



PERAN MODEL *TEAMS GAMES FOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD SISWA KELAS III SD

Wulan Sutriyani¹ Shella Novia² Diah Erviani Sabila³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama

Email : Sutriyani.wulan@gmail.com¹ Shellanovia508@gmail.com² Diahsabila979@gmail.com³

Abstract

This study aims to determine the improvement of elementary mathematics learning outcomes after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model for third grade students at SD Negeri 6 Ngabul Jepara. This research leads to the literature study method with interview, observation and documentation data collection techniques. The results showed that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model was very influential in improving student learning outcomes, especially in mathematics in elementary school.

Keywords: Education, Mathematics, TGT, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika SD setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas III di SD Negeri 6 Ngabul Jepara. Penelitian ini menjerumus ke metode studi literatur dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika di SD.

Kata Kunci: Pendidikan, Matematika, TGT, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam proses dan perkembangan bangsa. Generasi penerus bangsa harus menyadari tanggung jawab mereka, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Namun faktanya proses pembelajar matematika tidak selalu efektif. Dikarenakan tidak semua materi pelajaran matematika mudah dipahami peserta didik dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga sering timbul kesulitan dalam mempelajari materi tertentu. Pada dasarnya pembelajaran matematika di sekolah dasar menanamkan konsep matematika dasar sederhana yang menjadi pengetahuan awal sebelum siswa belajar di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian guru harus yakin dan mampu mengajarkan materi dasar dengan baik dan benar. Ini juga penting dilakukan bagi guru untuk menyampaikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Melalui hasil wawancara dengan guru kelas III ditemukan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan di kelas III SDN 6 Ngabul Jepara, pada ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2021/2022 dari 15 siswa hanya 50% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dan berdasarkan hasil observasi di SDN 6 Ngabul Jepara, keberhasilan proses belajar diukur melalui prestasi belajar, masih ada beberapa peserta didik yang tidak mampu mencapai nilai sesuai dengan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi operasi bilangan pecahan, hal ini dapat diketahui melalui hasil ulangan harian siswa yang belum mencapai KKM. Selain itu, hal yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah pembelajaran yang monoton dengan tidak menerapkan model dan media pembelajaran sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran, dimana peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan di atas adalah dengan melakukan variasi pembelajaran. Maka hal itu, ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran lainnya. Di sini guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mencoba menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini pemindahan pengetahuan secara langsung oleh guru kepada peserta didik secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi dan tanya jawab (Roy Killen dalam Cahyaningsih, 2017). Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) peserta didik menjadi lebih faham mengenai materi yang disampaikan serta pembelajarannya menjadi menyenangkan.

Pengertian model pembelajaran TGT menurut Rusman (dalam Erfiyana, dkk, 2019) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan Saco (dalam Erfiyana, dkk, 2019) mengatakan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim (kelompok) lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Slavin, dalam Erfiyana, dkk, 2019) terdiri dari lima langkah, yaitu: penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang anggota kelompoknya dipilih secara heterogen. Kelompok-kelompok ini akan belajar secara bersama-sama (teams) dan akan melakukan permainan (games) untuk menyelesaikan permasalahan, sedangkan tournament dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Model pembelajaran TGT menerapkan sistem pemberian skor, dengan tujuan agar siswa semangat belajar dan melatih siswa untuk berkompetisi dengan jujur. Selanjutnya kelompok yang mendapat skor paling banyak ditentukan sebagai pemenang dan mendapat hadiah dari guru. Model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri: 1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; 2) games tournament; dan 3) penghargaan kelompok (Rusman dalam Erfiyana, dkk, 2019). Untuk melihat apakah model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan suatu Penelitian dengan judul "Peran Model Team Games Fournament Terhadap Hasil Belajar Matematika SD Siswa Kelas 3 SD"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menjerumus ke metode studi literatur. Zed (dalam Rahayu 2018) mengatakan bahwa metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Melakukan studi literatur ini dilakukan oleh peneliti antara setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum mereka terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi dalam Kartiningrum 2015).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik serta permasalahan yang ada di sekolah. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan belajar di kelas untuk mengetahui segala aktivitas guru dan siswa dikelas. Dokumentasi yang

digunakan yaitu daftar nama dan nilai siswa, serta dokumentasi selama proses kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan yang kami peroleh dari beberapa artikel/jurnal yaitu:

- 1) Menurut jurnal N. L. Rahayuni dkk (2020) yang berjudul **Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD** dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan pada dua sampel yaitu kelas IV C SD No 3 Benoa menjadi kelas eksperimen dan kelas IV B SD No 9 Benoa menjadi kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendidikan karakter sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional. Setiap kelas diberikan perlakuan sebanyak 6 kali dan setelahnya diberikan post-test yang bertujuan untuk mendapatkan data nilai dari setiap sampelnya. Setelah dilakukan beberapa uji, hasil yang diperoleh yaitu: pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Dari pembelajaran *Teams Game Tournament* akan dapat menghasilkan output berkualitas dan berprestasi dalam semua bidang mata pelajaran khususnya Matematika. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar dijadikannya sebagai referensi untuk menemukan inovasi yang memacu peningkatan kualitas pendidikan dari peneliti selanjutnya.
- 2) Menurut jurnal Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi (2021) yang berjudul **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar** dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian diatas dapat dilihat bahwa setiap penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adanya kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT ini peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan.
- 3) Menurut jurnal Zakiyatu Maulidina dkk (2018) yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa** dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mempunyai kelebihan namun juga memiliki kelemahan. Kelemahan model TGT pada saat proses pembelajaran yaitu memerlukan waktu yang cukup lama sehingga seringkali melewati batas waktu yang telah ditentukan. Adapun upaya untuk meminimalisir kelemahan tersebut adalah dengan mengatur dan membagi waktu lebih matang pada setiap kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan lebih optimal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis yang telah diperoleh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.
- 4) Menurut jurnal Lulu Farihati dkk (2016) yang berjudul **Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Muatan dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2016/2017** dapat

disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD N 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017. Penerapan model TGT menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya permainan menjadikan siswa lebih aktif, memberikan kepuasan siswa dengan memberikan penghargaan kepada kelompok.

- 5) Menurut jurnal Raehanah dkk (2018) yang berjudul **Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa** dapat disimpulkan berdasarkan data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar IPA pokok bahasan energi panas dan bunyi pada siswa kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa dengan model TGT dan media kokami, siswa menjadi termotivasi dan semangat dalam belajar, tumbuhnya kerjasama dan rasa solidaritas dalam kelompok, siswa berani dalam mengungkapkan pendapat memberikan jawaban pada saat turnamen.

Berdasarkan beberapa jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa peran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika di SD. Hal ini dapat dilihat dari beberapa jurnal diatas, bahwa dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik menjadi aktif, semangat dan termotivasi dalam belajar.

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Dan setiap kelompok saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika di SD karena melalui model ini siswa tidak hanya dituntun untuk memahami materi saja, tapi siswa juga diajarkan untuk bisa menghadapi persaingan dan menyikapi dengan baik setiap hasil yang diterima oleh kelompoknya. Sehingga hasil belajarpun akan lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutriani, Wulan. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Tunas Nusantara*. 2 (1).
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3 (1). 2-5.
- Erfiyana, Maya. Dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal For Lesson And Learning Studies*. 2 (2). 259-264.
- Hanifah. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Tematik Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas III Di SD 42 Kecamatan Alam Barajo Jambi*. Artikel. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, Padang.

- Mochammad R.G. 2017. *Keefektifan Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Gugus Ahmad Yani Kabupaten Jepara*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (UNNES). Semarang.
- Rahayu, Rian Sri. 2018. Studi Literatur: Peranan Bahasa Inggris untuk Tujuan Bisnis dan Pemasaran. *Jurnal Pemasaran*. 1(4). 152-153.
- Kartiningrum, Eka Diah. 2015. *Panduan Menyusun Studi Literatur*. Mojokerto: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapait.
- Rahayuni, N.L. Dkk. 2020. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Adat dan Budaya*. 2 (1).
- Adiputra, Dede Kurnia dan Yadi Heryadi. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. V (2).
- Maulidina, Zakiyatu. Dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSD*. 4 (2).
- Farihati, Lulu. Dkk. 2016. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Muatan dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Kalam Cendekia*. 5 (3).
- Raehanah. Dkk. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Jurusan PGMI*. 10 (1).