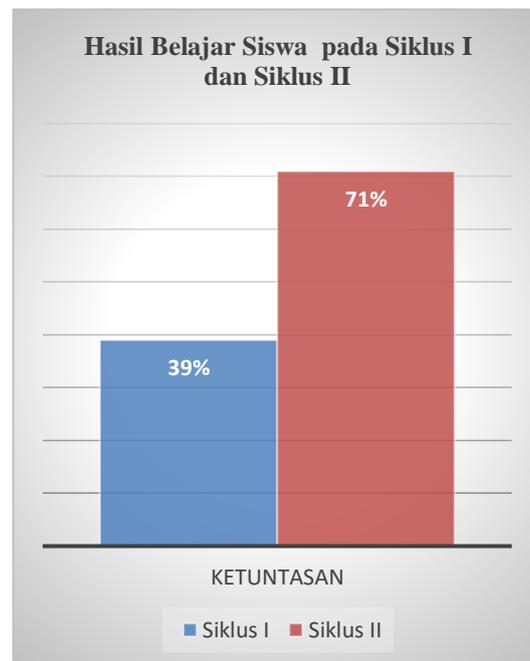
Pada Tabel 5. data terbesar ditunjukkan pada *visual activities* sebesar 98,4 % siswa memperhatikan materi yang berupa video dan membaca materi. 96,9% siswa mendengar dan menyimak komentar teman serta keinginan untuk memenangkan game sebesar 93,8%

data terendah sebesar 53% pada mencari sumber belajar lain. Hasil obseravasi dan angket keaktifan pada siklus II jika dibandingkan dengan data pada siklus I akan terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Rerata Keaktifan Siswa pada Siklus I dan II

Pada Gambar 1. data menunjukkan hasil observasi keaktifan mengalami kenaikan. Pada siklus I hasil observasi sebesar 42,19% meningkat pada siklus II menjadi 79,69% Sedangkan data hasil angket pada siklus I sebesar 67,44% naik menjadi 80,56% pada siklus II. Hal tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Pada pertemuan ketiga di Sikus II dilaksanakan tes hasil belajar. Sebanyak 31 siswa mengikuti tes hasil belajar. Berdasarkan hasil tes belajar diperoleh sebanyak 22 siswa tuntas KKM atau sebesar 71% dari jumlah siswa, dengan rerata nilai sebesar 67,74. Jika hal ini dibandingkan dengan hasil tes belajar pada siklus I terlihat seperti Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan Gambar 2. data menunjukkan hasil ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 71%, jika dibandingkan dengan siklus I mengalami kenaikan sebesar 31%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Susanti, et al., 2020; Wenas et al., 2020; Yunita et al., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

(Avivah & Suryaningrat, 2019) serta memiliki pengaruh terhadap sikap sosial siswa (Primandari et al., 2019).

Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan pembelajaran telah sesuai dengan model pembelajaran TGT daring, data keaktifan belajar pada observasi sebesar 78,91% dan hasil angket sebesar 82% serta ketuntasan belajar telah mencapai 71%. Hal ini telah memenuhi target penelitian.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa (1) Pembelajaran TGT daring dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar dengan tahapan: Guru melakukan presentasi dan diskusi materi melalui *google classroom*, kemudian siswa belajar dalam kelompok (*teams*) di *WhatsApp Groups* untuk menyelesaikan LKS, guru membentuk grup kecil yang terdiri dari empat siswa kemudian memantau diskusi dan melakukan bimbingan seperlunya, selain itu guru melakukan penegasan terhadap pentingnya kerjasama dalam *teams*. Selanjutnya siswa melakukan pertandingan (*tournament*) akademik. Turnamen di bagi dalam empat sesi atau satu sesi dengan empat meja pertandingan bentuk permainan (*games*) pada aplikasi *Quizizz*. Pada turnamen tersebut siswa berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok, mereka berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya yang berkemampuan sama. Kegiatan yang terakhir penghargaan kelompok (*team recognition*). (2) Model pembelajaran TGT pada pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi keaktifan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I hasil observasi keaktifan sebesar 41,02% pada siklus II menjadi 78,91%. Sedangkan pada data angket menunjukkan hasil sebesar 72,50% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,00% pada siklus II. Peningkatan Keaktifan ini juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar, dari data tes menunjukkan pada siklus I sebesar 39 % siswa tuntas KKM dan meningkat menjadi 71% pada siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas model pembelajaran *Teams Games and Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran daring dalam rangka mengurangi rasa jenuh dan bosan yang dirasakan saat pembelajaran daring di mana guru menggunakan perangkat lunak pengajaran untuk mengajar secara *online*. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan penelitian Penerapan TGT pada *blended learning* untuk mengoptimalkan proses tindakan.

## Daftar Rujukan

- Ali, W. (2020). Online and Remote Learning in Higher Education Institutes: A Necessity in light of COVID-19 Pandemic. *Higher Education Studies*, 10(3), 16. Diambil dari <https://doi.org/10.5539/hes.v10n3p16>
- Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. In *4th National Seminar on Guidance and Counseling (SNBK 2019)* (hal. 171-177). Jawa Tengah: Universitas Sebelas Maret.
- Bouilheres, F., Le, L. T. V. H., McDonald, S., Nkhoma, C., & Jandug-Montera, L. (2020). Defining student learning experience through blended learning. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3049-3069. Diambil dari <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10100-y>
- Dzalila, L., Ananda, A., & Zuhri, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Jurnal Signal*,

- 8(2), 203. Diambil dari <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3518>
- George, M. L. (2020). Effective Teaching and Examination Strategies for Undergraduate Learning During COVID-19 School Restrictions. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 23–48. Diambil dari <https://doi.org/10.1177/0047239520934017>
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jawa Pos. (2020). Mengatasi Kejenuhan anak Selama PJJ di Masa pandemi. *Jawa Pos*, 4 oktober 2020.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53–65. Diambil dari <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/%0APEMBELAJARAN>
- Maharani, R., Marsigit, M., & Wijaya, A. (2020). Collaborative learning with scientific approach and multiple intelligence : Its impact toward math learning achievement. *The Journal of Educational Research*, 0(0), 1–14. Diambil dari <https://doi.org/10.1080/00220671.2020.1806196>
- Mulyasa. (2004). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah No 21. (2020). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 21 Tahun 2020.
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Basicedu*, 3(1), 83–91.
- Purwaningsih, K., Zaenuri, & Hidayah, I. (2017). Analysis of Concept Understanding Ability in Contextual Teaching And Learning in Quadrilateral Materials Viewed from Students Personality Type. *UJME*, 6(1), 42–51. Diambil dari <https://doi.org/10.15294/ujme.v6i1.12642>
- Rasmitadila, Rusmiati, A. R., Reza, R., Achmad, S., Syaodih, E., Nurtanto, M., ... Tambunan, S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period : A Case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90–109.
- Respati, Y. A. (2019). Collaborative Learning Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 15–23. Diambil dari <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24490>
- Romero-Ivanova, C., Shaughnessy, M., Otto, L., Taylor, E., & Watson, E. (2020). Digital Practices & Applications in a Covid-19 Culture. *Higher Education Studies*, 10(3), 80. Diambil dari <https://doi.org/10.5539/hes.v10n3p80>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. Diambil dari <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Subekti, F. E., & Jazuli, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 13. Diambil dari

<https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2687>

- Sulistiawati, A., & Hanif Azizah, N. . (2019). Pemanfaatan Web-Educative sebagai Sumber Belajar Berbasis STEM. *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Susanti, E., Nandang, & Puri, I. D. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Barisan. *M A T H L I N E Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 37-46. Diambil dari <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.142>
- Verauli, R. (2020). Kembangkan Anak Belajar Mandiri. *Jawa Pos* 4 Oktober 2020.
- Watson, E. (2020). #Education: The Potential Impact of Social Media and Hashtag Ideology on the Classroom. *Research in Social Sciences and Technology*, 5(2), 40-56. Diambil dari <https://doi.org/10.46303/ressat.05.02.3>
- Weinhandl, R., Lavicza, Z., & Houghton, T. (2020). Designing online learning environments for flipped approaches in professional mathematics teacher development. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 315-337. Diambil dari <https://doi.org/10.28945/4573>
- Wenas, E. J. R., Regar, V. E., & Pontomudis, H. W. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Barisan dan Deret Bilangan. *JSME (Jurnal Sains, Matematika dan Edukasi)*, 8(2), 186-189.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139. Diambil dari <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wibowo, N. (2020). Upaya Meningkatkan Karakter Kreatif dan Percaya Diri di Masa Pandemi Covid 19 melalui Penugasan Video Tutorial. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(2), 102-113. Diambil dari <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i2.34698>
- Wijaya, T. T., Ying, Z., & Suan, L. (2020). Gender and Self Regulated Learning During COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 725-732. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.422>
- World Health Organization. (2019). Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public.
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung.
- Yao, J., Rao, J., Jiang, T., & Xiong, C. (2020). What Role Should Teachers Play in Online Teaching during the COVID-19 Pandemic? Evidence from China. *Science Insights Education Frontiers*, 5(2), 517-524. Diambil dari <https://doi.org/10.15354/sief.20.ar035>
- Yunita, A., Yuwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Musyarofa*, 9(1), 23-43.