

Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar

Silvia Khoerun Nisa¹ Riska Nurutami Mulyati² Nur Baida Kawali³ Hayati Alur⁴
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bisnis dan Humaniora Universitas
Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4}
Email: silvia.khoerun_sd22@nusaputra.ac.id¹ riska.nurutami_sd22@nusaputra.ac.id²
nur.baida_sd22@nusaputra.ac.id³ hayati.alur_sd22@nusaputra.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terkait efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber akademis yang relevan, termasuk jurnal, artikel, dan laporan penelitian. Analisis literatur menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa di berbagai tingkat pendidikan. Model TGT meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep matematika. Studi ini juga menemukan bahwa TGT membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama di antara siswa. Hasil tinjauan literatur ini mengindikasikan bahwa model TGT merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan dapat direkomendasikan untuk digunakan oleh para pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peneliti menyarankan bahwa implementasi model TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi aplikasi model ini pada mata pelajaran lain dan berbagai tingkat pendidikan.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), hasil Belajar, Matematika, Pembelajaran Kooperatif.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan pondasi utama dalam sistem pendidikan di setiap sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada kualitas proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Usaha untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa memerlukan perbaikan terus-menerus dalam proses pembelajaran. Di dalam kelas, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami materi dengan baik. Ada banyak pembelajaran yang diajarkan di sekolah sesuai dengan jenjang pendidikan. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran matematika. Menurut (Solihah, 2016) realita yang ada sekarang ini pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa, keluhan-keluhan yang sering terdengar dari siswa adalah tentang banyaknya rumus serta aturan yang harus dihafal serta dimengerti dalam penggunaannya. Siswa jadi malas belajar dan berlatih atau merasa tidak senang terhadap mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan hasil belajar matematika selalu saja masih kurang memuaskan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek ke dalam contoh atau bukan contoh (Novitasari, 2016). Dengan adanya matematika yang bersifat abstrak, sering kali hal ini menjadi tantangan bagi siswa karena memerlukan pemahaman konsep yang mendalam. Kesalahan pemahaman konsep ini bisa muncul sejak jenjang sekolah dasar dan berdampak pada perkembangan matematika siswa di tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk membantu siswa

membangun pemahaman yang kokoh terhadap konsep-konsep matematika sejak dini, agar mereka dapat mengatasi kesulitan dan berkembang secara optimal dalam bidang ini.

Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Ketuntasan Klasikal Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai apa belum (Widayanti & Slameto, 2016). Dengan demikian, seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model pembelajaran matematika yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk menjadi aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Maka dari itu, penulis akan membahas mengenai penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD sambil mengatasi permasalahan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat kompetitif siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode studi literatur. Studi literatur pada penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka membaca dan mencatat serta mengelola data penelitian secara objektif sistematis analisis dan kritis tentang model pembelajaran komparatif tipe TGT. fokus penelitian ini adalah penelitian-penelitian terkait (jurnal kita). Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan artikel-artikel ilmiah terkait dari berbagai sumber, seperti jurnal akademik, buku, dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan topik penelitian (Arikunto, 2013). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif yaitu pengolahan data yang dilakukan dengan cara mencari informasi secara sistematis menggunakan mesin pencari seperti Google Scholar dan database lainnya. analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan mengaplikasikan menyaring dan menyusun informasi secara sistematis. Langkah penelitian yang dilakukan adalah mengidentifikasi topik pada tulisan, Lalu peneliti melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir dan berangsur-angsur mundur ke tahun yang lebih lama, selanjutnya meringkas dan menarik kesimpulan terkait pengetahuan yang dibahas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa hasil penelitian terkait yang dianalisis didalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan (Ramadhani & Indrawati, 2020) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika mengalami peningkatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media ULPYGO (Ular Tangga Pythagoras) pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Sendana. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 73,91% menjadi 91,30%. Hal ini berarti pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. (2) Aktivitas siswa yang sesuai dengan proses pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa setiap penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, Adapun rata-rata hasil pretes sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) yaitu 45% dan sesudah menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) meningkat menjadi 87% dengan rata-rata peningkatan 42%. Penelitian lainnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Solihah, 2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD. Perbedaan hasil belajar ini, terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD.

Hasil analisis studi literatur dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan media antara lain: puzzle, ludo, monopoli, kokami (kartu misterius), dan ulpygo (ular tangga). Dalam penelitian-penelitian sebelumnya,, ditemukan bahwa melalui penggunaan media-media ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, model pembelajaran ini bukan hanya sekedar memfasilitasi pemahaman, tetapi juga memupuk kolaborasi tim, keterampilan sosial, dan rasa tanggung jawab bersama di antara siswa. Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai tidak hanya sebatas pemahaman materi, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan yang penting untuk kesuksesan di masa depan.

Pada dasarnya, hasil belajar siswa adalah salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan ini, seorang guru harus memahami dan menguasai berbagai metode mengajar yang efektif. Selain itu, saat mengajar, guru perlu menerapkan metode tersebut secara tepat agar dapat memaksimalkan pencapaian prestasi belajar siswa. Dengan mendidik dan mengajar siswa menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung terciptanya prestasi belajar siswa yang tinggi. kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan (Djamarah & Zain, 2010). Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Seorang guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dengan memilih metode yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efisien, sehingga membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik. Ada berbagai jenis model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis proyek, atau model pembelajaran langsung, yang dapat dipilih sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

Namun, pada kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum memahami pentingnya penerapan model pembelajaran dalam proses pengajaran. Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh para guru menunjukkan bahwa mereka cenderung bergantung pada buku panduan resmi yang disediakan oleh pemerintah, dan terbatas pada penggunaan metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab. Faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya pemahaman yang dimiliki oleh sebagian besar guru, terutama di tingkat sekolah dasar, mengenai konsep model pembelajaran dan variasi model pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum tersebut. Sebagai akibatnya, guru-guru merasa kesulitan dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan upaya lebih lanjut dalam memberikan pelatihan dan pemahaman

yang komprehensif kepada para guru agar mereka dapat secara efektif mengintegrasikan model-model pembelajaran yang beragam dan relevan dalam praktik pengajaran mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pembahasan

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Yudianto et al., 2014). Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochmana, 2017). Menurut Nur & Wikandari dalam (Trianto, 2009) dalam pembelajaran Kooperatif tipe TGT memiliki siklus pembelajaran sebagai berikut. Fase (1) : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa Fase (2) : Menyampaikan informasi Fase (3) : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar Fase (4) : Membimbing kelompok bekerja dan belajar Fase (5) : Evaluasi Fase (6) : Memberikan penghargaan.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya (Hikmah et al., 2018). Menurut (Susanna, 2018) kelebihan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) yaitu Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi. Melalui pembelajaran inilah interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi guru dengan siswa harus ditekankan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan penyajian materi dan penyampain tujuan pembelajaran akan lebih efektif.

Selain menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament), guru juga memanfaatkan media pembelajaran berupa kartu soal dalam proses pengajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu efektivitas pembelajaran dengan memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada model pembelajaran TGT adalah media kartu soal. Kartu soal merupakan media visual yang terbuat dari kertas manilla atau buffalo yang dirancang sedemikian rupa untuk keperluan belajar (Bahri, 2020). kartu soal adalah sebuah kartu yang berisi soal-soal yang akan diujikan kepada siswa, dengan penggunaan kartu soal pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan (Rahmalina, 2017). Penggunaan kartu soal sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Selain itu, media ini juga dapat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan sebagai alat untuk menguji pemahaman siswa, melatih keterampilan, dan merangsang diskusi antar siswa.

Permainan yang melibatkan kartu soal dalam pembelajaran matematika memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menarik dan interaktif seperti ini, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan kartu soal bisa membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan menantang karena memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif, menerapkan konsep yang telah dipelajari, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa permainan berbantuan kartu soal memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan metode ini sebaiknya terus didorong dan diterapkan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi para siswa. Sejalan dengan pendapat (Irwanti & Widodo, 2018) bahwa siswa yang cenderung mengemukakan segala kemampuannya untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal adalah siswa yang memiliki minat. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Riwahyudin, 2015) bahwa minat belajar berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar, artinya minat belajar yang ada pada diri siswa akan menyebabkan hasil belajar yang baik. Dengan demikian terdapat hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat yang tinggi cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat siswa dan mendukung mereka dalam mencapai potensi akademis mereka.

KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan penggunaan media kartu soal dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inklusif, dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, penerapan metode ini sebaiknya terus didorong dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan akademis siswa tetapi juga keterampilan sosial dan kolaboratif mereka yang sangat penting dalam kehidupan nyata.

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.
- Bahri, F. A. Y. B. S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kartu Soal Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mahasiswa PGSD STKIP Melawi. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 5(1).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (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: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), 46–55.
- Irwanti, F., & Widodo, S. A. (2018). *Efektivitas STAD terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa kelas VII*.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.

- Rahmalina, Lady. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(1), 1188–1197.
- Ramadhani, W. P., & Indrawati, A. G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Dengan Media Pembelajaran Ultpygo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JIPMat*, 5(2), 211–230.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–23.
- Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–106.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105.
- Trianto, M.-P. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode teams games tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182–195.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330.