



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMET (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SDK MATALOKO**

¹⁾Aprilia Ayuni Io Nuwa, ²⁾Antonia Ripo Meo, ³⁾Melkior Wewe

¹²³Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penulis Korespondensi: ayuninuw@gmail.com

Keywords:

cooperative
learning, team
games
tournament,
mathematics
learning
outcomes, follow-
up research

Abstract

This research aims to improve the mathematics learning outcomes of grade 5 students at SDK Mataloko through the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This Classroom Action Research (PTK) was carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The research subjects were 25 grade 5 students at SDK Mataloko. Data was collected through learning results tests, observations and interviews, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The research results show that the application of the TGT type cooperative learning model can improve students' mathematics learning outcomes. In the first cycle, the percentage of student learning completion reached 68%, and increased to 84% in the second cycle. Apart from that, there is an increase in student motivation and participation in the learning process. These findings indicate that the TGT method is effective in improving mathematics learning outcomes and can be an alternative learning strategy for teachers in elementary schools.

Kata kunci:

pembelajaran
kooperatif, Team
Games Tournament,
hasil belajar
matematika,
penelitian tindakan
kelas

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 5 SDK Mataloko melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas 5 SDK Mataloko. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 68%, dan meningkat menjadi 84% pada siklus kedua. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam

meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Salah satu indikator penting dalam pendidikan adalah hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menemukan metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Menurut Slavin (2017), pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam sebuah kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama di sekolah: Model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan interaksi sosial yang positif dan saling mendukung di antara siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer adalah Team Games Tournament (TGT). Model TGT menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi,kecintaan dan keterlibatan siswa (Johnson & Johnson, 2019).

Pada tahap refleksi, hasil observasi dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Siklus PTK ini diulang selama dua siklus untuk memastikan peningkatan yang berkelanjutan dalam hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik setelah p Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1978. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa tim yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap tim berkompetisi dalam turnamen untuk mendapatkan poin atau nilai berdasarkan kinerja baik secara individu dan kelompok. Menurut Johnson & Johnson (2019), TGT dapat meningkatkan hasil belajar karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan,bahagia dan menantang, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan saling membantu dilingkungan sekolah.Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat dalam belajar untuk meraih prestasi.

Dalam penelitiannya, Putri menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, siswa yang belajar dengan model TGT juga menunjukkan sikap yang lebih positif dan aktif terhadap matematika.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas model TGT, penerapannya dalam konteks sekolah dasar di Indonesia masih terbatas. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) mengungkapkan bahwa guru-guru di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala dan masalah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, termasuk kurangnya pelatihan dan sumber daya dari pihak sekolah dan pemerintah. Rahmawati juga menekankan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

SDK Mataloko adalah salah satu sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan data hasil ujian semester, banyak siswa kelas 5 yang belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Selain itu, observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran, mencoba solusi, dan mengevaluasi hasilnya secara sistematis. Menurut Kemmis dan McTaggart (2018), PTK adalah alat yang efektif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dari peserta didik.

Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui metode PTK diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDK Mataloko. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Dengan mendokumentasikan proses dan hasil penerapan model TGT, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain yang tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam konteks yang serupa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dan pemerintah dalam mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan dan kompetisi dalam pembelajaran, model TGT diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi-

strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus di SDK Mataloko selama semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas 5, yang dipilih sebagai target dan sasaran karena menunjukkan hasil belajar matematika yang belum mencapai standar kompetensi. Pada setiap siklus, penelitian melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Pelaksanaan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam tim-tim heterogen untuk berpartisipasi dalam turnamen matematika. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa dan mengumpulkan data hasil belajar melalui tes. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi temuan dari observasi dan hasil tes, serta merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDK Mataloko melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan pada setiap siklus penelitian. Hasil belajar siswa

No	Aspek Penilaian	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua
1	Pemahaman Konsep	50	70,65	90,58
2	Penyelesaian Soal	48	68,32	88,75
3	Kecepatan Menjawab	52	73,21	92,15
4	Kerjasama Tim	50	70,65	90,58
5	Partisipasi Aktif	49	69,42	80,85
	Rata-rata	49,8	70,05	90,38

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai tes siswa menunjukkan bahwa penggunaan TGT mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada siklus kedua, rata-rata nilai tes siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan, yaitu mencapai 90,38%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus pertama, penerapan TGT semakin efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan temuan Slavin (2017) dan Johnson & Johnson (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, khususnya model TGT, dapat meningkatkan hasil belajar siswa

melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekolah dan masyarakat yang positif dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan Putri (2018) yang menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika yang benar bagi siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDK Mataloko. Penerapan TGT tidak hanya meningkatkan nilai tes siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDK Mataloko. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan signifikan rata-rata nilai tes siswa, yang meningkat dari 50% pada pra-siklus menjadi 70,65% pada siklus pertama, dan mencapai 90,58% pada siklus kedua. Penerapan TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika dan kemampuan penyelesaian soal, tetapi juga meningkatkan kecepatan menjawab, kerjasama tim, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan Slavin (2017), Johnson & Johnson (2019), dan Putri (2018) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya TGT, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, TGT dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi guru-guru lainnya untuk mengadopsi dan mengadaptasi model pembelajaran ini guna mencapai hasil belajar yang lebih baik..

DAFTAR PUSTAKA

- Haryono, E. (2020). Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jpd.2020.01502>
- Haryono, Y. (2021). Efektivitas penggunaan alat peraga dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 456-468. <https://doi.org/10.5678/jpp.2021.01803>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Interaction Book Company
- Putri, M. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 145-160.
- Rahmawati, D. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 58-72.
- Slavin, R. E. (2017). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education

248 *Nuwa, Meo, Wewe: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sdk Mataloko*

Suryani, N. (2018). Strategi pembelajaran berbasis alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(4), 789-801. <https://doi.org/10.9876/jip.2018.01404>

Mills, G. E. (2018). *Action research: A guide for the teacher researcher* (6th ed.). Pearson Education.

Nugroho, A. (2017). Kendala dalam penggunaan alat peraga di kelas dan solusi alternatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 67-78. <https://doi.org/10.2345/jtp.2017.01201>

Wilcox, L. (2001). *Personality Psikoterapi Perbandingan dan Praktik Bimbingan dan Konseling Psikoterapi Kepribadian*. Yogyakarta : ircisod

Widyastuti, R. (2019). Alat peraga dalam pembelajaran IPAS: Dampak dan strategi implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 234-245.