

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH THE TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL FOR GRADE III STUDENTS OF UPT SDN 49 GRESIK

Biutika Fitriananda¹, Nur Fauziah²

¹ Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik; Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

keyword 1; *Learning outcomes*,
keyword 2; *Mathematics, Team*
keyword 3; *Games Tournament*
Model

Article history:

Received: 2025-12-31

Revised: 2025-12-31

Accepted: 2025-12-31

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the Teams Game Tournament learning model to improve the learning outcomes of mathematics in the material of picture patterns and numbers of grade III students of UPT SDN 49 Gresik. This study uses Classroom Action Research (CAR). The research design uses the Kimmis and Mc Taggart model. The improvement in mathematics learning outcomes through the use of the TGT model was proven when the pre-action average class score was 61.53 with a percentage of student completion of only 30.76%. In cycle I after using the TGT model, the class average rose to 75 with a percentage of completion of 65.38% of students. In cycle II after using the TGT model and being subjected to improvements, the average rose to 83.84 with a percentage of completion of 84.61%. Mathematics learning through the use of the TGT model can create more active learning activities, students become more confident, and enthusiastic in learning.

Corresponding Author:

Biutika Fitriananda

Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia, biutika28fitriananda@gmail.com

INTRODUCTION

Pada jenjang Sekolah Dasar peningkatan kemampuan dan potensi merupakan bentuk usaha memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia (Putri, 2019). Salah satu komponen penting di pendidikan dasar ialah mata pelajaran matematika, yang memegang peranan krusial guna membentuk pola pikir dan keterampilan individu. Matematika bukan hanya sekadar angka dan rumus namun, alat untuk berpikir logis dan analitis. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih guna menyelesaikan permasalahan, mengembangkan strategi, dan pengambilan keputusan yang

berdasarkan pada data dan bukti. Kemampuan ini begitu penting di kehidupan sehari-hari, dimana kita kerap berada di situasi yang membutuhkan pemikiran kritis dan analisis yang mendalam. Selain itu, matematika juga berfungsi sebagai dasar bagi banyak bidang ilmu lainnya, seperti sains, teknologi, dan ekonomi (Fitra et al., 2018)

Melihat pentingnya matematika bagi siswa maka diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang tinggi. Namun realitanya, dalam pembelajaran matematika tidak terlepas dari tantangan yang dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi siswa. Banyak siswa yang memandang matematika selaku mata pelajaran yang susah dan membosankan. Hal ini mengakibatkan mereka kehilangan minat untuk belajar, yang berujung pada hasil belajar yang rendah. Berdasar observasi di lapangan, banyak siswa di kelas III UPT SDN 49 Gresik yang menunjukkan kesulitan saat belajar matematika. Hal ini dapat ditunjukkan hasil belajar Matematika dari 26 siswa, ditemukan yang mencapai KKTP yang sekolah tetapkan yakni 75 sebanyak 8 siswa, dan sebanyak 18 siswa tidak mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 61,53. Masalah ini disebabkan kurangnya interaksi siswa yang aktif dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan siswa merasakan kejenuhan dan kurang bersemangat dalam belajar, yang berakhir membawa dampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh sebabnya, penting bagi untuk guru dalam mencari model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

Model Teams Game Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa. TGT ialah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama dalam kelompok dengan kompetisi yang sehat. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi beberapa tim dan berkompetisi dalam menyelesaikan tugas atau permainan yang berhubungan akan materi pelajaran. Penerapan model TGT tidak hanya bermaksud guna peningkatan hasil belajar, namun untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa pula, seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Dalam kelompok, siswa belajar untuk membantu satu sama lain dan saling mendukung, menjadikannya tercipta suasana belajar yang positif dan kondusif. Sejalan dengan Slavin (2011), "Model TGT tidak hanya mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi di antara mereka." Dengan model ini diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasar latar belakang sebelumnya, maka model pembelajaran TGT ini dipilih menjadi alternatif solusi dari permasalahan kurangnya hasil belajar pada siswa kelas III UPT SDN 49 Gresik. Hal ini dikarenakan pada model TGT mengandung unsur permainan yang bisa membangun minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika yang bisa menjadikan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Oleh sebabnya peneliti tertarik guna melakukan penelitian tentang "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model Teams Game Tournament Siswa Kelas III UPT SDN 49 Gresik".

METHODS

Jenis penelitian yang dipergunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini yakni di Bulan Oktober hingga Desember di UPT SD Negeri 49 Gresik. Subjek penelitian ini ialah kelas III UPT SDN 49 Gresik Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024, dengan total 26 peserta didik, terdiri atas 13 peserta didik putri dan 13 peserta didik putra.

Penelitian ini mempergunakan model dari C. Kemmis dan MC. Taggart yang dikembangkan oleh Khairunnisa (2022:77) yang tiap-tiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi penelitian ini hendak dilakukan dengan 2 siklus.. Perencanaan tindakan, pada tahapan ini peneliti membuat rencana pembelajaran yang hendak dijalankan. Rencana bisa dipergunakan selaku acuan pada pelaksanaan setiap tindakannya supaya mendapat hasil yang maksimal. Selain itu peneliti

juga menyiapkan instrument penelitian (soal tes dan lembar observasi). Pelaksanaan tindakan dan observasi, melakukan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan model TGT yang sudah direncanakan disaat itu juga dilakukan observasi. Tahap Refleksi terhadap tindakan, kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PTK ialah tahap refleksi. Refleksi dilakukan guna mengemukakan kembali apa yang telah dilaksanakan, mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang sudah dijalankan. Aktivitas refleksi ini memberi kemudahan guna melaksanakan perubahan di tindakan selanjutnya. Perbaikan di siklus 2 dijalankan sesudah mengetahui sejumlah kekurangan yang ada di siklus 1 dengan langkah-langkah pelaksanaannya sama.

Data yang dihimpun pada penelitian ini ialah hasil belajar matematika materi pola gambar dan pola bilangan. Teknik pengumpulan data mempergunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipergunakan yaitu instrumen soal tes dan instrumen observasi aktivitas guru dan peserta didik. Analisis data yang dipergunakan di penelitian ini ialah kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika mencapai $\geq 76\%$ keseluruhan dari total siswa sudah mencapai KKTP ≥ 75 . Adapun tingkat keberhasilan yang Djamarah dan Zain (2014) kemukakan bisa diamati di tabel berikut.

Taraf Keberhasilan Hasil Belajar

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76% - 100%	Baik (B)
60% - 75%	Cukup (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: Djamarah dan Zain, 2014

FINDINGS AND DISCUSSION

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti memperoleh data nilai awal hasil belajar matematika kelas III UPT SD Negeri 49 Gresik, seperti berikut:

Tabel 1. Presentase ketuntasan nilai awal hasil belajar siswa kelas III

No.	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	8	30,76%
2	Tidak tuntas	18	69,24%
Presentase ketuntasan klasikal			30,76%

Berdasar data table 1., maka sama artinya bahwasannya ketuntasan klasikal nilai hasil belajar Matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 49 Gresik masih jauh dari ketuntasan klasikal ideal 51,72%. Oleh sebabnya, untuk memperbaiki keadaan tersebut dilakukan sebuah inovasi pembelajaran, yakni melalui implementasi model TGT untuk peningkatan hasil dari belajar peserta didik kelas III UPT SDN 49 Gresik pada materi pola gambar dan pola bilangan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SDN 49 Gresik. Penelitian ini terdiri atas siklus I dan siklus II. Dalam siklus I pokok bahasan pola gambar dan pola bilangan menggunakan model TGT dengan media amplop misteri. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model TGT, tahap pertama yakni penyajian kelas (class presentation) Dimana guru menjelaskan mengenai suatu pola gambar dan bagaimana cara melanjutkannya. Tahap kedua, belajar dalam kelompok (teams) kelas dibagi menjadi 5 kelompok yang berisikan 5-6 peserta didik. Tahap ketiga yaitu permainan (games), dalam permainan ini masing-masing kelompok diberi amplop misteri yang berisi 6 soal,

masing masing peserta didik mengambil 1 soal untuk dikerjakan. Tahap keempat yaitu pertandingan (tournament) dalam tahap ini peserta didik dan guru mencocokkan hasil pekerjaan dan menghitung poin masing-masing kelompok, jika peserta didik mengerjakan soal dengan benar maka memperoleh poin 10 dan apabila salah memperoleh poin 0. Tahap terakhir yaitu penghargaan kelompok (team recognition) kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapat penghargaan atau Reward dari guru.

Proses pembelajaran matematika menggunakan model TGT pada siklus I belum optimal yaitu, (1) media yang digunakan guru belum mampu menarik minat peserta didik dalam belajar, karena hanya amplop yang berisi soal-soal. (2) Waktu pembelajaran yang terlalu lama. (3) Terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu mengerti cara permainan dengan baik dan benar. (4) penghitungan poin yang kurang bervariasi sehingga banyak kelompok yang memiliki jumlah poin yang sama, karena tidak ada nilai minus untuk soal yang dikerjakan salah.

Tabel 2. Presentase ketuntasan siklus 1 awal hasil belajar siswa kelas III

No.	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	17	65,38%
2	Tidak tuntas	9	35,62%
Presentase ketuntasan klasikal			65,38%

Berdasar hasil penelitian di siklus I hasil belajar matematika peserta didik sudah meningkat, namun belum mencapai target dan masih terdapat kekurangan dalam tindakan yang perlu untuk ditingkatkan agar dapat memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh sebabnya siklus II perlu dijalankan guna memperbaiki dan peningkatan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Pelaksanaan proses pembelajaran di siklus II berdasar refleksi di siklus I. Rencana tindak lanjut yang dijalankan di siklus II yaitu, (1) mengganti media amplop misteri dengan media soal ubur-ubur dengan desain yang lebih menarik dan jenis soal yang lebih bervariasi. (2) Memperhitungkan alokasi waktu pembelajaran dengan menggunakan stopwatch saat permainan dilakukan. (3) sebelum dimulai permainan guru menjelaskan aturan dan cara permainan hingga peserta didik paham. (4) menambah penghitungan poin yang bervariasi dengan memberi poin tambah jika kelompok benar mengerjakan soal, dan memberi nilai minus jika kelompok salah mengerjakan soal.

Pada siklus II pokok bahasan pola bilangan menggunakan model TGT dengan media soal ubur-ubur. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model TGT, tahap pertama yakni penyajian kelas (class presentation) Dimana guru menjelaskan mengenai pola bilangan dan langkah melanjutkan bilangan suatu pola. Tahap kedua, belajar dalam kelompok (teams) kelas dibagi menjadi 5 kelompok yang berisikan 6 peserta didik. Tahap ketiga yaitu permainan (games), sebelum memulai permainan guru menjelaskan kepada peserta didik tentang aturan dan cara bermain menggunakan media soal ubur-ubur, setiap peserta didik akan maju ke depan untuk mengambil soal ubur-ubur dengan tingkat kesulitan yang mereka bisa, setelah mengambil peserta didik mengerjakan soal itu, jika peserta didik sudah selesai mengerjakan dan waktu masih ada peserta didik bisa mengambil lagi soal yang masih tersedia sampai waktu habis. Kemudian peserta didik menyatukan hasil pekerjaannya dalam kelompok. Tahap keempat yaitu pertandingan (tournament) dalam tahap ini peserta didik dan guru mencocokkan hasil pekerjaan dan menghitung poin masing-masing kelompok, jika soal yang dikerjakan benar maka kelompok memperoleh poin 10 dan apabila salah memperoleh poin -5, untuk soal dengan Tingkat kesukaran rendah jika benar kelompok mendapat poin 5 dan jika salah mendapat poin -2. Tahap terakhir yaitu penghargaan kelompok (team recognition) kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan mendapat penghargaan atau Reward dari guru. Peningkatan hasil belajar di siklus II bisa diamati di tabel berikut

No.	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	22	84,61%
2	Tidak tuntas	4	15,39%
Presentase ketuntasan klasikal			84,61%

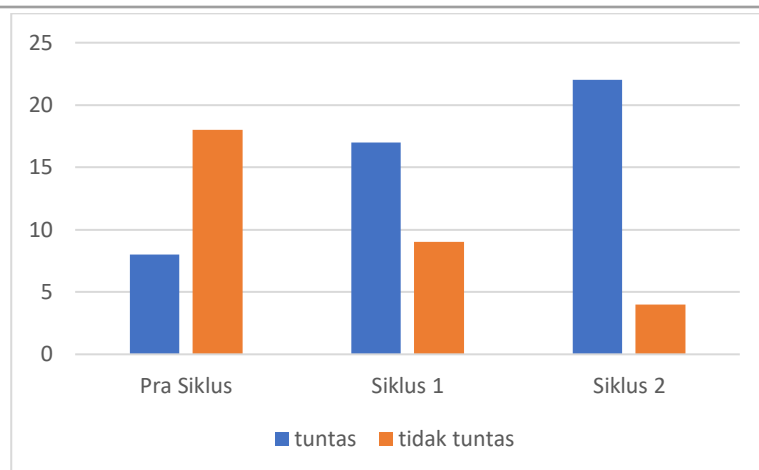


Diagram 1. Perbandingan persentase ketuntasan belajar pra siklus, siklus I, siklus II

Hal itu membuktikan bahwasannya penggunaan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III UPT SDN 49 Gresik. Sejalan dengan penelitian Yumna et al., (2023) yang menguraikan bahwasannya model TGT bisa meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar, karena didalamnya terdapat kegiatan permainan. Sejalan pendapat Piaget (dalam Aliya, 2016) menguraikan bahwasannya permainan selaku sebuah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Artinya melakukan permainan menjadi sesuatu yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak, dengan pengalaman belajar yang menarik bisa berpengaruh akan hasil belajar yang baik juga. Pengalaman belajar yang menarik dengan menerapkan model TGT yaitu peserta didik bisa bermain dan berkompetisi secara individu maupun kelompok. Pendapat tersebut juga sejalan dengan, Hayati et al., (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik Sekolah Dasar senang bermain, bergerak, dan menyukai kegiatan berkelompok.

Hasil pengamatan di siklus II telah memperlihatkan bahwasannya pembelajaran lebih efektif dan maksimal. Dengan menggunakan model TGT semua peserta didik aktif pada proses pembelajaran. Disamping itu peserta didik juga lebih menunjukkan keberanian mereka dengan lebih percaya diri saat berbaur dengan teman-temannya. Peserta juga nampak menikmati pembelajaran dan berantusias menjawab soal-soal yang telah disajikan guru. Dengan itu, pembelajaran matematika melalui penggunaan model TGT ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, peserta didik mejadi lebih percaya diri, dan antusias saat pembelajaran. Sesuai dengan pendapat tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah salah satu tipe ataupun model pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan, melibatkan aktivitas semua peserta didik, melibatkan peran peserta didik selaku tutor sebaya dan mengandung permainan dan reinforcement (Anggraeni & Wasitohadi, 2014). Model TGT dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran dengan aktif dan kreatif serta bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kerja kelompok akan satu dan lainnya (Sugiharti et al., 2021).

CONCLUSION

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan, bisa diambil kesimpulan bahwasannya

1. Penggunaan modul TGT bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan model TGT ini dibuktikan pada saat pratindakan nilai rata-rata kelas 61,53 dengan persentase ketuntasan peserta didik hanya sebesar 30,76%. Pada siklus I setelah menggunakan model TGT rata-rata kelas naik menjadi 75 dengan persentase ketuntasan 65,38% peserta didik. Pada siklus II setelah menggunakan model TGT dan dikenai perbaikan rata-rata naik menjadi 83,84 dengan persentase ketuntasan 84,61%.
2. Pembelajaran matematika melalui penggunaan model TGT dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, peserta didik menjadi lebih percaya diri, dan antusias dalam pembelajaran.

REKOMENDASI

1. Bagi Guru
Model pembelajaran TGT bisa dipergunakan sebagai solusi bagi guru guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih inovatif.
2. Bagi Peneliti Lain
Peneliti yang lain hendaknya memperhatikan hasil penelitian ini dengan seksama mungkin ada kekurangan dan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian selanjutnya dengan fokus penelitian, informan, teknik penelitian yang berbeda dan ruang lingkup yang lebih luas sehingga dapat berdampak lebih baik bagi peningkatan kemampuan peserta didik.

REFERENCES

- Aliya, N. S. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 9(5), 838–844.
- Anggraeni, V., & W. (2014). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa kelas 5 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa semester II tahun pelajaran 2013/2014. Satya Widya, 30(2), 121–136.
- Fitra, Y., Universitas, S., Tambusai, P. T., Tuanku, J., No, T., & Yenni, B. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 003 BANGKINANG KOTA. 2(1), 154–163.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1809–1815. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal, 4(2).
- Sugiharti, R. E., Arrahim, & Herlita, M. (2021). Model pembelajaran TGT sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter, 03(01), 1–5.