

# Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *team games tournament* siswa kelas iv sd

Navalia Dewi Ernamasari<sup>1\*</sup>, Riyadi<sup>2</sup>, Siti Wahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 449, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, 57146, Indonesia

[\\*navaliadernmsr@student.uns.ac.id](mailto:navaliadernmsr@student.uns.ac.id)

**Abstract.** *The purpose of this study was to increase the motivation and learning outcomes of mathematics in class IVB students at SD Djama'atul Ichwan Surakarta, especially in area and volume measurement materials. This research is included in the type of classroom action research. Sources of research data were obtained from students (learning outcomes and learning motivation), teachers (teacher performance in applying the team games tournament model), documents (student learning outcomes in the last exam, syllabus, teaching modules). Data collection was done through interview, observation, questionnaire, and test techniques. The data obtained were analyzed using techniques by Miles and Huberman. The results of this study are the Team Games Tournament learning model which is carried out through the stages of class presentation, learning in groups, games, matches, and awards can increase student motivation and learning outcomes in area and volume measurement math lessons. The percentage of students in the category of having very high motivation always increases every cycle. The results of the student motivation questionnaire always increased, starting from 40.75% in the pre- stage, to 66.66% in cycle I, and increased again in Cycle II to 80.77%. Furthermore, the evaluation of student learning outcomes with the percentage of student completeness increased from 18% in preaction, to 46% in Cycle I, and to 70.335% of students completed in Cycle II.*

**Keywords:** *Classroom action research, elementary school, team games tournament, learning motivation, learning outcomes.*

## 1. Pendahuluan

Matematika disebutkan sebagai ilmu yang abstrak, dedikatif, dan memiliki bahasa simbol padat arti yang dapat mengembangkan dan mempelajari cara-cara berpikir dan pemecahan masalah oleh siswa. Matematika adalah berpikir dengan cara yang logis [1]. Adanya pembelajaran matematika di tingkat SD seharusnya mampu memberikan bekal kepada siswa berupa kemampuan cara berpikir kritis analitis, logis, dan kreatif, serta memfasilitasi karakteristik anak-anak yang berada dalam usia bermain. Selama ini, pembelajaran matematika memiliki kesan yang kurang menyenangkan. Bagi siswa, matematika dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit dan menakutkan [2]. Dalam mata pelajaran matematika menunjukkan siswa memiliki minat dan motivasi dalam pembelajaran matematika yang rendah, sehingga terlihat tidak tertarik dengan pelajaran matematika dan tidak memperhatikan penjelasan guru ketika sedang mengajar. Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa bahkan tidak peduli dengan nilai yang diraihinya. Media pembelajaran yang tersedia pun kurang dimanfaatkan dengan baik [3].

Studi kasus hasil wawancara pada tanggal 11 Oktober 2019 dengan siswa kelas VD SD Djama'atul Ichwan mayoritas mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang dirasa paling

susah di antara mata pelajaran lainnya. Selanjutnya, dalam tes pra tindakan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 31, tidak terdapat nilai yang melebihi KKM (75) [4]. Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester II kelas IV pada Maret 2024 di SD Djama'atul Ichwan, khususnya di kelas IV B menunjukkan hasil 82% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (75) dan dengan rata-rata yang rendah, yakni 62,4 yang juga masih berada di bawah KKM. Penilaian Sumatif Tengah Semester II ini mencakup materi mengenai pengukuran luas dan volume dan materi mengenai bangun datar. Dari analisis jawaban siswa, pada materi pengukuran luas dan volume siswa masih banyak mengalami kesulitan penafsiran makna dari soal. Sehingga banyak dari mereka menghitung dengan cara yang salah khususnya pada materi pengukuran luas dan volume. Berdasarkan konfirmasi bersama wali murid, terdapat permasalahan minat belajar mata pelajaran matematika, permasalahan ini ditinjau dari rendahnya nilai-nilai tugas harian dan hasil tes siswa [5].

Dalam pengamatan kelas selama bulan November 2023, anak-anak sangat suka dengan adanya kompetisi yang ber-*reward*. Anak-anak sangat senang bermain dan akan semakin tertantang dengan adanya kompetisi berkelompok. Dengan adanya kompetisi terstruktur dalam pembelajaran, motivasi siswa akan menjadi lebih tinggi untuk belajar semakin giat bersama dengan kelompoknya dan saling tolong menolong satu sama lain. Model Pembelajaran yang cocok untuk hal ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang mana, model ini merupakan salah satu model pembelajaran dengan kelebihan memfasilitasi adanya interaksi antar siswa dalam belajar dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran [6]. Menurut Slavin dalam Purnamasari, Y. (2014), anggota kelompok dalam satu tim TGT akan saling tolong menolong mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain sebagai upaya mempersiapkan diri untuk permainan, akan tetapi dalam permainan, teman dalam tim tidak boleh membantu temannya yang sedang bermain, sehingga tercipta kemandirian belajar. Kelompok dalam TGT bersifat heterogen, sehingga tercipta keseimbangan. Slavin menyebutkan langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yakni tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*) [7].

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang mempelajari berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas melalui refleksi yang dilakukan oleh guru. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk memecahkan berbagai permasalahan dengan implementasi berbagai tindakan yang sistematis dan melakukan evaluasi dampak dari tindakan tersebut [8]. Siswa di kelas IV B Tahun Akademik 2023/2024 yang terdiri dari 28 peserta didik dengan 14 laki-laki dan 14 perempuan. Data penelitian diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen yang didapatkan dan dikumpulkan dengan cara wawancara, angket, observasi, dan tes dalam pelajaran matematika pengukuran luas dan volume. Analisis data penelitian dengan teknik analisis Miles dan Huberman dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [9]. Indikator pencapaian penelitian ini adalah minimal 70% dari jumlah siswa mencapai kategori motivasi siswa sangat tinggi, yakni dengan skor 80-100%. Selain itu, Melalui tes evaluasi yang dikerjakan siswa dengan KKM (75). Sebanyak 70% dari jumlah siswa mendapatkan predikat tuntas dengan perolehan nilai di atas KKM (75). Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan yang telah dikembangkan oleh Kurt Lewin, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan ini dilakukan dalam dua siklus.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diimplementasikan dalam dua siklus dengan 2 pertemuan di setiap siklusnya. Penerapan model pembelajaran ini menggunakan 5 tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). langkah ini sesuai dengan yang telah diungkapkan oleh Slavin (2011) yang menyatakan bahwa TGT memiliki 5 komponen utama : a) penyajian kelas, b) kelompok, c) games/ permainan, d) turnamen, e)

penghargaan kelompok [10]. Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan motivasi siswa dalam siklus I dan siklus 2

		Siklus	
		I	II
Kinerja Guru	Persentase (%)	81,66	94,16
Aktivitas Siswa	Persentase (%)	80,83	90
Motivasi Siswa	Persentase (%)	79,16	92,35

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan kinerja dan aktivitas atau kegiatan siswa selama pembelajaran menggunakan implementasi model *Team Games Tournament* (TGT). Adanya peningkatan kinerja guru dalam implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai akibat dari adanya refleksi dan perencanaan di setiap siklusnya. Hal ini merupakan tanggung jawab guru sebagai pengajar untuk memberikan pelayanan kepada peserta didik, melakukan inovasi pembelajaran dan menggunakan strategi belajar tertentu agar siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Notoatmodjo menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dimaksudkan untuk mengajak individu, kelompok, maupun masyarakat agar bertindak sesuai dengan harapan praktisi pendidikan (guru) [11]. Penting bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dalam media maupun metode sebagai upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa tidak bosan dan tidak mengantuk selama pembelajaran [12]. Oleh karena itu, inovasi yang dilakukan pada setiap siklus yang dilakukan guru selalu meningkat yang dilakukan sebagai sebuah usaha untuk mendapatkan peningkatan perhatian siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi siswa dalam implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan hasil positif. Hasil studi terhadap motivasi siswa selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya didapatkan hasil motivasi siswa yang meningkat. Hal ini ditinjau dari perolehan dan perhitungan hasil angket motivasi siswa berikut.

**Tabel 2.** Hasil angket motivasi siswa pada pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

		Siklus		
		Pra tindakan	I	II
Sangat tinggi	Persentase (%)	40,75	66,66	80,77
Tinggi	Persentase (%)	59,25	33,33	19,23

Tabel 2 menunjukkan hasil perolehan dan perhitungan angket motivasi siswa selalu mengalami peningkatan, mulai dari 40,75% pada tahap pra tindakan, menjadi 66,66% pada siklus I, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 80,77%. Dengan pencapaian ini berarti, indikator ketercapaian penelitian telah tercapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan model TGT memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi siswa. Hayati, N. M. menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan siswa dalam belajar [13] [14]. Pengaruh positif yang signifikan ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan 3 siswa di kelas IV B sebagai subjek yang menyatakan bahwa mereka lebih siap menghadapi ujian setelah melaksanakan pembelajaran matematika dengan implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) karena

mereka lebih semangat dalam belajar. Ainurrahman (2012) mendukung bahwa aktivitas atau kegiatan belajar siswa terdorong oleh adanya motivasi belajar sebagai pertanda bahwa siswa telah sadar dalam diri mereka untuk bersungguh-sungguh dalam belajar [15].

Bagian dari langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang paling membuat mereka termotivasi adalah pertandingan (*tournament*), permainan (*games*), tahap belajar dalam kelompok (*team*), dan penghargaan (*team recognition*). Dalam tahap belajar kelompok, para siswa mengatakan mereka senang jika belajar dalam kelompok karena dapat bertanya jika ada teman yang lebih paham. Dengan adanya diskusi yang lebih interaktif dalam kegiatan belajar kelompok menjadi lebih memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.

Selanjutnya, hasil proses pembelajaran matematika pengukuran luas dan volume siswa kelas IV B SD Djama'atul Ichwan juga mengalami pertumbuhan yang signifikan. Peningkatan ini dapat ditinjau dari tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil belajar siswa pada pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Hasil belajar		Siklus		
		Pra tindakan	I	II
Tuntas	Persentase (%)	18	46	70,335
Tidak Tuntas	Persentase (%)	82	54	29,64

Tabel 3 menunjukkan hasil proses belajar siswa dalam pembelajaran matematika pengukuran luas dan volume mengalami peningkatan dalam setiap tindakan. Dalam tes ini, siswa dikatakan tuntas dengan KKM 75. Banyak siswa yang tuntas pada pertemuan pertama sebesar 44% dari total keseluruhan siswa. Sedangkan untuk pertemuan kedua yaitu sebesar 48%. Sedangkan persentase untuk banyak siswa dengan predikat tidak tuntas KKM pada pertemuan pertama adalah sebesar 56%. Kemudian untuk pertemuan kedua adalah sebesar 52%. Jumlah rata-rata siswa dengan predikat tuntas pada Siklus I adalah 46% siswa, sedangkan siswa dengan predikat tidak tuntas sebesar 54% siswa. Dari hasil tes dapat disimpulkan bahwa metode TGT siklus I terdapat peningkatan hasil belajar dari pra tindakan dengan peningkatan dari 18% siswa tuntas menjadi 46% siswa tuntas yang berarti terdapat kenaikan sebesar 28%. Siklus II ini penelitian telah tercapai dengan rata-rata siswa tuntas adalah 70,355%. Hasil belajar terjadi peningkatan nilai dari pertemuan 1 ke pertemuan selanjutnya, yaitu dari pertemuan 1 terdapat 60,70% siswa tuntas dengan rata-rata 79,643, pada pertemuan 2 menjadi 80% siswa tuntas dengan rata-rata 82. Yang mana berarti jumlah rerata siswa tuntas di siklus II sebesar 70,355% dengan rata-rata nilai adalah 80,7. Berdasarkan evaluasi hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pengukuran luas dan volume pada siklus II sudah mencapai target indikator penelitian. Tindak lanjut bagi siswa yang belum tuntas pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah remidi diluar jam pembelajaran dengan mengerjakan kembali soal evaluasi dengan pemberian nilai sesuai KKM, sehingga dengan kegiatan tersebut pembelajaran dinyatakan selesai.

Peningkatan prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peningkatan motivasi siswa. Slameto (2010) menyatakan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dinilai menarik oleh siswa, sesuai dengan hasil wawancara kepada siswa, bahwa mereka merasa pembelajaran matematika dengan model TGT lebih menarik dan seru sehingga motivasi dan semangat belajar mereka bertambah. Selain itu, peningkatan hasil belajar selajan dengan hasil investigasi oleh Ujiati Cahyaningsih bahwa penerapan TGT memberikan pengaruh positif dalam aspek kognitif dan psikomotorik [16]. Penelitian oleh Yenni Fitra Surya menunjukkan hasil bahwa implementasi model TGT dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar dalam pelajaran matematika [17]. Penelitian oleh Vello dan Site Charhany juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan prestasi belajar [18].

Penerapan model pembelajaran TGT sebagai salah satu usaha yang dilakukan guru untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Suprihatin bahwa guru dapat memberikan tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar anak, diantaranya 1) memberikan kejelasan terhadap tujuan yang akan dicapai, 2) menghidupkan kembali motivasi siswa, 3) menciptakan suasana kelas yang menarik dan kondusif selama proses pembelajaran, 4) melakukan variasi terhadap model dan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa, 5) mengapresiasi hasil pekerjaan siswa berupa pujian, 6) serta mengadakan kompetisi dan kerja sama [19] [20]. Semua poin tersebut dapat masuk ke dalam tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT).

#### 4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi model *Team Games Tournament* (TGT), menunjukkan bahwa menerapkan model ini dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa di kelas IV SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Siswa kelas IV B SD Djama'atul Ichwan dapat meningkat motivasi dan hasil belajarnya dengan pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) apabila dalam penerapannya sudah baik dan benar sesuai dengan sintaks model. Dampak yang didapatkan oleh peserta didik setelah implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berupa menjadi lebih aktif dalam setiap tahapan proses belajar. Siswa tergerak untuk lebih aktif melakukan diskusi dalam kelompoknya dan lebih tertarik untuk belajar karena ada tahapan pertandingan (*tournament*), permainan (*games*), dan penghargaan (*team recognition*). Dan untuk bisa memenangkan pertandingan serta mendapat penghargaan maka timbul dalam diri siswa bahwa ia harus memperhatikan guru dalam penyajian kelas dan aktif dalam belajar kelompok.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dalam menambah pengetahuan mengenai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat juga digunakan sebagai sumber dalam melakukan penelitian tindak lanjut yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Sedangkan implikasi praktis dalam penelitian ini, yaitu hasil penelitian ini dapat diterapkan langsung oleh guru sebagai salah satu bentuk inovasi terhadap proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan guru untuk merencanakan tindak lanjut.

#### 5. Referensi

- [1] M. Puspita, S. Slameto, dan E. W. Setyaningtyas 2018 Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* **1(1)** 120–125
- [2] E. Eismawati, H. D. Koeswanti, dan E. H. Radia 2019 Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa Kelas 4 SD *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* **3(2)**
- [3] B. B. A. Putri, A. Muslim, dan T. Y. Bintaro 2019 Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang *Jurnal Education FKIP UNMA* **5(2)** 68–74
- [4] I. M. Husniah 2020 Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think talk write (TTW) untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika peserta didik kelas V sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **8(2)** 31–36
- [5] M. R. Subekti, A. Kurniati, dan T. Firda 2021 Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021 *J-PiMat* **3(2)**
- [6] A. Irawan 2017 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa *Jurnal Edumath* **3(2)** 164–170
- [7] Y. Purnamasari 2014 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan

- Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* **1(1)**
- [8] N. Saputra 2021 *Penelitian Tindakan Kelas*
- [9] Sugiyono 2018 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta)
- [10] S. Damayanti dan M. T. Apriyanto 2017 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* **2(2)** 235–244
- [11] W. Rohmad and et al 2019 *Introduction to Education* (Malang: Muhammadiyah University)
- [12] I. W. Sugiata 2018 Application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model to improve learning outcomes *Indonesian Journal of Chemical Education* **2(2)** 78–87
- [13] R. Trishantya Widayarsi, S. Istiyati, dan A. Surya Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* **7(6)** 96–102
- [14] N. M. Hayati 2024 Application of Team Games Tournaments to Interest in Learning Middle School Students *JURNAL EDUCIENCE (JES)* **11(1)** 221–229
- [15] D. Ayu Nurmala, L. Endah Tripalupi, dan N. Suharsono 2014 Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* **4(1)** 1–10
- [16] U. Cahyaningsih 2017 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD *Jurnal Cakrawala Pendas* **3(1)**
- [17] Y. Fitra Surya 2018 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* **2(1)** 154–163
- [18] A. Veloo and S. Chairhany 2013 Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-games-tournaments *Procedia Soc Behav Sci* **93** 59–64
- [19] Rokhimah 2019 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia) ; Jurnal Ilmiah Pendidikan* **5(4)** 251–259
- [20] S. Suprihatin 2015 Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* **3(1)** 73–82