Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKASISWA KELAS V SD NEGERI 067259 MEDAN JOHOR

Lia Lestari[1], Rumiris Lumban Gaol[2]
[1,]2Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik St. Thomas, Medan
lialestari555@gmail.com, rumiris20lumbangaol@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the activeness and learning outcomes of students in mathematics learning through the application of cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) in Class V SD Negeri 067259 Medan Johor. The method used is Class Action Research (PTK) which consists of two cycles, each of which includes the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 25 fifth grade students in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data collection techniques are done through observation, learning outcomes tests, and documentation. The results showed an increase in student activity and learning outcomes after the application of the TGT model. Students ' activeness increased gradually from low category in pre-cycle to active in Cycle II. Student learning outcomes also increased with learning completeness reaching 36% in pre-cycle, 60% in cycle I, and increased significantly to 88% in Cycle II. Thus, the TGT learning model proved to be effective in improving the activeness and learning outcomes of students in Mathematics.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), activeness of learning, learning outcomes, learning mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 067259 Medan Johor. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Keaktifan siswa meningkat secara bertahap dari kategori rendah pada pra-siklus menjadi aktif pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar

mencapai 36% pada pra-siklus, 60% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 88% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), keaktifan belajar, hasil belajar, pembelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik. Upaya ini bertujuan untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, mencakup apek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (UU No.20 Tahun 2003). Dengan demikian pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai pendidik dan pemberi materi, akan tetapi sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator bagi peserta didik. Setiap aktivitas pembelajaran seharusnya mampu memfasilitasi proses belajar untuk mengembangkan potensi peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, mapun psikomotorik. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru dalam merancang strategi, pendekatan, dan metode yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik (Prayoga et al.,2022; Raka Siwi et al.,2019).

Dalam proses pembelajaran keberhasilan bukan hanya di ukur dari pencapaian nilai akademik saja, tetapi juga dilihat dari sejauh mana keaktifan peserta didik saat belajar. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, di mana peserta didik dapat berperan aktif dalam mencari, memahami, dan mengolah informasi. Namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru *(teacher centered).* Pendekatan

ini membuat peserta didik menjadi pasif, kurang berpartisi dalam kegiatan kelompok, serta enggan menyampaikan pendapatnya. Hal ini berdampak terhadap rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran inti di tingkat sekolah dasar. Sebagai ilmu yang bersifat abstrak dan sistematis, matematika memerlukan pemahaman konsep yang mendalam serta keterampilan berpikir logis dan analitis (Dina Ayu Sadewi dan Agustika, 2020; Herdiansyah et al., 2019). Selain itu matematika juga memainkan peran penting dalam pengembangan pola pikir peserta didik.

Oleh karena itu guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah pembelajaran aktif. Dalam pendekatan ini, peserta didik di dorong untuk berpartisipasi secara aktif melalui beragam aktivitas yang melatih keterampilan berpikir kritis, analitis dan kemampuan bekerja sama. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 067259 Medan Johor, ditemukan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Selain itu tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Akibatnya hasil belajar matematika peserta didik menjadi kurang optimal.

Salah satu solusi yang bias diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi antar peserta didik, kerja sama dalam kelompok, dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Model ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu, berbagi pendapat, dan menyelesaikan masalah bersama-sama (Laksana et al., 2021; Lastia, 2021). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT menggabungkan aktivitas kerja kelompok dengan permainan edukatif yang bersifat kompetitif namun tetap sehat. Turnamen yang diadakan dalam model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan terdorong untuk belajar lebih giat agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Melalui diskusi kelompok dan kompetisi yang menyenangkan, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih mendalam serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri 067259 Medan Johor".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan untuk memecahkan masalah di atas adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun PTK yang digunakan adalah PTK model Kurt Lewin. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional (teacher-centered). Observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih rendah, dengan hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam diskusi atau bertanya. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa hanya 9 siswa (36%) yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 70), sementara 16 siswa (64%) belum tuntas. Kebanyakan siswa belum memahami konsep luas dan keliling bangun datar.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Siklus

Nilai	Jumlah Siswa
100	0
90	0
80	2
70	7
60	5
50	4
40	5
30	2
20	0
10	0
Jumlah siswa	**25**
Total Nilai	**1410**
Nilai Rata-rata	**56,4**

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus

Aspek Penilaian	Pencapaian
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	80
Nilai Rata-rata	56,4
Siswa Tuntas	9
Siswa Tidak Tuntas	16
Persentase Ketuntasan	**36%**

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{Jumlah\ siswa}\ X\ 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{9}{25}\ X\ 100\% = 36\ \%$$

Dari hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi dalam diskusi dan turnamen. Siswa terlihat lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena adanya kompetisi dan kerja kelompok. Dari hasil tes formatif siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 60% yaitu 15 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang belum tuntas. Hasil pembelajaran (tes formatif) siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Tes Siklus I

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
90 – 100	3
80 - 89	5
70 – 79	7
60 - 69	8
50 – 59	2
40 - 49	0
30 – 39	0
20 - 29	0
10 – 19	0
Jumlah siswa	**25**
Total Nilai	**1805**
Nilai Rata-rata	**72,2**

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Aspek Penilaian	Pencapaian
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	90
Nilai Rata-rata	72,2
Siswa Tuntas	15
Siswa Tidak Tuntas	10
Persentase Ketuntasan	**60%**

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{Jumlah\ siswa}\ X\ 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{15}{25}\ X\ 100\% = 60\ \%$$

Dari hasil observasi menunjukkan peningkatang yang signifikan baik dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, maupun mengikuti turnamen. Dari hasil tes formatif siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar mencapai 88% yaitu 22 siswa yang tuntas dan hanya 3 siswa (12%) yang belum tuntas. Hasil pembelajaran (tes formatif) siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Tes Siklus II

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
90 - 100	11
80 - 89	7
70 – 79	4
60 - 69	2
50 – 59	1
40 – 49	0
30 – 39	0
20 - 29	0
10 – 19	0
Jumlah siswa	**25**
Total Nilai	**2085**
Nilai Rata-rata	**83,4**

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Aspek Penilaian	Pencapaian
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	95
Nilai Rata-rata	83,4
Siswa Tuntas	22
Siswa Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan	**88%**

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{Jumlah\ siswa}\ X\ 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{22}{25}\ X\ 100\% = 88\ \%$$

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bawa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran TGT efektif meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 067259 Medan Johor, yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 36% atau 9 siswa yang tuntas pada pra siklus menjadi 88% atau 22 siswa pada siklus II. Indikator keberhasilan belajar siswa telah tercapai yaitu sebanyak 88% siswa mengalami ketuntasan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(1), 8–12.

Dinayusadewi, N. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Development of augmented reality application as a mathematics learning media in elementary school geometry materials. Journal of Education Technology, 4(2).

Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Hudoyo, H. (2017). *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta.

Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan

Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 7(1), 141–149.

Pardede, U. T. (2019). Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe Tgt di SMAN 1 Batang Toru. Mathematic Education Journal, 2(1), 67–74.

Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. Mimbar Ilmu, 27(1), 99–108.

Raka Siwi, C., Sudrajat, R., & Setia Wardana, M. Y. (2019). Keefektifan Model Team Assisted Individualization Berbantu Media Corong Hitung Terhadap Hasil Belajar Matematika. MIMBAR PGSD Undiksha, 7(2).

Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media BelajarMatematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. Desimal: Jurnal Matematika, 1(1), 113.

Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning (Riset dan Praktik). Bandung: Nusa Media.

Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 8(2), 69–78.

Sumarmo, U. (2018). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa SMA Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(10), 1298–1307.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. 82| Peenerapan Model Pembelajaran Times Games TournamentFitrah: Journal of Islamic Education(2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 147–156.

https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2021). *Principles of Instructional Design* (6th ed.). Boston: Cengage Learning.

Hidayati, A., & Sari, D. A. (2020). Tantangan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 43–52.

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.

Marzano, R. J. (2020). *The New Art and Science of Classroom Assessment*. Bloomington: Solution Tree Press.

NCTM (National Council of Teachers of Mathematics). (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.

Nugroho, Y., & Wulandari, F. (2021). Karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar dan implikasinya terhadap pengembangan kurikulum. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 120–130.

Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.

Sari, N. M., & Prasetyo, Z. K. (2019). Analisis kesulitan guru dalam pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 13–22.

Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Boston: Pearson.

Soedjadi, R. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini dan Gagasan untuk Masa Depan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdiknas.