

## Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Bumiayu 1 Kota Malang

Triwahyudianto, Isma Mufidah\*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
ismamufidah01@gmail.com

**Abstract:** *This research is research that aims to describe the application of the Team Games Tournament (TGT) model. To improve the learning outcomes of grade IV students at SDN Bumiayu 1, Malang city. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (PTK) which will consist of 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The focus of this research is seen from the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning Model and student learning outcomes. The research subjects were a teacher and 30 grade IV students at SDN Bumiayu 1. Data collection uses observation, test and documentation formats. The results achieved were: Cycle I was in the Sufficient category and in Cycle II student learning outcomes had increased, namely being in the Good category. Qualitatively there was a change in student learning activities where in cycles I and II each meeting experienced an increase in the Good category, while in the teacher's teaching activities the indicators achieved continued to increase for each meeting in the Good category. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model can improve the mathematics learning outcomes of grade IV students at SDN Bumiayu 1 where the method of application in learning is an embodiment of the 4 steps for implementing the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model, namely presentation. Class/Material Presentation, Group Study, Games/Tournaments, and Awards*

**Key Words:** *Mathematics, Games, Study*

**Abstrak:** Penelitian ini adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Model Team Games Tournamen (TGT). Untuk meningkatkan keaktifan dari siswa kelas IV SDN Bumiayu 1 kota Malang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana akan terdiri dari 2 siklus, yang mana disetiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Fokus penelitian ini dilihat dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournamnet (TGT) dan keaktifan siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah seorang Guru dan Siswa kelas IV SDN Bumiayu 1 yang berjumlah 30 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil yang dicapai yaitu: Siklus I berada pada kategori Cukup dan pada Siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori Baik. Secara kualitatif terjadi perubahan dalam aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I dan II setiap pertemuannya mengalami peningkatan dengan ketegori Baik, sedangkan dalam aktivitas mengajar guru pun Indikator yang tercapai terus mengalami peningkatan untuk setiap pertemuannya dengan kategori Baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN Bumiayu 1 dimana Cara Penerapan dalam pembelajaran merupakan perwujudan 4 langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) yaitu Presentasi Kelas/Penyajian Materi, Belajar Kelompok, Permainan/Turnamen, dan Penghargaan.

**Kata kunci:** Matematika, Games, keaktifan

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan formal di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan yang menyatakan : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam dunia pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan juga bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi peserta didik dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan di sekitarnya. Dalam hal ini, dibutuhkan pembelajaran yang efektif dan mampu membangun hubungan kegiatan kelas dengan aktif dan efektif. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berperan sangat penting untuk mendorong peserta didik terlibat secara langsung yang nantinya akan menyebabkan peserta didik akan memperoleh pengalaman dan dapat mengembangkan aspek kognitif yang bermanfaat bagi kehidupannya.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang identik dengan pendidikan selalu menjadi hal yang menarik bagi manusia. Banyak permasalahan yang muncul dalam kehidupan masyarakat dan memerlukan pengetahuan dan literasi matematika menjadi kebutuhan bagi setiap individu agar memiliki peluang yang besar untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan.

Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran inti. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang tidak hanya akan memberikan pengetahuan kepada siswa namun juga membantu siswa dalam meluangkan ide-ide serta keterampilan mereka dalam belajar. Hal ini sesuai dengan Teori Konstruktivisme Menurut Trianto: Teori konstruktivis menjelaskan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajarkan siswa menjadi sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan tugas utama guru. Pembelajaran ini dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa namun dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya minimalnya keterlibatan siswa dalam belajar. Guru sangat mendominasi dalam proses belajar mengajar dan menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga mereka lebih memilih menunggu penjelasan dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi pada Kelas IV di SDN Bumiayu 1 Kota Malang, proses pembelajaran dilaksanakan hanya dengan setting kooperatif, terutama pada mata pelajaran matematika, apalagi mata pelajaran Matematika adalah pelajaran yang kurang disukai oleh banyak siswa. Sehingga keaktifan belajar dinilai masih rendah karena belum adanya kegiatan-kegiatan menantang yang dapat mengaktifkan pembelajaran mereka. Masalah diatas disebabkan karena model pembelajaran yang

digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa di kelas yang peneliti observasi yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi. Untuk belajar berkelompok sendiri sebenarnya sudah dilakukan namun hal ini belum optimal dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang menantang hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol. Mengacu pada pemaparan di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV DI SDN BUMIAYU 1 KOTA MALANG”.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bumiayu 1 Kota Malang yang lokasinya terletak di Jalan Kyai Parseh Jaya No. 26, Bumiayu, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada Bulan Juli sampai dengan Bulan Agustus 2024. Dengan dilakukan 3 Tahapan terdiri dari : Pra Siklus yang dilaksanakan pada Bulan Juli 2024, Siklus I dan Siklus II dilaksanakan pada Bulan Agustus 2024. Subjek pada penelitian ini adalah Siswa Kelas IV di SDN Bumiayu 1 Malang yang berjumlah 30 anak. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dilakukan dengan tes, dokumentasi dan observasi. Hal ini dalam rangka meningkatkan keaktifan hasil belajar dari para peserta didik pada mata pelajaran Matematika, peneliti juga menggunakan analisis persentase pada tabel sesuai dengan kemampuan para peserta didik dalam menjawab tes dan melakukan kegiatan belajar yang diberikan peneliti berupa game interaktif. Analisis data dalam penelitian ini melalui paparan data analisis, apabila pada tahapan pertama para peserta didik masih mendapatkan nilai belum tuntas, maka akan diberikan tahapan berikutnya untuk melihat kemampuan dan tingkatan pada setiap individu peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah meningkatkan keaktifan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Bumiayu 1 Malang pada materi Materi dengan ketentuan jika mencapai nilai ketuntasan 70%.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yang mana siklus pertama dilakukan 2 pembelajaran yakni pembelajaran pertama mulai tanggal 29 Juli 2024, pembelajaran kedua dimulai tanggal 30 Juli 2024. Kemudian siklus kedua pembelajaran pertama dilakukan tanggal 5 Agustus 2024 dan pembelajaran kedua pada tanggal 8 Agustus 2024.

Merujuk pada hal tersebut, diadakannya Siklus I dan Siklus II yang dapat dilihat banyak sekali kenaikan yang cukup signifikan dari peserta didik. Diperoleh keaktifan dari data sebagai berikut :

NO	URAIAN INDIKATOR	SKOR	
----	------------------	------	--

		Siklus I	Siklus II	PENINGKATAN (%)
1	Kehadiran Siswa di kelas	97,85	96	-1,85
2	Ketetapan Kehadiran Siswa di kelas	94	97,35	3,35
3	Kesiapan Siswa mengikuti pembelajaran (Mandiri)	66	82	16
4	Keaktifan dalam kemauan berdiskusi (Bergotong Royong)	69	90	21
5	Perhatian saat guru memberikan penjelasan	68	82,85	14,85
6	Keaktifan perhatian terhadap pendapat teman	61,15	84,5	23,35
7	Keaktifan/keseriusan mempelajari bahan ajar	67,85	83,5	15,65
8	Keaktifan mengerjakan LKPD (Gotong Royong)	69	87	18
9	Keaktifan dalam mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan dalam diskusi kelompok	71	86	15
10	Perhatian pada saat penjelasan dari kelompok lain	67,5	82	14,5
11	Membuat catatan saat presentasi kelompok lain	47	84	37
12	Membuat catatan saat guru resume hasil diskusi	53,5	84	30,5
13	Kesiapan mengerjakan evaluasi dan kemampuan menyelesaikan soal-soal	66,5	79,5	13
RATA-RATA		69	86	17

**Tabel 1. Keaktifan Siswa**

Jika dilihat dari tabel diatas, terkadang mengalami penurunan kadang juga mengalami peningkatan dikarenakan pada siklus pertama hasil observasi aktifitas guru menunjukkan belum optimal dalam memberi pengajaran, ini terlihat pada saat guru mengajar masih ada indikator aktifitas guru yang masih kurang dilaksanakan dengan baik. Bisa juga karena karena guru kurang mengaitkan dan mengamati siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan, sehingga menyebabkan siswa bingung.

Selain permasalahan diatas, guru juga mengalami kendala dan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Kendala-kendala yang dialami oleh guru, yaitu pada saat guru menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) siswa masih terlihat bingung, sehingga siswa juga terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak ada kesiapan dalam bermain games, sehingga suasana kelas menjadi ribut. Namun setelah

guru membimbing, mengarahkan arah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT suasana kelas pun menjadi tenang dan para siswa pun ikut berpartisipasi dan memperhatikan guru yang sedang mengajar. Meski demikian, pada siklus II guru melakukan perbaikan dan perubahan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan indikator-indikator aktifitas guru dapat dilaksanakan dengan baik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II seperti pada saat guru memberikan penjelasan yang lebih dikaitkan dengan lingkungan sekitar, siswa menjadi lebih memahami isi materi. Pada saat mengerjakan LKPD, dengan bimbingan guru siswa di dalam kelompok pun terlihat aktif dalam berdiskusi, sehingga setiap anggota kelompok pun memahami materi pelajaran yang diberikan, kemudian dengan bimbingan guru siswa pun sangat aktif dalam bermain games.

Hal ini sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Isrok'atun dan Rosmala (2018) dimana Peran guru selama pembelajaran yakni membimbing diskusi kelompok kecil dalam memahami materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lain dalam kelompoknya dapat mengoreksi pemahaman temannya sehingga terjadi proses diskusi. Dalam kegiatan turnamen, guru menjadi pemandu jalannya suatu kompetisi antar siswa. Guru harus memberitahukan langkah-langkah turnamen dan aturan agar kegiatan turnamen dapat berjalan lancar sesuai tujuannya.

Selain aktivitas guru, aktivitas siswa pun mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournammnet (TGT) ini. Seperti pada pelaksanaan siklus I, siswa kurang mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami bahwa kemampuan setiap anggota kelompok akan berperan besar dalam keberhasilan tim/kelompok. Sehingga pada siklus selanjutnya, guru lebih menekankan pemahaman kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok dipengaruhi oleh pengetahuan dari setiap anggota-anggota di dalamnya.

Model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran Matematika juga dapat membantu meningkatkan keaktifan para peserta didik dan mendorong mereka untuk mempelajari mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya persentase yang ditunjukkan pada tabel keaktifan yang mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Selain itu hal ini dapat membantu para peserta didik untuk aktif dan belajar secara efektif di ruang kelas. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penerapan model *Team Game Tournamen (TGT)* yang melibatkan siswa Kelas IV dari SDN Bumiayu 1 untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifannya dalam belajar, terutama pada materi mata pelajaran Matematika.

## **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan adanya 2 Siklus maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Game Tournamen* memberikan dampak yang bagus kepada para peserta didik dalam meningkatkan keaktifannya dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari perolehan yang mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari tahap Siklus I yang memperoleh rata-rata skor 69%, dan pada tahapan terakhir yang dilakukan pada Siklus II dengan skor 86% yang mana ini sedikit memberikan fasilitas yang dapat disenangi oleh para peserta didik guna

menarik daya tarik untuk minat dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika yakni dengan disatukannya semua siswa menjadi satu tanpa pandang bulu dan mereka akan dibagi menjadi beberapa kelompok, lalu mereka berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok yang sudah ada itu, dan hal ini dapat dilihat jika mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil belajar keaktifan para peserta didik .

Merujuk pada hal ini, maka dapat dilihat dengan adanya model Team Game Tournamen (TGT) dalam materi Matematika dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan keaktifannya dan keefektifannya dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika di lingkungan kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Team Game Tournamen (TGT) ini dapat membantu para peserta didik khususnya di Kelas IV SDN Bumiayu 1 Kota Malang.

### **Daftar Pustaka**

- Agustini,M (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V SD, Jurnal Mimbar PGSD, Volume 2, Nomor 1 →**Jurnal Online**
- Arifah, F. N. (2017). Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas Karya Tulis Ilmiah untuk Guru. Yogyakarta: Araska Publisher. →**Buku**
- D.,W.Y.,Sumardi,K.& T.,E.B. (2014) Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Journal of Mechanical Engineering Education 1(2),332-330→**Jurnal Online**
- Hariyanto Agus (2019), Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik, Yogyakarta: Depublish→**Buku**
- Harjoko. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournaments) Pada Siswa Kelas V SDN Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Universitas Negeri Yogyakarta
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara. →**Buku**
- Leonard (2009). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. Jurnal. Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta Selatan. →**Jurnal Online**
- Ngalimun. (2017). Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu. →**Buku**
- Nurdyansyah (2016) Inovasi Model Pembelajaran, Sidoarjo: Nizamia Learning Center. →**Jurnal Online**
- Oktafia, M. (2019, Agustus). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu Arisan dalam Pembelajaran Matematika Siswa. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, III(2), 371-378. →**Jurnal Cetak**
- Pagarra, H. (2013). Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigasi Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD Semester III UPP Makassar FIP UNM. Jurnal Publikasi Pendidikan, III(1), 8-18. →**Jurnal Cetak**
- Romdhoni, M. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Berat. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, V(1), 38-49. →**Jurnal Online**

- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Penerbit Nusa Media→**Buku**
- Soleh, Maulana Ibnu Dkk. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. Sumedang: SDN Padasuka 1, 2017→**Jurnal Online**
- Solihah,A. (2016) Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Jurnal SAP,1 45-53 →**Jurnal Online**
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana. →**Buku**
- Susanto, A (2014) Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana→**Buku**
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Pecahan. Jurnal Basicedu, III(1), 106-111. →**Jurnal Online**
- Widhiastuti,R., & Fachrurrozie (2014), Team Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan. →**Jurnal Cetak**
- Yudianto,W.D., Sumardi,K., & Berman,E.T (2014) Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Journal of Mechanical Engineering Education, 1 323-330 →**Jurnal Online**