

Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 23 Mataram

Artika Sari Devi¹, Muhammad Tahir², Khaerudin³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.857>

Article Info

Received: 12 February 2025

Revised: 07 May 2025

Accepted: 09 May 2025

Correspondence:

Phone: +62 852-5310-0318

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 23 Mataram melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan model TGT (pra-siklus), hanya 45% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 50. Pada siklus I, terjadi peningkatan dengan 60% siswa mencapai KKM, dan nilai rata-rata meningkat menjadi 70. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat lebih signifikan, dengan 88% siswa mencapai KKM dan nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Penerapan model *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, interaksi antarsiswa, serta pemahaman materi pembelajaran. Model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Keywords: *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif.

Citation: Devi, S., A., Tahir, M., & Khaerudin, K. (2025). Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 23 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1057-1061. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.857>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membangun peradaban yang lebih maju. Dalam dunia pendidikan, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Slavin, 2015). Model pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi dan sulit memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah

model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Johnson & Johnson, 1987). Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mengkombinasikan unsur kerja kelompok dengan kompetisi dalam bentuk turnamen akademik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nabilla, & Fitriyana, (2022) menemukan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa

secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Riansyah, Dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama dan komunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berpotensi menjadi solusi bagi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, berdasarkan observasi awal di SDN 23 Mataram, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Akibatnya, banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan mengalami kesulitan dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data awal, hanya 45% siswa yang mencapai KKM, sedangkan sisanya masih mengalami kendala dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 23 Mataram. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini akan menguji efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model TGT dalam dua siklus PTK, serta (3) memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yang lebih efektif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat mengadopsi model pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). PTK dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas dengan melibatkan guru dan siswa dalam prosesnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan untuk mengidentifikasi kendala

yang muncul, melakukan perbaikan, dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 23 Mataram.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran menggunakan model TGT yang melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil, penyusunan pertanyaan berbasis materi ajar, serta pembuatan instrumen penelitian, seperti lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta soal evaluasi hasil belajar. Selain itu, peneliti juga berkoordinasi dengan guru kelas untuk memastikan bahwa penerapan model TGT dapat dilakukan secara optimal sesuai dengan kondisi kelas. Penyusunan perangkat pembelajaran ini mengacu pada teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2015), yang menyatakan bahwa belajar dalam kelompok kecil dengan pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model TGT di dalam kelas sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, memberikan materi pembelajaran, dan mengarahkan siswa untuk berpartisipasi dalam permainan turnamen yang menguji pemahaman mereka terhadap materi. Setiap kelompok bersaing dengan kelompok lain dalam menjawab pertanyaan, dan skor yang diperoleh dari permainan ini digunakan sebagai bagian dari penilaian hasil belajar siswa. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya pembelajaran dan memberikan arahan jika diperlukan.

Tahap observasi dan refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penerapan model TGT serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk mengukur keterlibatan siswa, interaksi dalam kelompok, serta respons mereka terhadap pembelajaran. Hasil observasi ini kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan hasil belajar siswa untuk melihat sejauh mana peningkatan yang terjadi. Jika ditemukan kelemahan atau kendala dalam siklus pertama, perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga pada penyempurnaan strategi pembelajaran agar lebih optimal.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 23

Mataram. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar secara bertahap pada setiap siklus. Sebelum penerapan model TGT atau pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 50, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 45%.

Pada siklus pertama, setelah model TGT diterapkan, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70, dan 60% siswa mencapai KKM. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam diskusi kelompok dan permainan turnamen. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus kedua, seperti pemberian bimbingan lebih intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan dan pengelolaan waktu belajar yang lebih optimal.

Hasil perbaikan tersebut terlihat pada siklus II, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85, dan 88% siswa mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

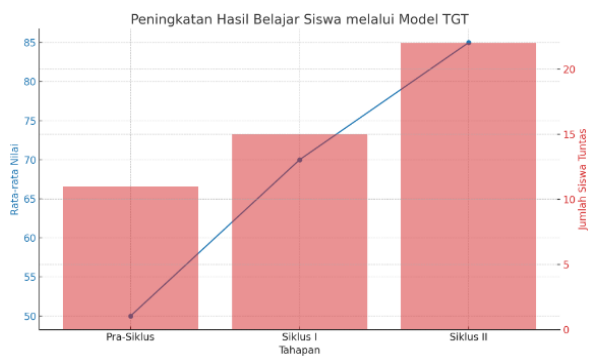
Tabel berikut menyajikan perbandingan hasil belajar siswa pada setiap tahap penelitian:

Tabel. 1 Perbandingan hasil belajar siswa pada setiap tahap penelitian

Tahapan	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	50	11 siswa	45%
Siklus I	70	15 siswa	60%
Siklus II	85	22 siswa	88%

Grafik berikut memperjelas tren peningkatan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung:

Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus



Grafik di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari tahap Pra-Siklus hingga Siklus II dalam penerapan model pembelajaran TGT (Teams-

Games-Tournament). Pada sumbu kiri, garis biru menggambarkan rata-rata nilai siswa, yang mengalami peningkatan dari 50 pada Pra-Siklus, menjadi 70 pada Siklus I, dan mencapai 85 pada Siklus II. Sementara itu, batang merah pada sumbu kanan menunjukkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang meningkat dari 11 siswa di Pra-Siklus, menjadi 15 siswa di Siklus I, dan akhirnya 22 siswa di Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap keberhasilan model ini dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

a. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Salah satu aspek utama dari model TGT adalah penggunaan pendekatan permainan dalam pembelajaran, yang membuat siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses belajar mengajar. Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang cenderung pasif, model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Penelitian oleh Slavin (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pemahaman konsep secara signifikan.

Pada siklus I, siswa masih beradaptasi dengan format pembelajaran yang baru. Beberapa siswa belum terbiasa dengan sistem turnamen dan kerja kelompok, sehingga ada kesenjangan dalam partisipasi. Namun, setelah dilakukan evaluasi dan bimbingan lebih lanjut pada siklus II, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti turnamen pembelajaran.

b. Perbaikan Pemahaman Konsep Melalui Kolaborasi

Menurut Hasanah, & Himami, (2021) Model TGT menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, yang mendorong siswa untuk saling membantu dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka berinteraksi dan berbagi pemahaman dengan teman sebayanya.

Pada siklus II, peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 85 menunjukkan bahwa siswa mulai memahami konsep dengan lebih baik setelah bekerja dalam kelompok. Selain itu, dengan adanya turnamen permainan, siswa lebih terdorong untuk belajar dan mengingat materi karena mereka ingin mendapatkan skor terbaik dalam kompetisi tersebut.

c. Peningkatan Keterampilan Sosial dan Kerja Sama

Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan sportivitas. Selama proses pembelajaran, siswa belajar untuk menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, serta bersaing secara sehat dalam turnamen.

Pengamatan menunjukkan bahwa pada siklus I, beberapa kelompok masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik. Namun, setelah diberikan bimbingan oleh guru dan adanya pengalaman dari siklus sebelumnya, pada siklus II, kerja sama antar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya ketuntasan belajar, dari 60% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II.

d. Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar

Peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa hasil tersebut di dukung juga oleh penelitian yang dilakukan Mulyadi, (2022) yang membahas tentang bagaimana Hasil Belajar Siswa ketika guru Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament. Keunggulan utama model ini adalah kombinasi antara kerja sama kelompok dan kompetisi, yang mendorong siswa untuk lebih giat belajar tanpa merasa terbebani.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif dapat meningkatkan motivasi serta prestasi akademik siswa (Johnson & Johnson, 1987). Dengan adanya permainan berbasis turnamen, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga belajar dari teman-teman mereka dalam suasana yang lebih menyenangkan dan mendukung.

Hasil ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran aktif lebih efektif dibandingkan metode tradisional, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 23 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 45% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan

dari 50 menjadi 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus membangun keterampilan sosial mereka melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat.

Selain berdampak pada hasil akademik, model TGT juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa kelas IV SDN 23 Mataram yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penghargaan juga diberikan kepada rekan-rekan sejawat dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta masukan yang berharga dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- Hasanah, Z. ., & Himami, A. S. . (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner Victoria*. Australia: Deakin University.
- Mulyadi, D. . (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537-4543. <https://doi.org/10.54371/jlrip.v5i10.1048>
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Pada Pembelajaran Matematika. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 5(1), 34 - 43. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/jmse.v5i1.1621>
- Riansyah, D. W., Choirudin, C., & Anwar, M. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif TGT untuk Teorema Pythagoras. *Assyfa Journal of Multidisciplinary*

Education, 1(2), 147–152.

<https://doi.org/10.61650/ajme.v1i2.544>

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education 3-13*, 43(1), 5-14.