PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS V SD NEGERI KRANGGAN TAHUN AJARAN 2025/2026

Christophorus Agung Pratama
Dra. Yuliatun, M.Pd.
Yulia Palupi, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian. Peserta didik yang memenuhi KKTP sebanyak 3 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi perkalian dan pembagian kelas V SD Negeri Kranggan.Metode penelitian ini menggunakan Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga tahapan dalam setiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas V yang terdiri dari 8 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila pencapaian ketuntasan KKTP mencapai 78%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi ketercapaian keberhasilan sebesar 75% dari 8 pesera didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal peserta didik yang memenuhi KKTP sebanyak 3 peserta didik. Pada akhir siklus 1 terdapat 6 peserta didik yang memenuhi KKTP. Pada akhir siklus II terdapat 7 peserta didik yang memenuhi KKTP. Saran dari penelitian ini adalah semoga model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model pembelajaran TGT, Pelajaran Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses untuk mempersiapkan individu berkompeten, melalui pendekatan yang adaptif dan integratif diberbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan vokasional, formal dan non formal. Pendidikan dipandang sebagai proses kesinambungan yang membentuk potensi kognitif, aktif dan psikomotorik peserta didik, sesuai dengan UU NO, 20 Tahun 2003. Peserta didik bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberikan kepedulian dalam setiap reaksi kepeduliannya menuju pendewasaan, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang bisa disebut istilah memanusiakan manusia (Marisyah1, dkk 2019

1-2). Hasil belajar peserta didik menjadi salah satu alat ukur dalam mengukur tingkat keberhasilan peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah membuat peserta didik secara aktif terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan metode- metode yang asik, sehingga pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik dengan baik. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi untuk membentuk peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Potensi yang dimiliki peserta didik ditumbuh kembangkan melalui pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas. Melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa kemampuan peserta didik akan lebih terlihat jika peserta didik diberikan soal, baik dikerjakan secara mandiri maupun secara berkelompok.

Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat cocok diterapkan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah suatu Pelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik diajak untuk membuat kelompok kecil dan melakukan suatu *games dan tournament* yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mamahami materi Pelajaran (Suaeb, dkk, 2018:147). Damayati dan Apriyanto (2017:237), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik kedalam kelompok belajar yang setiap kelompoknya berisi 4-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda-beda.

Model pembelajaran ini berbeda dengan model pembelajaran yang lain karena pada akhir pembelajaran diakhiri dengan *game dan tournament*. Menggunakan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu bekerja sama dengan satu kelompok, sehingga menciptakan suatu kondisi yang memberikan sentuhan dan kebiasaan agar peserta didik terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui *tournament*. Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran matematika telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu cara yang digunakan adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, agar dalam jiwa peserta didik mempunyai jiwa untuk bekerja sama dengan kelompok maupun tim. Pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analisis, dan pemecahan masalah yang relevan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pendidikan matematika tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep-konsep numerik tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis yang berkelanjutan. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan matematika dalam situasi nyata.

Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan observasi dikelas V terdapat informasi bahwa masih ada peserta didik yang kesulitan dalam menerima pembelajaran terkhususnya materi perkalian dan pembagian. Pada proses pembelajaran guru juga mengalami kesulitan dalam memilih model pembalajaran dikarenakan harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik kelas V berjumlah 8 peserta didik terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 4 peserta didik laki-laki. Berdasarkan data melalui kegiatan observasi dan kegiatan mengajar diperoleh data bahwa masih terdapat 5 peserta didik yang hasil belajarnya masih dibawah KKTP. Hal ini terlihat ketika peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik masih ada yang masih kesulitan dalam mengerjakan tugas. Hasil belajar merupakan gambaran pencapaian peserta didik setelah melalui proses

pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, sehingga sangat mempengaruhi tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, khususnya pada pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik disebabkan oleh kesulitan memahami matematika dan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar matematika, karena disebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik. Banyak faktor yang sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika pada kelas V SD Negeri Kranggan. Salah satu diantaranya adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar matematika menjadi rendah.

Menurut Sudjana (2010), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2013) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan pada peserta didik kelas tinggi. Dengan demikian tujuan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Okatavia (2020: 50) bahwa model TGT adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk saling mengajari, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran semakin kuat melalui proses diskusi dan permainan yang relevan. Hal ini mendorong peserta didik untuk saling berkomunikasi dan memfasilitasi peserta didik untuk saling bertukar ide dan mendukung dalam mengembangkan keterampilan. Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai "Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Perkalian dan Pembagian kelas V SD Negeri Kranggan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis Robbin Mc Tanggart. Model yang dikembangkan oleh Stephen kemmis dan Robbin Mc Tanggart tidak begitu jauh, karena didalam satu putaran masih ada 3 komponen yang terdiri dari 1) perencanaan; 2) tindakan dan observasi/pengamatan; 3) refleksi, Mu'alim (2014: 28). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Kranggan, yang beralamatan di Galur, Kulon Progo. Penelitian ini dilakukan di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Kranggan tahun ajaran 2025/2026. Dengan jumlah 8 peserta didik, yang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik Perempuan. Pada penelitian ini instrument yang digunakan untuk pengumpulan data berupa instrumen tes hasil belajar dan instrumen observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada materi perkalian dan pembagian di kelas V SD Negeri Kranggan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Sebelum menggunakan model TGT, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan pembelajaran

berlangsung kurang efektif. Setelah model TGT diterapkan, baik aktivitas guru maupun peserta didik meningkat, terlihat dari skor observasi pada siklus I dan II yang sama-sama berada pada kategori baik. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan bertahap, dari pra-siklus hanya 3 dari 8 peserta didik (38%) yang mencapai KKTP, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 81,25 menjadi 87,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan memudahkan peserta didik memahami materi. Meski demikian, peneliti mencatat adanya kendala berupa beberapa peserta didik yang masih kesulitan menjawab soal saat turnamen, sehingga guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Kranggan Tahun Ajaran 2025/2026.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kranggan. Pada pra-siklus, hanya 3 dari 8 peserta didik (38%) yang mencapai KKTP. Setelah penerapan TGT pada siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 75% (6 peserta didik), dan pada siklus II kembali naik menjadi 88% (7 peserta didik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam memperbaiki hasil belajar peserta didik. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kolaboratif. Peserta didik tampak lebih antusias, aktif, dan termotivasi, terutama karena adanya permainan yang terintegrasi dengan soal-soal pembelajaran. Jika pada pra-siklus peserta didik terlihat pasif dan kurang bersemangat, maka pada siklus I dan II mereka menunjukkan peningkatan keaktifan dan ketertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan serta motivasi peserta didik dalam mempelajari materi perkalian dan pembagian. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah mempertimbangkan penggunaan model TGT sebagai alternatif pembelajaran, guru dapat menerapkannya pada pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain, dan peserta didik dapat memanfaatkan model ini sebagai sarana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Ab Marisyah, A., Firman, R., dan Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(6), 1514–1519.

Suaeb, S. (2017). Penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Makassar (Tesis Magister). Universitas Negeri Malang.

Damayanti, S., dan Apriyanto, M. T. (2017). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 2(2), 235–244.

Sudjana, N. (2010). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hamalik, O. (2013). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Oktavia, A. A. (2020). *Pengembangan bahan ajar model cooperative tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas 4 SD Negeri 2 Kotayasa* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).