



Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SD

Istikhah Istikhah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: istikha23@gmail.com

Iqnatia Alfiansyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: iqnatia@umg.ac.id

Nanang Khoirul Umam

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: nanang.08231@gmail.com

Korespondensi penulis : istikha23@gmail.com*

Abstract. *Based on the results of the analysis that has been carried out, it shows that students' learning outcomes in mathematics have increased. This is indicated by the increase in the class average score, namely at the time of pre-action 51.63 increased to 85.90 in cycle I then increased again in cycle II to 89.09. From the observation data obtained before carrying out the action, students seemed less active in learning. After being given action students look more active both in question and answer activities and during group activities.*

Keywords: *Math learning outcomes, TGT Learning Model*

Abstrak. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 51,63 meningkat menjadi 85,90 pada siklus I. Dari Sebelum mengambil tindakan, data observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat kurang terlibat dalam pelajaran mereka. Siswa terlihat lebih terlibat setelah menerima instruksi, baik dalam kegiatan kelompok maupun selama sesi tanya jawab.

Kata kunci : hasil belajar Matematika, Model Pembelajaran TGT

PENDAHULUAN

Matematika merupakan kurikulum yang menyatukan beberapa proses pembelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu yang mempelajari waktu, ruang, dan angka dalam bentuk abstraknya. Ekspresi ide atau konsep matematika untuk tujuan menggambarkan kesatuan alam dengan kata-kata, simbol, atau angka (Najoan, 2019). Pendidikan matematika penting karena membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis, mencari solusi, dan kerjasama. (Sandri, 2018) Pembelajaran matematika pada usia muda membantu berkembangnya cara berpikir yang logis dan terorganisir. Pendidikan matematika diharapkan (Ratnasari, 2019) dapat membantu siswa memahami dan menghubungkan konsep-konsep matematika dalam rangka memecahkan masalah Keterampilan memecahkan masalah sangat penting bagi semua orang, tidak hanya mereka yang kesulitan dalam pelajaran

matematika atau yang hanya menggunakannya secara terbatas dalam bidang lain dan juga dalam keseharian (Nurjanah et al., 2022)

Karena kesulitannya dan tuntutan logika yang tinggi, matematika adalah salah satu mata Pelajaran dengan tingkat keberhasilan terendah. Matematika dianggap oleh para siswa sebagai Pelajaran yang sangat menantang dan tidak menyenangkan, terutama ketika mereka harus menyelesaikan soal aritmatika. Matematika memang menantang, tetapi ada alasan lain mengapa hasil belajar matematika tidak berhasil, termasuk siswa, guru, dan lingkungan belajar. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya. Hanya lima siswa yang dapat menjawab pertanyaan, serta hanya setengah dari siswa yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Dapat dihitung siswa yang mengangkat tangan untuk bertanya (Saragih, 2019).

Selama ini, pembelajaran matematika di sekolah dasar lebih banyak menekankan tugas dan pembelajaran biasanya berpusat pada guru. Pembelajaran seperti itu mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensinya. Bukan untuk mengembangkan alurnya serta kreativitas yang menjamin dinamika dalam belajar. Siswa hanya menghafalkan materi daripada pemahaman. Hal ini siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang menerapkan hafalan.

Solusi yang paling efektif adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat memecahkan sendiri masalah pendidikan. Hasil pembelajaran terbaik diharapkan dari model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

Proses pendidikan mungkin dianggap berhasil jika guru memberi variasi pembelajaran yang efektif. Mengembangkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa merupakan kunci untuk melibatkan mereka dengan pembelajaran yang aktif. Salah satu cara paling efektif untuk menertibkan kelas adalah melalui penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif.

Siswa diharapkan memiliki pemahaman matematika yang kuat, khususnya yang berkaitan dengan semua keterampilan intrinsik yang digunakan dalam kurikulum matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika tidak dapat dipisahkan dari kualitas pembelajaran yang memiliki korelasi positif langsung dengan hasil belajar. Kualitas pendidikan diukur dari seberapa baik siswa diajar dan apakah mereka mempertahankan apa yang mereka pelajari atau tidak. Proses pendidikan yang efisien ketika siswa berpartisipasi aktif dalam menghubungkan titik-titik antar data yang mereka kumpulkan.

Peneliti menemukan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika di kelas 2 disebabkan oleh siswa yang tidak memperhatikan gurunya selama di kelas. Siswa tidak nyaman mengajukan pertanyaan ketika mereka tidak paham dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 18 Oktober 2022 di UPT SDN 17 Gresik tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh hasil belajar Matematika siswa kelas II melalui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 70 sehingga dapat dilihat bahwa siswa mempunyai hasil pada nilai semester ganjil kelas II UPT SDN 17 Gresik Tahun pelajaran 2022/2023 dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, siswa yang mendapat ≥ 70 sebanyak 7 siswa atau 31,81% dari 22 siswa, sedangkan < 70 sebanyak 14 siswa atau 63,63% dari 22 siswa. adapun KKM yang dimaksud terdapat 3 unsur yaitu : Inteks, Kompleksitas, dan Daya dukung, Inteks adalah tingkat rata-rata peserta didik, komplekstitas adalah tingkat kekomplekan (kesulitan atau kerumitan) sedangkan daya dukung merupakan berhubungan metode, sarana dan prasarana sekolah.

LANDASAN TEORI

HASIL BELAJAR

Hasil belajar adalah pernyataan benar yang mempunyai implikasi praktis terhadap perilaku dan kinerja dan dapat diungkapkan secara tertulis. Ruang kelas saat ini menekankan pada proses belajar siswa dan hasil yang telah mereka capai, dan bagaimana mereka berperilaku. Dalam proses belajar mengajar, kita sering kali berhadapan dengan siswa masih belum tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan pendidik belum memahami beberapa faktor.

Berbagai pengalaman yang dimiliki siswa yang termasuk dalam domain kognitif, efektif, dan psikomotorik disebut hasil belajar. Pembelajaran yang melibatkan penguasaan perilaku sudut pandang, kesenangan, minat, kemampuan, adaptasi sosial, keahlian yang berbeda, cita-cita dan harapan. Adaptasi sosial, keahlian yang berbeda, cita-cita, aspirasi dan harapan.

Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Model, metode, taktik, pendekatan, media pembelajaran, sumber daya, dan lingkungan belajar merupakan elemen tambahan yang berdampak pada belajar. Oleh sebab itu guru harus mengetahui variabel-variabel yang berdampak pada hasil belajar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. (Amri et al., 2021)

Matematika

Pada dasarnya, kata “Matematika” berasal dari Bahasa latin *mathematike*, yang berasal dari kata kerja Yunani “mempelajari”. Kata ini berasal dari kata Yunani *Mathema*, yang artinya “pengetahuan” dan “sains”. *Mathein* atau *mathenein* yang menunjukkan belajar (berpikir atau bernalar), adalah kata yang hampir mirip dengan kata lainnya dan digunakan dalam kata *mathematike*. Karena matematika terdiri dari gagasan yang saling terkait dengan konsep,

proses, serta nalar, matematika menekankan aktivitas dalam hubungan daripada temuan eksperimental sebagai hasil pengamatan. Para ahli dalam pengajaran matematika menyatakan bahwa matematika adalah studi tentang pola dan keteraturan. Hal ini sekali lagi menunjukkan bahwa guru matematika berkewajiban menolong siswa mereka untuk mempunyai kemampuan untuk berpikir secara berurutan. (Royani Yenny, 2022).

Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran turnamen permainan tim yakni model pembelajaran yang dibuat oleh Johns Hopkins. Awalnya diciptakan oleh David DeVries serta Keith Edwards. Metode pembelajaran ini menggunakan kuis, skor kemajuan yang dipersonalisasi, dan kompetisi akademik. Pengalaman belajar di kelas masih dianggap sebagai hal yang menantang, membosankan dan terkadang menakutkan.

(Ismah, 2018) Model pembelajaran yang menyajikan sejumlah kelompok dan permainan sesuai dengan gaya belajar individu atau siswa disebut model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (Amin, 2018 ; (Syafudin, 2020) Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*), menurut pernyataan tersebut, membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar pada tingkat yang berbeda dengan permainan, kompetisi, dan penghargaan. (Karini, 2020); (Yunita, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran TGT memperkenalkan suatu rangkaian yang mencakup pembelajaran kelompok dan permainan yang dikaitkan dengan pembelajaran atau gaya belajar siswa, kepentingan dan segala manfaat terhadap belajar. Para siswa berkompetisi dalam permainan dengan anggota tim lain dalam TGT (*Team Games Tournament*) untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka. (Luh & Armidi, 2022). Guru dapat mengatur permainan dalam bentuk kuis berupa pertanyaan tentang topik tersebut. Kadang bisa juga tentang pertanyaan yang berhubungan dengan kelompok. Permainan TGT (*Team Games Tournament*) dapat berupa soal pada kartu yang diberi nomor dan bergambar. (Sugiata Wayan I, 2018) menyatakan bahwa temuan-temuan dari penelitian-penelitian selanjutnya mendukung temuan-temuan ini, khususnya *Team Games Tournament* (TGT) digunakan agar adanya progres hasil belajar di setiap siklus penelitian. (Sugiata Wayan I, 2018)

Lima unsur pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin adalah tim, permainan, tournament, dan penghargaan tim. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai faktor-faktor:

1. Siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditugaskan untuk belajar dalam 5-6 anggota untuk belajar dengan berbagai latar akademis, jenis kelamin, dan latar belakang rasa atau budaya. Diharapkan bahwa anggota kelompok dengan berbagai kemampuan untuk membantu satu sama lain. Hasilnya, siswa

yang kurang memahami bisa membantu siswa yang paham dalam menangkap informasi yang diberikan.

2. Game tournament

Setiap siswa bertanding mewakili kelompoknya dalam permainan ini. Ada 5-6 pemain di setiap meja turnamen. Guru memulai dengan penjelasan peraturan, permainan kemudian dimulai dengan pembagian kartu pertanyaan kepada para pemain. (Kunci dan kartu soal diletakkan di atas meja secara terbalik untuk mencegah pembocoran soal dan kunci). Peraturan berikut mengatur bagaimana permainan dimainkan di setiap meja turnamen.

3. Penghargaan kelompok

Menghitung skor rata-rata kelompok adalah langkah pertama sebelum membagikan hadiah kelompok. Berdasarkan total poin rata-rata kelompok hadiah akan diberikan. Sedangkan besaran kartu yang didapat setiap anggota kelompok menentukan banyak angka yang mereka terima seperti yang dinyatakan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Perhitungan poin permainan untuk 4 pemain

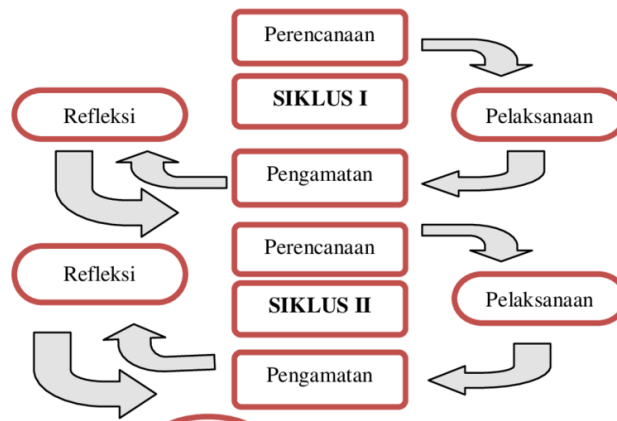
Pemain dengan	Poin jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2. Perhitungan Poin untuk 3 pemain

Pemain dengan	Poin jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

METODE PENELITIAN

Terdapat empat tahap dalam penelitian tindakan diusulkan oleh Lewin yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi seperti berikut ini :



Sumber : <https://www.researchgate.net>

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

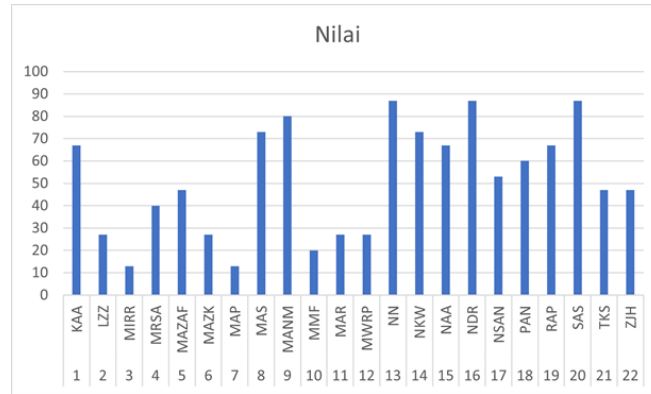
PEMBAHASAN

Hasil belajar pra-tindakan dievaluasi oleh peneliti, yang mengumpulkan informasi tentang nilai rata-rata kelas sebesar 51,63. Hasil belajar matematika siswa masih kurang baik, menurut data tersebut. Hal ini merupakan hasil dari penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi siswa sebagai akibat dari penggunaan pendekatan yang berpusat pada guru. Hal ini bertentangan dengan pernyataan yang dibuat oleh (Rukmi Octaviana et al., n.d.) bahwa pengetahuan adalah hasil dari tahu tentang suatu objek, yang dapat berupa benda atau peristiwa yang telah dialami oleh subjek.

Di sisi lain, karena matematika adalah topik yang menuntut pemikiran yang sangat sulit, guru harus menggunakan teknik pembelajaran yang menarik. Turnamen Permainan Tim (TGT) adalah permainan instruksional yang dirancang dengan mempertimbangkan anak-anak sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Amin, 2018); (Syafrudin, 2020) bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan yang berbeda yang meliputi tahapan belajar kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan. Pembelajaran siswa dibuat menyenangkan melalui paradigma pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) melalui turnamen akademik, tes, dan penghargaan bagi tim dengan skor tertinggi.

Dengan bantuan pembelajaran yang menyenangkan ini, siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat, yang akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar juga dapat meningkat.

Berikut adalah nilai siswa saat sebelum penelitian dapat divisualisasikan dalam diagram batang berikut ini :



Gambar 1. Nilai Matematika Kelas II Pratindakan

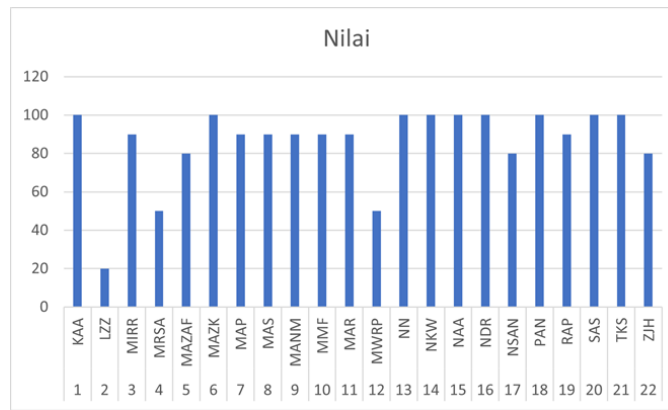
Berdasarkan diagram diatas dapat diperoleh :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \left(\frac{67+67+27+27+27+27+13+13+40+47+47+47+47+73+73+20+87+63+60}{22} \right) \\ &= 51,63 \end{aligned}$$

Berikut adalah nilai siswa saat sesudah penelitian dapat divisualisasikan dalam tabel dan diagram batang berikut ini :

Tabel 4. 1 Nilai Matematika Siswa kelas II Siklus I

NO	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM
1	100	9	Tuntas
2	90	7	Tuntas
3	80	3	Tuntas
4	50	2	Belum Tuntas
5.	20	1	Belum Tuntas
Jumlah		22	



Dari tabel dan diagram diatas dapat diperoleh : Nilai rata-rata $\frac{100+100+100+100+100+100+100+100+100+100+90+90+90+90+90+90+90+90+80+80+80+50+50+20}{22} = 85,90$

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pra tindakan sebesar 51,63 menjadi nilai siklus I sebesar 85,90. Pengajar pada siklus I meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran TGT.

Penerapan model pembelajaran TGT dianggap efisien dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut temuan penelitian. Hal ini sesuai dengan premis di latar belakang, yang menyatakan bahwa karena matematika adalah mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran yang sulit, guru harus menggunakan teknik pengajaran yang membantu mengurangi tekanan dalam pikiran siswa mereka. Paradigma pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), yang mencakup permainan akademik yang disesuaikan dengan kepribadian murid-murid sekolah dasar. Sesuai dengan kegembiraan siswa sekolah dasar, dan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa akan memperoleh materi baru dengan lebih cepat dan mengingatnya dengan lebih baik saat mereka bersenang-senang, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama satu siklus, kesimpulan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT):

Penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 22,27% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus I sebesar 86,36% Pada materi pembagian dan perkalian.

REFERENSI

- Amin, T. A. , Y. M. , & C. M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Takalar . *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian* , 3(3), 116.
- Amri, K., Maya Arinjani, S., Sutriyani, W., & PGSD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara, P. (2021). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. In *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjas>
- Ismah, Z. , & E. T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Kerjasama Siswa . *Jurnal Pijar Mipa* , 13(1), 82–85.
- Karini, N. W. , A. A. A. G. , & C. W. I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Setting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 53–63.
- Najoan, R. A. O. (2019). Strategi Pemecahan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar .
- Nurjanah, S., Arifin, F., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2022). Siti Nurjanah | Fatkhul Arifin | Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd (Vol. 2, Issue 1).
- Ratnasari, K. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*, 1(02).
- Rukmi Octaviana, D., Aditya Ramadhani, R., Achmad Siddiq Jember, U. K., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). HAKIKAT MANUSIA: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama. In *Jurnal Tawadhu* (Vol. 5, Issue 2).
- Sandri, M. (2018). Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri 5 Kota Bengkulu . *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1).
- Saragih, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar . *Jurnal Reviewpendidikan Dan Pengajaran* , 2(2), 213–220.
- Sugiata Wayan I. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR . *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* , 2(2), 77–87.
- Syafrudin, M. A. , & H. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makasar . *Jendela Olahraga*, 5(1), 52.
- Yunita, A. , J. R. , & K. S. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa . *Mosharafah : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34.