
PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA KELAS V SDI UNGGULAN TODDOPULI MAKASSAR

Sri Ayu Anggriani¹, M Ali Latif Amri²

¹Universitas Negeri Makassar

Email: sriayuanggriani18@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar

Email: alilatif@unm.ac.id

Artikel info

Received: 02-08-2025

Revised: 18-08-2025

Accepted: 10-09-2025

Published: 30-09-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII dengan menerapkan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian Kelas V B di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli Makassar yang berjumlah 35 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Analisis data hasil belajar dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas V B UPT SPF SDI Unggulan Makassar mengalami peningkatan persentase pada siklus I sebesar 70,5 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,2 dengan selisih peningkatan sebesar 17,7. Persentase siklus I sebesar 62,8% meningkat pada siklus II menjadi 94,2% dengan selisih sebesar 31,4%.

Key words:

Cooperative Learning, TGT,

Hasil Belajar

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan elemen utama dalam pendidikan formal di lingkungan sekolah, melibatkan hubungan antara pendidik, siswa, materi pembelajaran, sumber belajar, media, fasilitas, dan lingkungan. Pembelajaran yang efektif mendorong siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan nilai-nilai moral yang positif. (Sudjana, 2014).

Sejalan dengan kemajuan zaman, terutama di era globalisasi yang penuh tantangan dan persaingan, diperlukan inovasi dalam pembelajaran serta pilihan strategi dan model pengajaran yang efektif untuk mendorong perubahan perilaku positif pada siswa. Al Tabany (2017: 15) mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat inovatif, maju, dan relevan dengan konteks dapat mendukung pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran dengan cara yang efektif. UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa sasaran dari proses pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa sehingga menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta berperan sebagai penduduk yang berperan aktif dalam kehidupan demokrasi dan memiliki rasa tanggung jawab.

Salah satu pembaruan penting dalam sistem pendidikan Indonesia adalah penerapan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2020. Kurikulum ini mengutamakan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, berbasis proyek, dan berpusat pada siswa. Tuerah (2023) menjelaskan bahwa kurikulum ini dibuat dengan tujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan menyelesaikan persoalan, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kurikulum Merdeka juga berkontribusi pada pengembangan profil pelajar Pancasila, yang menekankan pentingnya karakter dan kemampuan global, menggunakan model pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments).

Di antara berbagai jenis model pembelajaran kooperatif, model TGT menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan. Menurut Slavin (2015), model pembelajaran TGT memungkinkan kelompok bersaing satu sama lain, yang dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Dengan adanya elemen permainan dan turnamen, siswa merasa terdorong untuk menunjukkan kemampuan mereka dan meraih prestasi. Sementara itu, menurut Mulyaningsih (2014), TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar di lingkungan yang lebih mendukung, sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan model TGT dapat menciptakan kondisi di

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dalam kelas yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus memotivasi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis (Hermawan & Rahayu, 2020). Pembelajaran dengan model TGT memberikan berbagai keuntungan, seperti peningkatan waktu yang dihabiskan untuk tugas, penerimaan terhadap keberagaman individu, pemahaman isi pembelajaran yang lebih rinci meskipun dengan waktu yang terbatas, serta terciptanya keaktifan Siswa dalam proses belajar mengajar. Model ini juga dapat melatih keterampilan sosial, meningkatkan motivasi belajar, dan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan observasi di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli Makassar, pembelajaran yang diterapkan tidak sepenuhnya memenuhi tuntutan abad ke-21, yang menekankan pembelajaran yang melibatkan, kreatif, dan berfokus pada siswa. Penggunaan metode tradisional dianggap kurang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga menimbulkan kebosanan, menurunkan fokus, dan menyebabkan hasil belajar matematika kurang optimal. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments) dapat memperbaiki hasil belajar siswa.. Menurut Sudjana (2005), hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model TGT dalam memperbaiki pencapaian belajar matematika siswa kelas V di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua tahap siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDI unggulan Toddopuli Makassar pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SDI Unggulan Toddopuli Makassar, dengan subjek penelitian adalah 43 siswa dari kelas V B.

Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, aktivitas yang akan dilakukan dipersiapkan dengan cermat. Pelaksanaan tindakan dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data melalui pengamatan. Setelah data

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

terkumpul, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi pencapaian tujuan berdasarkan indikator keberhasilan. Penelitian dihentikan jika terjadi peningkatan signifikan sesuai target yang diharapkan.

Teknik Analisis Data

Data hasil belajar dianalisis dengan cara menghitung persentase kelulusan siswa. Persentase ini bisa dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

P = Persentase keberhasilan siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa keseluruhan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut adalah penyajian data hasil pembelajaran siswa yang diperoleh pada siklus I dan II.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Statistik	Nilai
Subjek	35
Skor ideal	100
Skor tertinggi	90
Skor terendah	40
Jumlah siswa tuntas	22
Jumlah siswa tidak tuntas	13
Rata-rata	70,5
Persentase ketuntasan	62,8 %

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Statistik	Nilai
Subjek	35
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	60
Jumlah siswa tuntas	33
Jumlah siswa tidak tuntas	3
Rata-rata	88,2
Persentase ketuntasan	94,2%

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Pembahasan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Analisis data mengindikasikan adanya kemajuan dalam pencapaian belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, tingkat ketuntasan mencapai 62,8%, dengan 22 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 13 lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai maksimum yang diperoleh adalah 90, sedangkan nilai minimum adalah 40. Sementara itu, pada siklus II, terjadi peningkatan persentase ketuntasan menjadi 94,2%, sebanyak 33 siswa telah mencapai tuntas, sementara hanya 3 siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, dan nilai terendah naik menjadi 60. Dengan demikian, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 22 orang pada siklus I menjadi 33 orang pada siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) dapat memperbaiki hasil belajar Matematika siswa. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan capaian belajar. Namun, penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tetap penting untuk mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada awal siklus I, siswa menunjukkan antusiasme terhadap uraian materi dan pelaksanaan model TGT. Meskipun demikian, pembagian kelompok memerlukan waktu yang cukup lama, karena banyak siswa yang hanya ingin bergabung dengan teman dekatnya. Sebagai akibatnya, waktu yang tersedia untuk menyelesaikan LKPD selama turnamen menjadi semakin terbatas.

Setelah mengevaluasi hasil pada siklus I, perlu dilakukan perbaikan untuk memaksimalkan proses belajar mengajar, sehingga tahap berikutnya dilaksanakan pada siklus II. Guru merancang rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, agar aspek-aspek yang belum terlaksana dapat diimplementasikan pada siklus II. Guru juga menyampaikan penjelasan yang mendalam mengenai model TGT yang akan dijalankan oleh siswa, dengan tujuan meminimalkan pertanyaan yang dapat menghambat waktu pelaksanaan. Selain itu, guru berusaha untuk memenuhi indikator yang belum terpenuhi pada siklus I, sehingga hasil pembelajaran di siklus II dapat mengalami peningkatan.

Studi ini mengidentifikasi sejumlah kendala dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi dan ketertarikan siswa serta penggunaan media yang terbatas. Hal ini memerlukan peran aktif guru untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar. Pendidik harus memperhatikan berbagai faktor, seperti sasaran, sarana, durasi, kebutuhan, serta karakteristik siswa, serta merancang metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai kebutuhan mereka. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi juga menjadi langkah penting

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

untuk mendukung keberhasilan proses belajar.

Menurut Sundayana (2015), media pembelajaran berperan penting dalam membangun antusiasme belajar serta mendorong adanya interaksi yang lebih intens dan langsung antara Siswa dengan sumber belajar. Kehadiran media ini tidak hanya mendorong Siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kemudahan kepada mereka dalam memahami materi, berkomunikasi dengan sumber belajar, dan menyimpan informasi yang dipelajari dengan lebih efektif.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif jenis TGT (Teams Games Tournaments) dalam pembelajaran Matematika di SDI Unggulan Toddopuli Makassar secara signifikan meningkatkan prestasi belajar Siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki sejumlah kelebihan, seperti memperkuat dorongan dan antusiasme dalam proses belajar, kolaborasi serta solidaritas antaranggota kelompok, dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Hasil penelitian ini konsisten dengan studi lain oleh Rani (2022) menyebutkan bahwa Model Pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Matematika siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2020) juga menegaskan bahwa kelebihan model TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Sebagai rekomendasi, guru disarankan untuk mengimplementasikan model ini dengan pendekatan yang tepat dan kreatif agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Damayanti (2017) menambahkan bahwa model pembelajaran TGT menitikberatkan pada kerja sama antar kelompok untuk memahami, mendiskusikan informasi, serta berlatih bersama kelompok lain dalam turnamen sebelum bersaing. Dengan demikian, terdapat perubahan signifikan pada siklus kedua, di mana Siswa menjadi lebih bersedia untuk bekerja sama dalam kelompok. Mereka mulai memahami peran dan tanggung jawab masing-masing. Guru juga lebih aktif dalam mengontrol, mengawasi, serta mendukung Siswa dalam menyelesaikan LKPD yang telah disusun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi selama pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan yang tulus disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Guru Pamong di UPT SPF SD Inpres Unggulan Toddopuli Makassar, yang telah memberikan izin, dukungan penuh, serta

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

kesempatan untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan, serta saran-saran berharga yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Dukungan dan motivasi dari berbagai pihak sangat berarti dalam menyempurnakan hasil penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di UPT SPF SDI Unggulan Makassar. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat secara jelas pada setiap siklus yang dilaksanakan. Di siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 70,5, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,2, dengan peningkatan sebesar 17,7. Selain itu, persentase keberhasilan pada siklus I adalah 62,8%, yang meningkat menjadi 94,2% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 31,4%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) secara kreatif dan inovatif, dengan memperhatikan dinamika kelas dan karakteristik siswa. Guru perlu lebih efektif dalam mengelola waktu, terutama dalam pembagian kelompok yang sering menjadi kendala, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sangat penting untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Guru juga disarankan untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dan jelas tentang model TGT di awal pembelajaran, guna mengurangi kebingungan dan mempercepat proses pelaksanaan. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan hasil belajar siswa dapat terus meningkat pada siklus berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Tabany, Trianto I.B. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Kencana.
- Damayanti, S., & 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.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

- Hasanah, Uswatun., Wijayanti, R., dan Liesdiani, Metty. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No. 2.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. 2020. Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* (Vol. 4, Issue 2).
- Mulyaningsih, Endang. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077
- Slavin (2015) Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. (2014). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, D. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Tuerah, R. M. S., & Jeanne M. Tuerah. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 9(19). Hal. 979-988.