

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Kelas 1 SD Polehan 3 Malang

Nuria Nada Sinta^{1*}, Lilik Sri Hariani², Ikadia Novita Kusumawati³

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48 Malang, Jawa Timur, Indonesia

³SDN Polehan 3 Malang, Jl. Raya Puntadewa No. 3 Blimbing, Malang, Jawa Timur, Indonesia

*nurianadasinta030401@gmail.com

Abstract: *Mathematics learning is still low due to various problems. One of the problems in learning mathematics is the opinion of most students that mathematics is a difficult and boring subject, so that many students don't like mathematics lessons and even make mathematics a lesson that should be avoided. This research aims to see the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes for class I addition material. This research uses a quantitative method. In this research, there are two variables, namely the Teams Games Tournament (TGT) learning model and students' Mathematics learning outcomes. This classroom action research method uses the Kemmis dan Mc. Taggart. Taggart with stages of planning, implementation, observation and reflection. The research was carried out through pre-cycle, cycle 1, and cycle 2 in class I of SDN Polehan 3 Malang. The results showed that learning completeness increased from 41% in pre-cycle, 68% in cycle 1, to 95% in cycle 2.*

Key words: *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes*

Abstrak: Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan kelas I. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel tersebut yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan hasil belajar Matematika Peserta didik. Metode penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model *Kemmis dan Mc. Taggart* dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan melalui pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 pada kelas I SDN Polehan 3 Malang. Hasil menunjukkan ketuntasan belajar meningkat dari 41% pada pra-siklus, 68% pada siklus 1, menjadi 95% pada siklus 2.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dan berperan dalam kemajuan bangsa. Fungsi penting dari Pendidikan itu sendiri adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk kepribadian generasi bangsa yang baik dan bermartabat. Pendidikan yang baik pada suatu negara akan menghasilkan generasi yang baik dan berkualitas pula, sehingga kualitas pendidikan menjadi faktor penting keberhasilan suatu negara dalam menghadapi tantangan global di masa depan (Minardingsih, 2019)

Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicanangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2011) seperti yang tercantum dalam Gambar 1. Pencapaian sejumlah keterampilan tersebut oleh peserta didik tergantung pada sejumlah upaya agar SDM yang dihasilkan mampu bersaing dengan pasar kerja baik nasional maupun internasional, jika tidak maka SDM Indonesia akan tertinggal oleh SDM negara-negara lain sehingga dapat menjadi ancaman sebagai negara yang tidak diperhitungkan. Oleh karena itu, pemerintah secara berkelanjutan harus terus mengikuti perkembangan pendidikan dunia dan mempersiapkan strategi-strategi tertentu dalam mempersiapkan SDM untuk meningkatkan daya saing bangsa (Muhali, 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I pada tanggal 26 Agustus 2024 dengan Guru Kelas I B SDN Polehan 3 Kota Malang, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik pada hasil evaluasi guru pada mata pelajaran matematika pada khususnya materi penjumlahan banyak yang di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan peserta didik dalam pemahaman pembelajaran penjumlahan, hal ini disebabkan karena guru merasa pembelajaran kurang konvensional. Selain itu, penyebab lain yang dapat di analisa saat pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran secara aktif karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa peserta didik ikut aktif berpartisipasi, serta kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Hal-hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kompetensi pengetahuan peserta didik yang belum optimal.

Mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang telah ada atau bahkan menggantinya. Salah satunya dengan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk-bentuk assessment oleh sesama peserta didik di gunakan untuk melihat hasil prosesnya. (Mu'minah, 2017)

Cooperative berarti bekerja sama dan *learning* adalah belajar. Jadi *cooperative learning* artinya belajar melalui kegiatan bersama. Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan pembelajaran kooperatif. Menurut *John & Johnson*, pembelajaran Kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain (Annisa Nur Kusuma Wardani, 2018)

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe model pembelajaran, pada penelitian ini penulis mencoba menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement (Mu'minah, 2017)

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Isjoni (2010:83) mengatakan bahwa "Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda". Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau tournament. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui tournament akademik (Author 1 et al., 2017)

Dalam permasalahan tersebut tipe TGT sangat cocok untuk pembelajaran pada ,materi Pemanasan Global, siswa diharapkan mampu mengkontruksi dan menyusun pengetahuan sendiri. Tujuan yang ingin dicapai bukan hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Tahapan pembelajaran model TGT ini melauai empat tahap yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan. (Mahardi et al., 2019)

Berdasarkan kondisi inilah peneliti mencoba melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan mengangkat judul penelitian : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Kelas 1 SDN Polehan 3 Malang"

Metode

Penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian kali ini. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian tindakan yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Karakteristik khusus PTK adalah tindakan nyata yang dilakukan sebagai bagian dari kegiatan penelitian dalam rangka memecahkan masalah. Tindakan tersebut dilakukan pada situasi alami, serta bertujuan untuk memecahkan masalah praktis. Tindakan yang diambil merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan atas dasar tujuan tertentu. Tindakan dalam PTK dilakukan dalam suatu siklus kegiatan (Pahleviannur, 2022)

Terdapat dua hal pokok dalam penelitian tindakan yaitu perbaikan dan keterlibatan. Hal ini akan mengarahkan tujuan penelitian tindakan ke dalam tiga area yaitu; (1) untuk memperbaiki praktik; (2) untuk pengembangan profesional dalam arti meningkatkan pemahaman para praktisi terhadap praktik yang dilaksanakannya; serta (3) untuk memperbaiki keadaan atau situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan (Pahleviannur, 2022)

Penelitian ini dilaksanakan sepanjang 2 siklus yang didalamnya terdapat empat tahapan, sesuai dengan model desain penelitian dari *Kemmis dan MC Taggart*. PTK model *Kemmis dan Mc Taggart* pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap merupakan satu kesatuan dalam siklus. Bentuk model dari *Kemmis dan Mc. Taggart* dapat divisualisasikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan pengamatan mendalam terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan peserta didik selama proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran yang tepat akan dipilih untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Selain itu, tahap ini melibatkan kolaborasi antara guru pamong dan guru wali kelas dalam menyusun perencanaan pembelajaran atau modul ajar. Proses perencanaan ini memastikan bahwa semua aspek yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran telah dipertimbangkan secara matang.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diimplementasikan melalui dua siklus tindakan kelas. Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar dapat diukur melalui pencapaian nilai peserta didik, yang diharapkan dapat mencapai atau bahkan melampaui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dalam proses ini, efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) dalam memfasilitasi pemahaman materi akan dievaluasi, dan kemajuan peserta didik akan dipantau untuk memastikan bahwa mereka mencapai hasil yang lebih baik.

3. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan dalam proses evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya sebagai pedoman. Pada tahap ini, pengamatan tidak hanya terfokus pada kegiatan peserta didik, tetapi juga meliputi analisis terhadap cara guru menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, pengamatan ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dinamika pembelajaran di kelas. Observasi yang mendetail ini bertujuan untuk menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh guru serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi dilaksanakan dengan cara mengadakan diskusi bersama pendidik atau guru kelas untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam tahap ini, dilakukan perbincangan mendalam mengenai efektivitas

metode pengajaran, tantangan yang dihadapi, serta pencapaian yang telah diperoleh. Diskusi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai proses pembelajaran dan untuk mengidentifikasi yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, refleksi ini menjadi bagian integral dalam upaya terus-menerus untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik pendidikan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep – konsep yang telah diajarkan sebelumnya. Instrument yang dipakai berupa lembar soal yang menguji kemampuan peserta didik dalam penjumlahan sampai 10.

Penelitian ini berlokasi di SDN Polehan 3 Malang yang beralamat di Jl. Puntadewa III, Polehan, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur dengan Kode Pos 65126. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas satu tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 12 laki – laki dan 10 perempuan. Alasan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran di kelas ini karena peserta didik sulit dalam penjumlahan sampai 10, selain itu peserta didik merasa kurang tertarik dengan pembelajaran Matematika karena kurangnya numerasi sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 20 Agustus 2024 untuk siklus pertama dan pada 27 Agustus 2024 untuk siklus kedua.

Penelitian ini dihentikan saat peserta didik telah mencapai ketuntasan maksimal sebanyak 80%. Tingkat keberhasilan penelitian diukur melalui indikator yaitu apabila peserta didik dapat menjawab soal evaluasi dengan benar serta mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 atau bahkan diatas KKTP yang sudah ditentukan. Nilai rata – rata peserta didik minimal 70 dengan ketuntasan belajar mencapai 80%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Disamping itu, peneliti melakukan observasi dan prasiklus terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian. Hal itu dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yang diberikan di akhir pembelajaran pada prasiklus tersebut. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2024 dan Kamis, 22 Agustus 2024. Sedangkan, siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2024 dan Kamis tanggal 29 Agustus 2024. Pada tiap siklus, proses pembelajarannya menerapkan Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

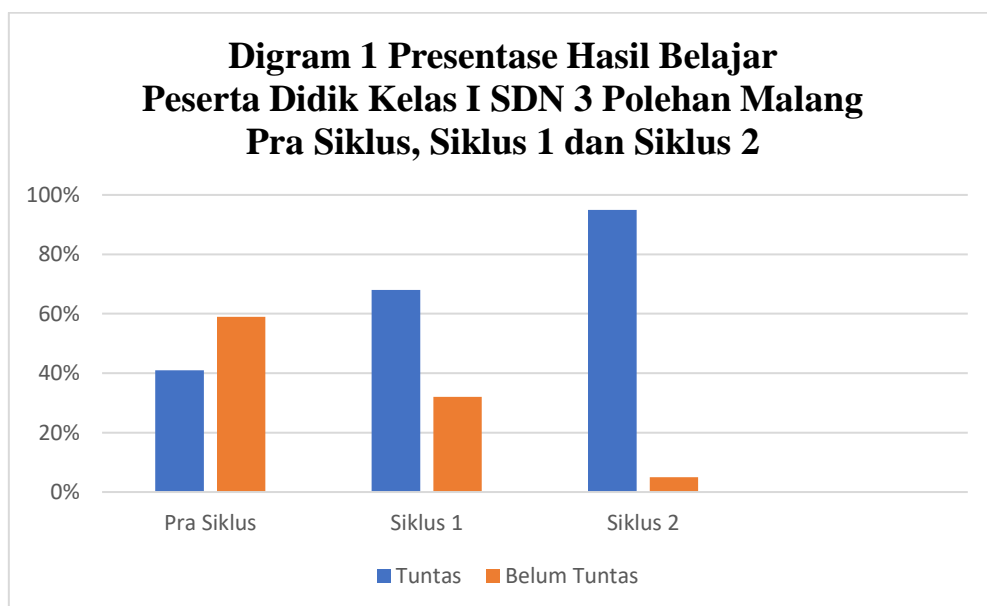
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) dalam pembelajaran materi Penjumlahan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil belajar peserta didik antara pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-*

Tournament), perbandingan hasil belajar pada pra-siklus dengan hasil setelah penerapan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) di siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I
SDN Polehan 3 Malang
Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

Kategori	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Peserta Didik	(%)	Jumlah Peserta Didik	(%)	Jumlah Peserta Didik	(%)
Tuntas	9	41%	15	68%	21	95%
Belum Tuntas	13	59%	7	32%	1	5%

Berdasarkan Tabel 1 yang disajikan, dapat dilihat perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi Penjumlahan sampai 10 di kelas I, baik sebelum maupun setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*). Pada pra-siklus, dari 22 peserta didik, 59% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, sedangkan 9 peserta didik sudah memenuhi KKTP. Setelah penerapan TGT pada siklus 1, terjadi peningkatan dengan 15 peserta didik mencapai KKTP, yang berarti 68% sudah memenuhi KKTP, sementara 32% masih belum mencapai KKTP. Hasil dari siklus 2 menunjukkan perbaikan signifikan, dengan 21 peserta didik atau 95% berhasil mencapai KKTP. Perbandingan presentase hasil belajar peserta didik dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 disajikan dalam bentuk diagram batang berikut.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Games-Tournament*) pada materi Penjumlahan sampai 10 mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Hal-hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kompetensi pengetahuan peserta didik yang belum optimal. Penerapan model pembelajaran TGT ini terdapat unsur permainan membuat peserta didik belajar sambil bermain karena mereka diberi kesempatan untuk berfikir. Ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 60% pada siklus 1 menjadi 95% pada siklus 2. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pengaplikasian pendekatan kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Polehan 3 Malang pada mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas I SDN Polehan 3 Kota Malang tentang Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT (Team-Games-Tournament)* pada Materi Penjumlahan disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik, terlihat dari perbandingan hasil belajar peserta didik antara pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yakni pada pra siklus dengan ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 41%. Setelah itu, dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT (Team-Games-Tournament)* pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 68%. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus 2 mengalami peningkatan yakni mencapai hingga 95%. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pengaplikasian pendekatan Kooperatif dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Polehan 3 Malang pada mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan.

Daftar Pustaka

- (Muhali, 2019) Annisa Nur Kusuma Wardani. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas X Konsep Jamur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Author 1, Author 2, & Author 3. (2017). Title article. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter

Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>

Minardiningsih, B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) di SMP Negeri 1 Sakra Barat. *Fondatia*, 3(1), 42–54. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.195>

Mu'minah, I. H. (2017). Uji Coba Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Games Tournament pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia di Kelas XI IPA MAN Tasikmalaya. *Bioeduscience*, 1(1), 06. <https://doi.org/10.29405/bioeduscience/06-10111080>

Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>

Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.