



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Materi Operasi Hitung Pecahan Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di SDN 2 Gondang

Irpan Hadi^{a, 1, *}

^a STKIP Hamzar

¹ iponkirpan999@gmail.com

ABSTRAK

Article history

Received: 28 September 2025

Revised: 7 Oktober 2025

Accepted: 7 Oktober 2025

Keywords: TGT (Teams Games Tournamnet), Partisipasi Aktif, Matematika Operasi Hitung Pecahan.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki atau mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada materi operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika kelas III di SDN 2 Gondang tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Gondang pada siswa kelas III yang berjumlah 36 siswa dimana 19 perempuan dan 17 laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini dalam proses pengambilan data yakni berupa tes sebagai menilai atau merumuskan ketuntasan individu serta ketuntasan klasikal siswa. Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut: pada tahap siklus I dari jumlah keseluruhan siswa yakni 36 terdapat 26 siswa yang tuntas dengan peresentase nilai rata-rata (76,52) serta ketuntasan klasikalnya mencapai (72,22%). Selanjutnya pada tahap siklus II dari 36 siswa terdapat 32 siswa yang tuntas dengan peresentase nilai rata-rata (82,94) serta ketuntasan klasikalnya mencapai (88,89%). Jadi berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournamnet) dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa di SDN 2 Gondang khususnya kelas III pada materi operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika.



Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Flvianus Darman, 2008). Pendidikan ialah proses pembentukan atau perubahan tingkah laku dan tata cara seseorang atau orang lain yang dimana tujuannya untuk mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran atau pelatihan Muhammad Muis, 2009).

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, dengan adanya pendidikanlah yang bisa membuat atau menentukan masa depan dan arah hidup seseorang.

Namun tidak semua orang berpendapat seperti itu, tetapi pendidikan sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh semua orang dan menjadi sebuah kebutuhan penting dalam hidup seseorang dan juga pendidikan merupakan sebuah tolak ukur atau bisa disebut juga dengan kualitas seseorang (Ahmad D. Rimba, 2011). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran yang dimana melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bisa saling membantu sama lain dalam membahas materi pembelajaran dikelas.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif TGT merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan suatu permainan yang dirancang dalam suatu pembelajaran sehingga siswa bisa bertanggung jawab, disiplin, kerja sama, berperan aktif, serta tertib dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas (Robert E Solvin, 2015). Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani "*mathematikos*" secara ilmu pasti, atau "*mathesis*" yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada hari Kamis, 31 Maret 2022 pada guru kelas III di SDN 2 Gondang, diketahui bahwa pihak sekolah khususnya guru kelas sebagai guru Matematika telah berusaha meningkatkan partisipasi aktif siswa supaya siswa menjadi lebih aktif dan fokus terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Usaha yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas masih belum terlihat maksimal dikarenakan siswa di SDN 2 Gondang masih aktif bermain sendiri dikelas dan juga siswa lebih fokus dengan aktivitasnya sendiri dari pada mendengarkan penjelasan serta memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran di kelas.

Sehingga dari usaha yang dilakukan guru khususnya guru kelas III di SDN 2 Gondang, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa dikelas yang menunjukkan masih terdapat siswa yang kurang konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar di kelas, rendahnya pemahaman konsep serta kurangnya kedisiplinan siswa.

Meliani Safitri mengungkapkan bahwa, aktivitas belajar Matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dianggap dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, mengaktifkan siswa, dan juga menyenangkan dalam proses pembelajaran karena pada model pembelajaran kooperatif TGT ini guru melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika.

Metode

Jenis penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian yang dilakukan pagi hari untuk memperoleh data awal penelitian. Subjek penelitian ini adalah pada siswa kelas III di SDN 2 Gondang dengan jumlah siswa 36 orang. 14 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Jadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 2 Gondang dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*).

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah menggunakan dua macam kriteria ketuntasan, yakni ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal (Gunarjo, 2012).

1. Ketuntasan individual/ kemampuan individu siswa.

Kriteria ketuntasan belajar siswa secara perorangan (individu), yang digunakan adalah apabila siswa sudah mencapai kemampuan $\geq 75\%$. Adapun tabel indikator ketuntasan belajar siswa dinilai dari beberapa hal yakni:

Ketuntasan belajar individu anak ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Ketuntasan klasikal/ kemampuan kelompok siswa.

Ketuntasan belajar secara klasikal, yang digunakan adalah apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa dalam kelompok kelas yang bersangkutan telah mencapai kemampuan yang termasuk dalam kategori tinggi dan sedang. Adapun kriteria ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{N}{S} \times 100\%$$

PK : Presentase ketuntasan siswa

N : Banyak Siswa Yang Tuntas

S : Jumlah Siswa

Hasil dan pembahasan

Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas III di SDN 2 Gondang dengan diperoleh informasi bahwa dari 36 siswa terdapat 24 siswa yang dikategorikan tuntas dan 12 siswa lainnya dikategorikan tidak tuntas dalam mata pelajaran matematika pada materi pecahan. Hal tersebut menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa kelas III di SDN 2 Gondang pada mata pelajaran matematika materi pecahan masih rendah dan belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang sudah ditentukan (75).

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus tersebut, peneliti mulai melakukan perencanaan untuk pelaksanaan siklus I dengan penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar (partisipasi aktif) siswa pada pra siklus.

Deskripsi siklus I

Perencanaan; Pada tahap perencanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan persiapan-persiapan sebagai berikut, antara lain : a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), b. Membuat lembar observasi guru, c. Membuat lembar observasi siswa, d. Menyiapkan soal evaluasi siklus I

Pelaksanaan Tindakan; Pada tahap ini peneliti berperan sebagai guru menyampaikan materi tentang pecahan dengan penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*). Peneliti

menyampaikan materi pembelajaran dengan alokasi waktu 2x30 menit. Peneliti meminta bantuan teman sejawat (observer) untuk memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi yang sudah disediakan pada saat pembelajaran dimulai. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I; Pada tahap observasi aktivitas siswa ini peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut : a. Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, b. Siswa masih takut mengungkapkan dan susah untuk bertanya. Hasil observasi aktivitas guru (peneliti) siklus I; a. Guru (peneliti) belum memberikan motivasi dan arahan kepada siswa, b. Guru (peneliti) belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan suatu masalah, c. Guru belum melakukan tanya jawab dengan siswa dikelas, d. Dan guru (peneliti) belum mengajak siswa untuk sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran

Evaluasi; Evaluasi dilakukan peneliti setelah pembelajaran selesai. Peneliti sebagai guru memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa tes dengan bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal 20 buah. Tujuan peneliti memberikan tes berupa soal tersebut supaya mengetahui partisipasi aktif siswa di SDN 2 Gondang khususnya siswa kelas III pada proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dari hasil diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan dilakukannya penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*) pada siswa kelas III di SDN 2 Gondang memperoleh nilai rata-rata adalah 76,52 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 26 siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 72,22%. Berdasarkan data diatas tersebut menunjukkan bahwa pada tahap siklus I secara klasikal siswa belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan oleh guru (peneliti), karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya 72,22% dari keseluruhan siswa, artinya masih kurang dari persentase ketuntasan klasikal yang ingin dicapai yaitu 85%.

Refleksi; Pada tahap ini, refleksi tindakan dilakukan oleh peneliti bersama dengan teman sejawat atau observer, yang dimana tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan masalah yang terjadi pada tahap siklus I berlangsung. Dari kekurangan-kekurangan tersebut peneliti berusaha memperbaiki pada tahap siklus II guna untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan dari data diatas, bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*) ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa didalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung pada materi operasi hitung pecahan matematika.

Pembelajaran TGT (*teams games tournament*) ini merupakan salah satu model pembelajaran dalam bentuk game yang dimana model ini melibatkan seluruh siswa untuk berperan aktif didalam suatu kelompok kecil pada proses pembelajaran baik dari sisi kekompakan ataupun aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut : Tahap 1, peneliti sebagai guru memberikan motivasi kepada siswa sekaligus memberikan arahan mengenai tujuan dari pembelajaran TGT ini. Tahap 2, peneliti menjelaskan materi mengenai pembelajaran TGT kepada siswa. Tahap 3, peneliti menjelaskan alur dari pembelajaran TGT yang dimana dimulai dari membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang siswa dan sebagainya. Tahap 4, peneliti memberikan materi pembelajaran di setiap kelompok siswa dengan memberikan soal dengan tujuan agar

peneliti dapat menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Tahap 5, peneliti mengawasi dan melihat keseluruhan dari aktivitas siswa dalam keseriusan serta keaktifan didalam proses pembelajaran dimulai. Tahap 6, peneliti menyimpulkan hasil akhir dari proses pembelajaran dengan merangkum dan mencatat aktivitas seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus I

Pada tahap siklus I ini peneliti belum mendapatkan hasil yang diharapkan dari proses penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) pada materi operasi hitung pecahan matematika. Dikarenakan siswa masih belum terlihat aktif didalam proses pembelajaran dikelas dan siswa juga masih aktif dalam bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru (peneliti).

Guru (peneliti) pada tahap siklus I ini kurang dalam memberikan motivasi serta apresiasi kepada siswa sehingga siswa kurang bersemangat di dalam mengikuti pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam bertanya serta kurang kompak dengan teman kelompoknya.

Oleh sebab itu, peneliti sebagai guru di dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) untuk lebih memahami dan menguasai kelas sepenuhnya untuk bisa mendapatkan hasil yang jauh lebih baik lagi di dalam proses penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) ini pada tahap siklus berikutnya (siklus II). Sehingga partisipasi aktif siswa dapat terlihat di siklus II.

Berdasarkan dari hasil analisis siklus I yang terdiri dari 36 siswa yang dimana 19 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki yang diobservasi memperoleh nilai (2.755) siswa yang tuntas 26 dengan nilai rata-rata (76,52) dengan persentase ketuntasan klasikal 72,22%

Jadi dilihat dari proses belajar siswa khususnya dikelas III dengan jumlah siswa 36 tersebut menunjukkan bahwa pada tahap pelaksanaan siklus I ini siswa belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan oleh peneliti sebagai guru. Karena ketuntasan klasikal yang didapatkan siswa pada tahap siklus I ini mencapai 72,22% kurang dari standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 85 %. Oleh karena itu, peneliti mengadakan siklus II guna mendapatkan hasil yang jauh lebih baik lagi dari siklus sebelumnya.

Refleksi; Adapun kendala atau masalah pada saat observasi pada tahap penelitian siklus I ini yaitu sebagai berikut: a. Siswanya kurang bisa diatur dikarenakan siswa di SDN 2 gondang ini khususnya di kelas III masih suka bermain dengan temannya, suka mengganggu teman, dan sebagian dari siswa sulit mengerti disebabkan tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru (peneliti). b. Pada saat penyampaian materi pembelajaran untuk materi pecahan mata pelajaran matematika kepada siswa oleh guru (peneliti) belum sepenuhnya bisa terpapar dengan sangat baik karena siswanya terlalu banyak dan tidak bisa terkontrol yang membuat peneliti sedikit kualahan dalam menyampikan materi pembelajaran. b. Dan yang terakhir, guru (peneliti) belum sepenuhnya dapat menguasai ruang kelas khusus untuk kelas III yang berjumlah 36 siswa karena tingkat pengetahuan serta keterampilan beraktivitas dari masing-masing anak berbeda-beda. Jadi guru (peneliti) belum sepenuhnya dapat

mengetahui sifat serta perilaku siswa khususnya kelas III yang membuat siswa amburadul dan masih belum bisa terkontrol dengan baik dan susah menerima materi pembelajaran dari guru (peneliti).

Siklus II

Pada siklus II ini peneliti memperhatikan dan melihat aktivitas dari siswa menjadi meningkat dari sebelumnya yang dimana siswa lebih fokus, aktif, bertanggung jawab, dan menyimak serta mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru (peneliti). Guru (peneliti) merubah bentuk model pembelajaran dengan mengubah cara belajar siswa dengan membagi siswa dalam bentuk kelompok namun terdiri dari 2-3 orang siswa agar siswa menjadi lebih aktif dan dapat mengurangi bermain dengan teman dan menambah konsentrasi saat guru (peneliti) menjelaskan. Dengan demikian siswa lebih aktif, paham dan dapat menyesuaikan diri didalam kelompok belajarnya.

Berdasarkan dari hasil analisis siklus II partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yaitu dari 36 siswa terdapat 32 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai (88,89%) dan yang tidak tuntas 4 siswa dengan rata-rata nilai (11,11%). Jadi berdasarkan hasil tersebut secara ketuntasan klasikal siswa di SDN 2 Gondang khususnya siswa dikelas III pada materi operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika dengan jumlah siswa 36 dinyatakan sudah memenuhi indikator kinerja pada penelitian ini yakni 85%.

Refleksi ; Dari data diatas pada tahap siklus II penelitian ini terdapat keterbatasan atau kekurangan dalam proses observasi anatara lain yaitu sebagai berikut: Membahas tentang keterbatasan atau kekurangan pada tahap observasi siklus II ini masih dapat dikatakan sama dengan tahap observasi siklus I yang dimana siswa kurang bisa terkontrol karena jumlah yang terlalu banyak, namun pada tahap siklus II ini dikatakan tidak terlalu parah bagi guru (peneliti) karena siswa dapat terkontrol dengan baik, bermain dengan temannya berkurang, keseriusan serta kefokusannya timbul sehingga pada saat penyampaian materi pembelajaran materi pecahan matematika dapat diserap dengan baik oleh siswa walaupun sedikit dari siswa masih kurang memperhatikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada setiap siklus yakni siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournamnet*) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada materi operasi hitung pecahan mata pelajaran matematika siswa kelas III di SDN 2 Gondang tahun pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian pada tahap siklus I dari 36 siswa yang terdiri dari 19 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki yang mengikuti tes partisipasi aktif belajar terdapat 26 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata (76,52) dan nilai ketuntasan klasikal (72,22%). Sedangkan pada tahap siklus II terjadi peningkatan dari 36 siswa terdapat 32 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata (82,94) dan nilai ketuntasan klasikal (88,89%).

Daftar Pustaka

- Abdullah, M. Husni. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar*, “*Jurnal Ilmu Pendidikan, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, Vol.01, No.02. [Http://Journal. Upi.Edu](http://journal.upi.edu).
- Anas, Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajagrafindo.
- Aris, Shoimin. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar- Ruzz Media.
- Aris, Shoimin. (2014). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darman, Flavianus, Undang-Undang. (2003). Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, Jakarta.
- Gunarjo. (2012). *Penerapan Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Guepedia.
- Hakim, Thursan. (2010). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harafan, Awaluddin Sitorus Hafni Andriani. (2019). *Gerakan Inovatif Mendidik Karakter*. Lampung: Swalova Publishing.
- Herwati, Tri Dewi Listya. (2011). *Mudah Dan Aktif Belajar Matematika*. Yogyakarta: Grafindo.
- Lestari, Sutriani Inda. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V Sd Inpres No.181 Patokang Kecamatan Mangarabombong Kabupaten Takala*, Skripsi Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar
- Meliani Safitri. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal (Online) Volume 15, Nomor 1, Akses Oktober 2018.
- Miftahul, Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mudjiono, Dimiyati. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran* .Jakarta : Pt. Ahdi Mahastya.
- Muis, Muhammad. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi)*. Yogyakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Mustika, I Wayan. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet(TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika*, “*Jurnal IKA, SMK Negeri 1 Denpasar*, Vol.18, No.1. [Http://Ejournal. Udiksha.Ac.Id](http://ejournal.udiksha.ac.id).
- Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran* .Bandung : Sinar Baru Algensido.
- Ngalimun . (2013). *Strategi Dan Model Pembelajaran* .Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Nurfitriana. (2021). *Analisis Faktor Penyebab Hasil Belajar Matematika Rendah Pada Siswa Kelas Xii Ipa Sma Muhammadiyah Sungguminasa*, Skripsi Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar

- Rimba, Ahmad D. (2011). *Pendidikan Karakter Siswa*. Jakarta: Grafindo.
- Solvin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (2014). *Cara Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Nmengajar*. Jakarta: Hak Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas* .Jakarta : Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta : Kencana.