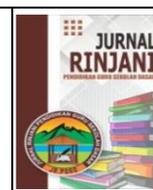




**BALE RISET RINJANI**  
**JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU**  
**SEKOLAH DASAR**  
<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD>



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN**  
**MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM**  
**PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI UPTD SDN KARANG ANYAR 01**

Rieke Dyah Ramadhani Saputri <sup>1</sup>, Agung Setyawan <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

Email: [210611100123@student.trunojoyo.ac.id](mailto:210611100123@student.trunojoyo.ac.id)

**ABSTRACT**

**Article history**

Received: 12 Maret 2023

Revised: 05 April 2023

Accepted: 26 April 2023

**Keywords:**

TGT, Hasil Belajar Kognitif, Pembelajaran Matematika, Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pendidikan pada sekolah dasar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus dilakukan oleh guru sekolah agar meskipun pada dasarnya untuk banyak peserta didik matematika banyak tidak disukai karena tergolong rumit. Hasil pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas IV di UPTD SDN Karang Anyar dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang membuat peserta didik sulit memahami pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika dalam aspek kognitif. Metode yang dilakukan yaitu dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Adapun dari implementasi model TGT yaitu terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran matematika.

ISSN 2985-3362



**PENDAHULUAN**

Dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan nasional secara tegas telah dirumuskan pada Undang-Undang Sistem Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dimana Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana agar mewujudkan suasana pada belajar dan proses pembelajaran dimana bertujuan agar siswa lebih aktif dalam memperluas potensi dirinya untuk memiliki kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan pada dirinya. Pendidikan sendiri berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih unggul dan baik, hal ini disebabkan karena pada nantinya kualitas sumber daya manusia yang unggul ini akan menjadi peran penting untuk kemajuan bangsa dan negara. Dalam pembelajaran Matematika umumnya menjadi salah satu mata pelajaran yang dipandang tergolong rumit dan susah untuk dimengerti. Proses

pembelajaran dikatakan berhasil apabila adanya timbal balik atau terjadinya komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam pembelajaran Matematika dalam UPTD SDN Karang Anyar 01 masih tergolong rendah dalam hasil belajar dimana hanya 5 peserta didik yang berada di atas KKM. Hal ini terjadi dikarenakan guru pada sekolah tersebut dalam pembelajaran matematika hanya menggunakan metode ceramah kemudian diberikan tugas yang membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang telah diajarkan

Atas permasalahan tersebut, sehingga dilakukan penelitian yang memiliki tujuan agar mengetahui pengaruh model TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas. Dari latar belakang tersebut dirumuskan masalah yaitu: adakah pengaruh model TGT dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika.

Adapun karakter peserta didik pada kelas IV sekolah dasar yaitu (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang mengekspresikan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021). Model TGT ini diterapkan dikarenakan dalam model ini menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dimana Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggabungkan permainan dan turnamen di dalam kelas dengan pemenang akan mendapatkan hadiah, sehingga memotivasi siswa untuk melakukan yang terbaik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menghindarkan siswa dari rasa bosan. Turnamen yang menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang terbaik (Hikmah et al., 2018). Dengan pendekatan *Team Games Tournament*, pencapaian kolektif diprioritaskan di atas pencapaian individu. Se jauh mana setiap anggota kelompok berhasil menguasai konten menentukan hadiah yang diterima kelompok (Nur, 2005).

Pembelajaran kooperatif model TGT terdiri dari lima elemen utama: (1) presentasi kelas diberikan di awal pelajaran; guru kemudian menjelaskan materi, biasanya melalui pengajaran langsung atau ceramah, diikuti dengan diskusi yang dipimpin oleh guru; (2) belajar dalam tim memungkinkan para siswa untuk mengeksplorasi lebih jauh materi pelajaran bersama anggota kelompoknya; (3) permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman para siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari dari hasil presentasi; (4) kompetisi diadakan di akhir pelajaran; dan (5) Tim dengan skor terbaik menerima penghargaan tim, yang diberikan dalam bentuk sertifikat atau hadiah (Suaeb et al., 2018). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menawarkan sejumlah manfaat, antara lain: (a) perpanjangan waktu yang dialokasikan untuk mengerjakan tugas; (b) mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu; (c) kemampuan siswa untuk menguasai materi secara mendalam dalam waktu yang lebih singkat; (d) partisipasi siswa secara aktif dalam proses belajar-mengajar; (e) motivasi belajar yang lebih tinggi; dan (f) pengajaran kemampuan komunikasi antar pribadi. Kelemahan dari TGT antara lain adalah siswa yang berkemampuan tinggi kurang mampu untuk berubah dan sulit untuk menjelaskan sesuatu kepada teman-

temannya, serta sulitnya guru mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan akademis yang beragam.

## METODE

Metode penelitian yang akan dilakukan pada penelitian yaitu dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan pada peserta didik kelas IV di UPTD SDN Karang Anyar 01 Bangkalan dengan memberikan instrumen tes formatif setelah model TGT diterapkan dalam pembelajaran matematika. Adapun penerapan model TGT akan dikatakan berhasil apabila dalam tes yang dilakukan peserta didik telah mencapai target yang direncanakan yaitu lebih dari 70%. Adapun dalam menganalisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.** rangkuman tes formatif hasil belajar peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	AHMAD FAIZ	20	40	80
2.	AHMAD SYAUQI	30	50	80
3.	AISYIVI NURIKA	30	60	80
4.	ALIF MUAFA	40	50	80
5.	FARAH ISNADA DIANA	80	80	80
6.	INEKE ALIA KAMALIN	20	50	80
7.	INTAN SAHIRA	60	70	70
8.	KHOSNIYAH	50	90	70
9.	M. ALVIN MASKUR	20	20	80
10.	MOH. MUZAMMIL	40	50	60
11.	MOH. SHULHAN	70	75	80
12.	NAJWA FITRIYA	30	50	100
13.	NURUL KOMARIAH	40	85	80
14.	TANIA PUTRI ILAHI	70	80	80
15.	TIRFINA FITRIA	70	75	100
16.	YUSRI BARRIQOH	70	60	100
17.	YUSRUL HANA	40	50	80
18.	ZAHROTUN NAFISA	30	60	100
19.	MOH. HARIYANTO	40	50	90
20.	MOCH. MUARIF	60	70	80
RATA-RATA		45,5	60,75	82,5
PERSENTASE TUNTAS		25%	40%	95%

Setelah dilakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model TGT dalam pembelajaran Matematika dalam meningkatkan hasil belajar kognitif bagi peserta didik dapat dirangkumkan seperti pada tabel di atas. Pada tabel di atas dapat dilihat pada kondisi awal sebelum diterapkan model pembelajaran TGT pada matematika masih dapat dikatakan banyak peserta didik yang belum mencapai kata tuntas yaitu masih 25% presentase tuntas peserta didik. Setelah diterapkan model TGT dapat dikatakan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar kognitif sebanyak 15% yaitu menjadi 40% peserta didik yang mengalami ketuntasan. Dikarenakan pada siklus I masih belum mencapai kriteria berhasil yaitu 70% sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Dari hasil penelitian siklus II dikatakan

berhasil dikarenakan apabila dibandingkan dengan siklus I presentase tuntas pada siklus II yaitu 95% dimana telah mengalami peningkatan sebanyak 55% dari siklus I. Dalam penelitian siklus II sendiri telah masuk pada kriteria keberhasilan dalam penelitian dimana dalam hasil belajar kognitif peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran TGT telah banyak peserta didik mencapai presentase tuntas yaitu lebih dari 70%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan, sehingga didapat bahwa terdapat pengaruh penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Dimana terdapat peningkatan hasil belajar yang mana pada kondisi awal hanya terdapat 25% (5 orang) peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran matematika menjadi 40% (8 orang) yang tuntas setelah dilakukannya siklus 1 dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini. Kemudian dari hasil siklus I indikator keberhasilan belum tercapai sehingga diadakannya siklus II dengan presentase ketuntasan peserta didik yaitu 95% atau hanya terdapat 1 anak yang tidak mencapai KKM. Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wilujeng, 2013) yaitu dengan menggunakan pendekatan TGT: (1) nilai rata-rata kelas yang lebih baik; (2) rata-rata keterlibatan siswa yang lebih tinggi, yang ditunjukkan dengan peningkatan proporsi rata-rata aktivitas belajar siswa; dan (3) persentase yang lebih besar dari kinerja instruktur/guru. Sehingga dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model TGT dalam pembelajaran matematika berhasil dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik. Adapun untuk penelitian lain yang akan menggunakan model TGT ini diharapkan agar (1) Dapat mengkondisikan kelas agar kondusif sehingga penerapan model TGT ini akan mendapatkan hasil yang bagus; (2) Menyiapkan papan kuis sesuai dengan banyaknya kelompok serta spidol dalam bermain games dan tournament; (3) Permainan yang akan digabungkan dengan materi untuk setiap pertemuan alangkah baiknya berbeda agar peserta didik tidak jenuh atau bosan; dan (4) Pemberian media sebaiknya disiapkan dengan ukuran yang besar jika ingin disampaikan di depan kelas tetapi jika kesulitan untuk mendapatkan media ini maka bisa menggunakan alternatif LCD apabila sarana dan prasarana sekolah memadai atau bisa juga dengan mencetak sebanyak jumlah peserta didik di kelas

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Matematika Di UPTD SDN Karang Anyar 01” mengamalami peningkatan dimana dapat dilihat dari tes formatif atau evaluasi yang dilakukan setelah pemberian Tindakan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diberi Tindakan dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament. Dimana peningkatan terjadi pada persentase kondisi awal, siklus I dan siklus II secara rinci yaitu 25%, 40%, dan 95% dimana meskipun setelah diberi Tindakan di siklus I masih banya peserta didik yang belum mencapai KKM tetapi pada siklus II dapat dilihat bahwa hampir seluruh peserta didik kelas IV telah mencapai KKM setelah diberi Tindakan pada siklus II. Sehingga dari hipotesis yang telah dilakukan bahwa penggunaan model TGT dalam

pembelajaran matematika dapat berdampak positif yaitu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Asriani, P., Sa'dijah, C., & Akbar, S. (2017). Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1456–1468.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Dewi Astiti, N., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Kalas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Inarotul Aulia, N., & Handayani, H. (2018). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *Jurnal Silogisme*, 3(3), 116–120. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah*, 3(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Sa'adilla, S., Sofiyani, & Fadilah. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 28–35.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. [https://doi.org/10.36456/buana\\_matematika.8.2.:1749.115-120](https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120)
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 146–154. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Surya, A. (2019). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(2), 22–26.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2(1), 89–95.
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 110–118. <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/id/eprint/6297%0Ahttp://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/6297/1/1420400023.pdf>
- Warti, E. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI

METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56.

Wilujeng, S. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45–53.