

PENERAPAN TEAMS GAME TOURNAMENT MELALUI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DALAM PEMBELAJARAN SEGITIGA SEGIEMPAT KELAS VII

Gertia Intan Luvilla Nada¹⁾ *, Isnani²⁾, Diah Ekawati³⁾

¹Bidang Studi Pendidikan Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Pendidikan Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Pendidikan Matematika, SMP Negeri 1 Talang, Jln. Projosumarto II No. 11, Pesayangan, Kec. Talang, Kab. Tegal, Jawa Tengah, 52193 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail:gertiaintan0310@gmail.com, Telp: +62895350940506

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) melalui pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) pada materi segitiga dan segiempat di kelas VII. Penelitian ini membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan di SMP Negeri 1 Talang, Kabupaten Tegal. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VII C pada tahun akademik 2023/2024. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran dengan dua pertemuan di setiap siklus. Materi yang diajarkan adalah segitiga dan segiempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 5%, dari 83% pada siklus 2 menjadi 88% pada siklus 3. Selain itu, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, terutama dalam kerja sama kelompok. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam membuat pelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, tetapi juga membantu mengembangkan metode pengajaran matematika yang lebih baik di kelas VII.

Kata kunci: Pembelajaran matematika, TGT (*Teams Game Tournament*), CRT (*Culturally Responsive Teaching*)

IMPLEMENTATION OF TEAMS GAME TOURNAMENT THROUGH CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING APPROACH IN TEACHING TRIANGLES AND QUADRILATERALS FOR GRADE VII

Abstract

*This study aims to evaluate the responses of students before and after the application of the TGT (*Teams Game Tournament*) learning model with the CRT (*Culturally Responsive Teaching*) approach in triangle and quadrilateral materials in grade VII. This study compares the learning outcomes of students before and after treatment at SMP Negeri 1 Talang, Tegal Regency. The subjects of the study are 32 students in class VII C in the 2023/2024 academic year. The research was conducted in two learning cycles with two meetings in each cycle. The material taught is triangles and quadrilaterals. The results showed that the application of the TGT learning model with the CRT approach increased student learning outcomes by 5%, from 83% in cycle 2 to 88% in cycle 3. In addition, student participation in learning increased significantly, especially in group cooperation. These results show that this learning model is not only effective in making lessons more fun and meaningful, but also helps to develop better mathematics teaching methods in grade VII.*

Keywords: Mathematics education, TGT (*Teams Game Tournament*), CRT (*Culturally Responsive Teaching*)

1. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki banyak manfaat pada berbagai aspek kehidupan, termasuk didalamnya aspek pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Selain perhitungan, matematika juga memengaruhi cara berpikir, mengevaluasi, melakukan sintesis, memecahkan masalah, dan berpikir analitis (Gusdiana, Anggraini, & Ramadoni, 2023). Meski demikian, para guru harus dapat mempertimbangkan tantangan dalam menyampaikan materi matematika dengan cara yang menarik dan efektif. Guru perlu mampu menyajikan materi pelajaran yang mendukung kemampuan peserta didik dari berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, serta menekankan relevansi dan makna pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di kelas memiliki peranan penting dalam proses pendidikan. Kualitas pembelajaran di kelas secara langsung dapat memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mengelola dinamika kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran. Faktor-faktor seperti kegiatan yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif, dan pemberian penghargaan yang memotivasi peserta didik untuk terus belajar, sangat penting (Lesmana & Suarjana, 2017). Persiapan yang matang sebelum mengajar dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang baik (Sugiata, 2018). Oleh karena itu, guru harus mencari cara agar keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat (Purwati, 2020).

Guru perlu menyediakan berbagai sumber dan media belajar untuk menarik minat dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Purwati, 2020). Tujuan hal tersebut adalah untuk mencegah kebosanan peserta didik selama pembelajaran. Dengan variasi dalam pendekatan pembelajaran, peserta didik dapat menemukan bahwa matematika tidaklah sulit, tetapi mudah dipahami dan menyenangkan. Teknologi juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar matematika melalui media pembelajaran yang membuatnya lebih mudah dipelajari (Bito & Masaong, 2023).

TGT (*Teams Game Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dikelompokkan dalam tim berdasarkan latar belakang seperti kemampuan, jenis kelamin, agama, dan suku. Model ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk bertanya kepada teman dalam kelompok daripada kepada guru sehingga timbul aktivitas tutor sebaya (Sakdun, 2021). Dalam TGT, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa memandang perbedaan yang ada. Pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang membantu peserta didik mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat (Sugiata, 2018).

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis budaya seperti CRT (*Culturally Responsive Teaching*) digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam matematika. Pendekatan ini memperhatikan latar belakang budaya, pengalaman hidup, dan perspektif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan unsur budaya dalam pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang memiliki relevansi dengan kehidupan peserta didik (Mandasari, Titin, & Juniardi, 2024). Pendekatan pembelajaran bermakna juga dapat mengontekstualisasikan matematika dari objek abstrak ke objek nyata, sehingga dapat lebih mudah untuk dipelajari peserta didik (Gazali & Atsnan, 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengintegrasikan budaya dengan menerapkan model permainan tim dalam pembelajaran segitiga segiempat di kelas VII SMP Negeri 1 Talang. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan ini.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Talang, Kabupaten Tegal, dengan subjek penelitian 32 peserta didik kelas VII C yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 18

peserta didik perempuan pada tahun akademik 2023/2024. Penelitian berlangsung dari tanggal 27 Maret hingga 26 April 2024, dengan dua siklus pembelajaran, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melibatkan langkah-langkah seperti merancang modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model TGT (*Teams Game Tournament*) melalui pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) dengan membandingkan hasil belajar dan tingkat partisipasi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Materi yang diajarkan adalah segitiga dan segiempat untuk kelas VII semester genap. Pada siklus pertama, materi diajarkan melalui metode ceramah dan diskusi tanpa kaitan budaya. Sedangkan pada siklus kedua, materi yang sama disampaikan menggunakan model pembelajaran TGT melalui pendekatan CRT, yang melibatkan pertanyaan pemantik, motivasi, contoh soal, dan masalah pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang terkait budaya.

Data penelitian diperoleh melalui observasi di kelas. Metode yang diterapkan meliputi pengamatan dan evaluasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik sebagai bahan evaluasi serta untuk merencanakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Tes di akhir pembelajaran digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik terkait materi segitiga dan segiempat.

Keterbatasan penelitian ini adalah penggunaan satu kelas saja, yaitu kelas VII C, karena kendala waktu, biaya, dan sumber daya. Meskipun demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan data yang valid, dapat dipertanggungjawabkan, dan berguna bagi pembaca lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik sebelum dan setelah penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) melalui analisis perbandingan hasil belajar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan tersebut.

Siklus 2

Pada pembelajaran siklus 2, guru menyusun instrumen pembelajaran berupa modul ajar yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan pembelajaran konvensional (ceramah, diskusi, dan tanya jawab) tanpa mengaitkan materi dengan budaya sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti menerapkan pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sesuai dengan perencanaan dan sintaks yang terdapat dalam RPP. Dalam menyampaikan pertanyaan pemantik dan pemahaman bermakna, guru tidak mengaitkan materi segitiga dan segiempat dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 3-4 peserta didik. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tidak dikaitkan dengan budaya sekitar dan peserta didik diminta untuk mendiskusikannya dalam kelompok.

Siklus 3

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus 2, guru menyusun instrumen pembelajaran berupa modul ajar yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti menyampaikan pertanyaan pemantik dan pemahaman bermakna pada materi segitiga dan segiempat dengan permasalahan yang dikaitkan dengan budaya sekitar. Guru mengaitkannya dengan makanan dan mata pencaharian orang tua peserta didik seperti tahu aci dan pembuatan batu bata, dan lain sebagainya.

Setiap kelompok diminta untuk menjawab soal yang disajikan pada PowerPoint. Soal ini memuat materi segitiga dan segiempat yang dikaitkan dengan lingkungan budaya sekitar peserta didik sebagai upaya mengenalkan bahwa pembelajaran matematika memiliki kaitan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan budaya mereka. Setiap perwakilan kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab secepat-cepatnya dengan mengangkat tangan pada setiap permasalahan dalam soal yang disajikan. Barangsiapa yang berhasil menjawab pertanyaan terlebih dahulu akan diberikan kesempatan untuk mendapatkan poin.

Berikut gambar media pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal dan gambar antusiasme peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 1. Media Pembelajaran yang Dikaitkan dengan Budaya Lokal



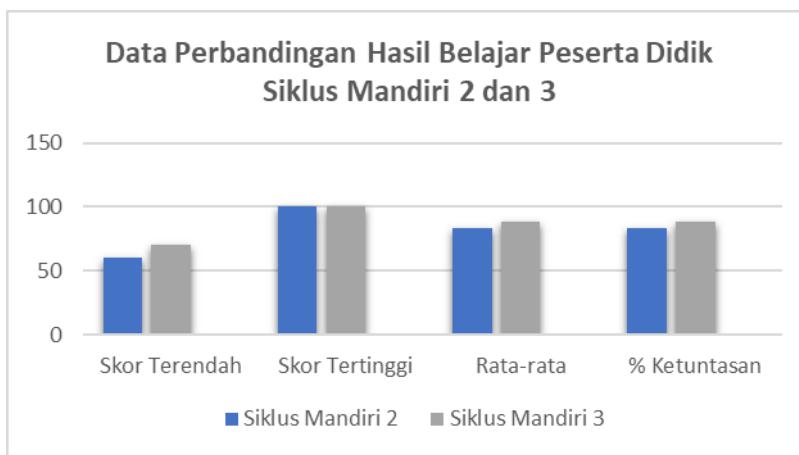
Gambar 2. Antusiasme Peserta Didik saat Menjawab Soal

Setelah proses pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi dengan memberikan lembar refleksi kepada peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk menuliskan perasaan dan tantangan mereka mengenai proses belajar hari ini.

Berikut tabel data hasil belajar peserta didik peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan:

Tabel 1. Data Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus Mandiri 2 hingga Siklus Mandiri 3

Siklus Mandiri Ke-	Jumlah Peserta Didik	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
2	32	60	100	83,125	83%
3	32	70	100	88,125	88%



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus Mandiri 2 dan 3

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi matematika. Dari data yang terkumpul, terlihat bahwa terdapat peningkatan dalam persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus mandiri 2 ke siklus 3.

Materi matematika yang dikaitkan dengan budaya lokal peserta didik pada siklus 3 berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi segitiga dan segiempat. Dengan mengaitkan materi dengan permasalahan di lingkungan budaya sekitar seperti makanan dan mata pencakarian orang tua, peserta didik dapat lebih mudah memahami relevansi materi segitiga dan segiempat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan, terutama dalam kerja sama kelompok dengan model pembelajaran TGT. Peserta didik terlibat dalam diskusi dan menjawab soal secara aktif, yang menunjukkan meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dari data yang tercantum dalam Tabel 1, dapat dilihat bahwa saat menggunakan metode pembelajaran ceramah, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 83%. Setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 88%.

Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 5% jika dibandingkan kedua hasil belajar tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fauziyah, Nulinnaja, & Al Aziizah, 2020) bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Penelitian lain (Nasution, Efendi, & Yunita, 2023) juga menemukan bahwa penerapan metode CRT dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan CRT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi segitiga dan segiempat.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Turnamen Game Tim (TGT) dengan pendekatan CRT berhasil menjadi salah satu solusi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan pendekatan CRT meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 5%. Selain itu, peserta didik terlihat lebih aktif saat model tersebut diterapkan, bahkan memberikan lebih banyak respon positif terhadap pembelajaran pada siklus kedua. Berdasarkan temuan ini, dapat disarankan kepada para guru bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, khususnya dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Bito, N., & Masaong, A. K. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 88-97.
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Al Aziizah, H. (2020). MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPS SISWA . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* , 144-154.
- Gazali, R. Y., & Atsnan, M. F. (2017). Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 123-134.
- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 64-73.
- Herdinawati, N., Wilujeng, I., & Hastuti, P. W. (2018). EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DITINJAU DARI KETERAMPILAN KOOPERATIF DAN HASIL BELAJAR. *E-Jurnal Pendidikan IPA*, 430-438.
- Lesmana, K. D., & Suarjana, I. M. (2017). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 49-56.
- Maloring, B. D., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATEMATIKA. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah* , 282-301.
- Mandasari, J., Titin, T., & Junardi, D. (2024). Pengaruh Pendekatan CRT Dalam Meningkatkan Hasil DAN Motivasi Belajar Siswa. *EKSAKTA : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 81-86.

- Nasution, D. N., Efendi, U. R., & Yunita, S. (2023). IMPLEMENTASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR . *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNMED*, 171-177.
- Purwati, R. P. (2020). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN PENDEKATAN DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 202-212.
- Sakdun. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN ALAT UKUR FISIKA PADA SISWA KELAS X TKRO SMK NEGERI 2 DEMAK. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)* , 1-13.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 78-87.