PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 190 BARRU

Eva Kurniati[1],Nur Fitria Ningsih[2], Nurul Aulya Putri[3], Sri Rahayu, S.Pd.,M.Pd[4]
Universita Muhammadiyah Makassar
[1]evamurniatisape03@gmail.com, [2]nurfitrianingsi6@gmail.com,
[3]nurulauliaputri1701@gmail.com, [4]srirahayu@unismuh.ac.id,

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with Question Card media to improve student learning outcomes in mathematics. The study was conducted at UPTD SDN 190 Barru, focusing on 15 fourth-grade students. Initial observations revealed that most students struggled with understanding mathematics, particularly in flat shapes, due to monotonous teaching methods and low student motivation. The TGT model, known for its cooperative nature and competitive elements, was implemented to enhance student engagement and motivation. Question Card media, which stimulates active learning through questions and visuals, was used to complement the TGT model. This Classroom Action Research (CAR) followed a four-stage process: planning, action, observation, and reflection. The results showed that after implementing the TGT model with Question Card media in the first cycle, 53.3% of students achieved the minimum completeness criteria (KKM), and after the second cycle, 86.7% of students achieved KKM. The study concludes that the combination of TGT and Question Card media significantly improves student learning outcomes in mathematics.

Keywords: *Teams Games Tournament, Question Card Media, Learning Outcomes, Mathematics, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Question Card untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 190 Barru dengan subjek 15 siswa kelas IV. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami matematika, khususnya pada materi bangun datar, akibat metode pembelajaran yang monoton dan rendahnya motivasi siswa. Model TGT yang berbasis kerjasama dan kompetisi diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media Question Card yang merangsang pembelajaran aktif melalui pertanyaan dan gambar digunakan untuk melengkapi model TGT. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, 53% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan pada siklus kedua, 87% siswa mencapai KKM. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi model TGT dan media Question Card secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada matematika.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Media Question Card, Hasil Belajar, Matematika, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia masih menjadi perhatian utama. Kondisi ini mencerminkan kurang optimalnya proses pembelajaran di sekolah. Faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa meliputi metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya motivasi belajar. Oleh karena itu, perlu ada terobosan dalam model pembelajaran untuk menjawab tantangan tersebut.

Di tingkat Sekolah Dasar, masalah ini terlihat lebih nyata. Berdasarkan observasi penulis di UPTD SDN 190 Barru pada Agustus 2024, siswa kelas IV menunjukkan kurangnya respon terhadap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Mayoritas siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang dominan, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini diperparah oleh fakta bahwa siswa sering bermain atau berbicara di luar konteks pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan penguasaan konsep matematika menjadi lemah. Fenomena ini menunjukkan perlunya perubahan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021) TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kompetisi sehat antar kelompok siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Selain itu, model ini juga membantu siswa memahami materi melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan berbasis permainan. Dengan demikian, TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Media Question Card adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang menarik perhatian siswa melalui gambar dan pertanyaan kontekstual. Rahmawati, T. U., et al (2023) media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi abstrak secara konkret. Selain

itu, media ini dapat meningkatkan interaksi siswa dan guru, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis. Kombinasi antara model TGT dan media Question Card diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV UPTD SDN 190 Barru, sebagian besar siswa menyatakan kesulitan dalam memahami matematika karena metode pengajaran yang monoton. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas kolaboratif (Puspitasari, D., dkk 2023). Selain itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai matematika masih berada di bawah standar ketuntasan minimum (KKM), yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan urgensi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dengan media Question Card dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas IV SDN 190 Barru, dengan harapan bahwa metode ini dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang implementasi model pembelajaran kooperatif TGT dan media Question Card. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Selain itu, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada, tetapi juga berkontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesuai model spiral dari Arikunto (2017), yang terdiri atas empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan

tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 190 Barru pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 selama dua bulan, dari 15 Agustus hingga 15 Oktober 2024. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media Question Card.

Tahapan dimulai dengan menyusun perangkat pembelajaran, seperti Modul pembelajaran dan alat evaluasi. Pelaksanaan tindakan menggunakan skenario pembelajaran berbasis TGT yang melibatkan kompetisi kelompok untuk materi bangun datar. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan mencatat aktivitas siswa, keterampilan guru, dan interaksi kelas. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Evaluasi hasil belajar dilakukan dengan soal esay untuk mengukur pemahaman siswa, dan hasilnya dianalisis guna menentukan keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tindakan Prasiklus

Observasi awal terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas IV SDN 190 Barru. Berdasarkan hasil evaluasi awal, seluruh siswa yang berjumlah 15 orang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Nilai yang diperoleh siswa berada di bawah standar tersebut, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

2. Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus pra tindakan, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bangun Datar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Guru menyusun modul pembelajaran berbasis penelitian tindakan kelas,

serta menyiapkan sumber pembelajaran, bahan ajar, dan alat yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menyiapkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

b. Tindakan (Action)

Pada tahap ini, peneliti sebagai guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul yang telah disusun, yang terdiri dari tiga tahap: pembukaan, inti, dan penutup. Pada pembukaan, guru membuka pembelajaran, mengecek kesiapan siswa, memimpin doa, berkomunikasi aktif, dan mencatat kehadiran. Selanjutnya, siswa menyanyikan lagu wajib nasional dan guru menekankan pentingnya nasionalisme. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi ajar selama 20 menit, kemudian siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa untuk mengikuti permainan menggunakan media question card yang berisi 20 pertanyaan terkait materi. Tim yang paling cepat dan tepat menjawab soal akan memperoleh poin. Setelah turnamen, hasil perolehan poin diumumkan dan tim terbaik diberikan penghargaan. Pada kegiatan penutup, guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu, memberikan rangkuman, dan menutup pembelajaran dengan doa.

c. Observasi

Berikut data peningkatan kemampuan siswa kelas 4 SDN 190 Barru dalam Bangun Datar:

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0-54	SR	5	33,3%
55-64	R	0	0%
65-79	S	3	20%
80-89	T	7	46,7%
90-100	ST	0	0%
Jumlah		15	-
Tuntas		8	53,3%
Tidak tuntas		7	46,7%

Tabel 1. Presentase peningkatan hasil belajar siklus I

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa atau 33,3% yang termasuk dalam kategori sangat rendah, tidak ada siswa atau 0% yang termasuk dalam kategori rendah, terdapat 3 siswa atau 20% yang termasuk dalam kategori sedang, terdapat 7 siswa atau 46,7% yang terma suk dalam kategori tinggi, dan tidak ada siswa atau 0% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bangun Datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SDN 190 Barru , Kecamatan Ballusu Kabupaten Barru pada siklus 1 siswa yang memproleh nilai 75 ke atas sebanyak 8 siswa (53,3%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memproleh nilai di bawah 75 sebanyak 7 siswa (46,7%) dengan kategori tidak tuntas.

d. Refleksi

pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal di karenakan ada beberapa siswa yang belum bisa memahami materi dengan baik, sehingga pada siklus kedua guru berencana untuk menata ulang Modul Pembelajaran agar lebih maksimal hasilnya.

3. **Siklus II**

a. Perencanan

pada Siklus II ini guru berupaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bangun Datar. Guru merencanakan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam, serta menyiapkan modul pembelajaran berbasis penelitian tindakan kelas. Selain itu, guru juga menyiapkan sumber pembelajaran, bahan ajar,

alat, dan kriteria ketuntasan minimal untuk memastikan pencapaian kompetensi siswa. Fokus utama pada Siklus II adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang Bangun Datar dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif.

b. Tindakan

Tindakan pada Siklus II mencakup seluruh rangkaian proses pembelajaran menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran, memeriksa kesiapan siswa, memimpin doa, mencatat kehadiran, menyanyikan lagu wajib nasional, dan melakukan ice breaking. Kegiatan inti meliputi pembelajaran klasikal, pembagian tim heterogen, permainan menggunakan media papan pertanyaan, dan turnamen antar tim, yang kemudian diikuti dengan pengumuman tim terbaik dan pemberian penghargaan. Pada kegiatan penutup, guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran hari itu dan menutup kelas dengan doa.

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0-54	Sangat Rendah	0	0
55-64	Rendah	0	0
65-79	Sedang	5	33,3
80-89	Tinggi	7	46,7
90-100	Sangat Tinggi	3	20
Jumlah		15	100
Tuntas		13	86,7%
Tidak Tuntas		2	13,3%

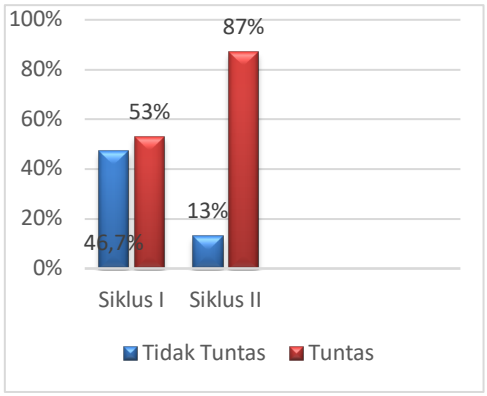
c. Observasi

Berikut data peningkatan hasil belajar siswa pada Bangun Datar melalui model Teams Games Tournament (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Presentase peningkatan hasil belajar siklus II

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa atau 33,3% yang temasuk dalam kategori sedang, terdapat 7 siswa atau 46,7% yang termasuk dalam kategori tinggi, terdapat 3 siswa atau 20% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SD 190 Barru Kecamatan Ballusu Kabupaten Barru pada siklus II siswa yang memproleh nilai 75 ke atas terdapat 13 siswa atau 87% ini berarti bahwa pada siklus II lebih banyak siswa kelas IV memproleh nilai di atas KKM.



4. **Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II**

Berikut adalah hasil pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa pada materi Bangun Datar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 190 Barru, Kecamatan Ballusu, Kabupaten Barru. Pada Siklus I, hanya 8 siswa (53%) yang berhasil mencapai nilai 75 ke atas, sedangkan 7 siswa (47%) belum tuntas dengan nilai di bawah 75. Di Siklus II, terjadi peningkatan signifikan, dengan 13 siswa (87%) berhasil mencapai nilai 75 atau lebih, sementara hanya 2 siswa (13%) yang masih belum mencapai KKM.

Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar siklus I dan Siklus II

Dari grafik tersebut, dapat dilihat bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam pencapaian KKM siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai

nilai 75 atau lebih meningkat secara signifikan, menggambarkan keberhasilan model pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bangun Datar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa. Hal ini terbukti melalui peningkatan nilai hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Namun demikian, meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti pemahaman tentang teknis implementasi model yang tepat dan pengelolaan waktu yang efisien selama pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif ini, serta melakukan pelatihan-pelatihan yang mendukung. Selain itu, penting untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam setiap tahapan pembelajaran dan memperhatikan keberagaman tingkat pemahaman mereka agar proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan merata bagi semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd, 5(2), 104-111

Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2015). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Sma Lab Singaraja. Tesis, 1.

Puspitasari, D., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas Iv Sd. Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi, 6(2), 125-132.

Rahmawati, T. U., Amaliah, R., Rosmawati, R., & Bahri, A. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Preview, Question, Read, Reflect, Recite,

Review (Pq4r) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Memahami Isi Teks Pendek. Jurnal Pena: Penelitian Dan Penalaran, 10(1), 20-33.SS