

**ANALISIS PENERAPAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
PERKEMBANGAN KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA
KELAS 2 MI RAUDLATUL HASAN**

Ika Rohmah Setiowati Ningsih¹, Yulina Fadilah², Nur Khosiah³

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Ahmad Dahlan Kota Probolinggo

¹ikarohmahningsih26@gmail.com, ²yulinafadilah@gmail.com,

³nurkhosiah944@gmail.com

ABSTRACT

This research investigates the application of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) in strengthening the mathematical abilities of second-grade students at MI Raudlatul Hasan. A descriptive qualitative design was employed, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The participants consisted of 15 students and one classroom teacher who served as the primary informant. Data analysis followed the Miles and Huberman framework, involving data reduction, data presentation, and the formulation of conclusions. The results reveal that the TGT model contributes significantly to students' cognitive growth, particularly in grasping basic operations such as addition, subtraction, and simple problem-solving procedures. Improvements were also evident in affective aspects, including increased motivation, engagement, and confidence during mathematics lessons. Furthermore, students' psychomotor skills developed through their involvement in game-based learning activities and the use of instructional materials during tournament sessions. Overall, the implementation of TGT creates a supportive learning atmosphere that promotes collaboration, positive competition, and active participation among young learners. The study highlights the need for well-structured planning and a strong facilitative role from teachers to maximize group interaction and enhance students' mathematical development.

Keywords: *math skills, cooperative learning, elementary school, team games tournament (TGT)*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas 2 MI Raudlatul Hasan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan penelitian terdiri atas 15 siswa serta seorang guru kelas yang berperan sebagai informan utama. Analisis data dilakukan mengikuti langkah-langkah Miles dan Huberman, yakni mereduksi data,

menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT berdampak positif pada perkembangan kognitif siswa, terutama dalam memahami konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan strategi penyelesaian soal sederhana. Pada aspek afektif, siswa memperlihatkan peningkatan motivasi, antusiasme belajar, serta kepercayaan diri selama mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, kemampuan psikomotor siswa juga terstimulasi melalui berbagai aktivitas permainan dan penggunaan media selama proses turnamen. Secara umum, penerapan TGT menghasilkan suasana belajar yang kondusif, kolaboratif, serta mendorong kompetisi sehat yang menarik bagi siswa kelas rendah. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan TGT secara sistematis dan peran guru sebagai fasilitator utama agar dinamika kelompok dapat berjalan optimal dan memberi pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan matematika siswa.

Kata Kunci: kemampuan matematika, pembelajaran kooperatif, sekolah dasar, *team games tournament* (tgt)

A. Pendahuluan

Perkembangan kemampuan matematika pada anak usia dini hingga jenjang sekolah dasar menjadi salah satu perhatian utama dalam pendidikan abad ke-21. Kemampuan matematika tidak hanya mencakup penguasaan operasi hitung, tetapi juga pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah. Laporan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan adanya perbedaan capaian kompetensi matematika antarnegara, terutama pada aspek berpikir konseptual dan pemecahan masalah (Mullis et al., 2020). Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran matematika di jenjang

pendidikan dasar masih menjadi tantangan, termasuk di Indonesia.

Rendahnya capaian matematika siswa sekolah dasar sering dikaitkan dengan proses pembelajaran yang bersifat prosedural dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang menekankan hafalan rumus dan latihan soal berulang cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika secara mendalam. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memengaruhi sikap dan motivasi belajar siswa, bahkan dapat memicu kecemasan terhadap matematika (*math anxiety*) sejak usia dini (Ramirez et al., 2018).

Dalam konteks nasional, hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2021 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar masih mengalami kendala dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya pada materi operasi hitung, geometri, dan nilai tempat (Kemendikbudristek, 2021). Rendahnya minat belajar dan persepsi negatif terhadap matematika turut memperkuat permasalahan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga mampu mendorong interaksi sosial, partisipasi aktif, dan tanggung jawab individu. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang banyak dikembangkan adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang dipopulerkan oleh Slavin. Model TGT mengombinasikan kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi

akademik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Slavin, 2014).

Secara teoretis, model TGT berlandaskan pada teori konstruktivisme dan pembelajaran sosial yang menekankan peran interaksi dan kolaborasi dalam membangun pemahaman konsep. Melalui aktivitas permainan dan turnamen akademik, siswa didorong untuk aktif belajar, saling membantu, serta mengembangkan motivasi intrinsik dalam pembelajaran matematika. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa (Juwita et al., 2017; Kilic, 2017). Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasilnya belum sepenuhnya dapat digeneralisasikan pada madrasah ibtidaiyah di Indonesia, khususnya pada kelas rendah.

Di sisi lain, penelitian mengenai penerapan model TGT pada pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah, terutama di kelas rendah, masih relatif terbatas. Kondisi ini diperkuat oleh kenyataan bahwa banyak guru di madrasah, khususnya di wilayah nonperkotaan,

belum memperoleh pelatihan yang memadai terkait penerapan model pembelajaran kooperatif yang bervariasi. Akibatnya, pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal yang bersifat repetitif.

Hasil observasi awal di kelas 2 MI Raudlatul Hasan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan bilangan dua angka, dan nilai tempat. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan keterlibatan siswa yang terbatas, sehingga siswa mudah merasa jemu dan kurang antusias. Guru pun menyadari bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif meningkatkan pemahaman matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dinilai relevan untuk dikaji lebih lanjut. Model ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih bermakna, serta mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui kerja sama dan

kompetisi sehat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di kelas 2 MI Raudlatul Hasan, khususnya dalam mendukung perkembangan kemampuan matematika siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah madrasah ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam mengenai penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap perkembangan kemampuan matematika siswa kelas 2 MI Raudlatul Hasan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Desain dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi realitas pendidikan dalam konteks alaminya secara langsung, serta mendeskripsikan pengalaman belajar siswa secara holistik tanpa manipulasi

variabel (Lambert & Lambert, 2012). Penelitian dilaksanakan di MI Raudlatul Hasan, Desa Kareng Kidul, Kecamatan Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, sebagai lingkungan pendidikan tempat penerapan model TGT berlangsung secara nyata. Durasi penelitian berlangsung selama satu bulan, dimulai dari tahap observasi awal hingga pengumpulan data akhir.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 15 siswa kelas 2 MI Raudlatul Hasan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria: (1) mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model TGT minimal selama satu bulan, (2) memiliki tingkat kehadiran yang stabil, dan (3) menunjukkan keberagaman kemampuan akademik untuk memastikan representasi data yang lebih menyeluruh. Selain siswa, guru kelas turut dilibatkan sebagai informan kunci untuk memperkaya perspektif pedagogis, khususnya terkait proses implementasi TGT, respons siswa, serta dinamika pembelajaran yang muncul selama penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi pembelajaran.

1. **Observasi partisipatif** dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis TGT, termasuk interaksi dalam kelompok, partisipasi dalam turnamen, aktivitas fisik, serta ekspresi emosional siswa ketika belajar.
2. **Wawancara semi-terstruktur** dilakukan kepada siswa dan guru untuk menggali secara lebih mendalam persepsi, pengalaman belajar, serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang berkembang selama penerapan model TGT.
3. **Dokumentasi** mencakup hasil tugas matematika siswa, lembar turnamen TGT, foto aktivitas pembelajaran, dan catatan reflektif guru sebagai data pendukung dan bahan triangulasi (Creswell & Poth, 2016).

Data dianalisis menggunakan pendekatan Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, seluruh hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dikodekan secara terbuka untuk mengidentifikasi tema relevan dengan perkembangan

kognitif (kemampuan berpikir dan berhitung), afektif (motivasi, minat, dan sikap terhadap matematika), serta psikomotor (aktivitas fisik dalam permainan edukatif). Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, matriks, dan kategori tematik untuk memudahkan interpretasi.

Validitas data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan member checking kepada guru dan beberapa siswa untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman nyata partisipan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Perkembangan Kemampuan Kognitif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 2 MI Raudlatul Hasan dalam memahami konsep dasar matematika. Siswa terlihat lebih mampu menjelaskan cara memperoleh jawaban, memahami langkah penyelesaian, serta memperbaiki kesalahan dasar melalui diskusi kelompok.

Temuan utama pada aspek kognitif antara lain:

- Peningkatan pemahaman operasi hitung dasar, terutama penjumlahan dan pengurangan dua angka.
- Meningkatnya kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal selama sesi permainan.
- Kemampuan menjelaskan strategi menggunakan bahasa sendiri secara sederhana.

Guru kelas juga menegaskan adanya perubahan positif, misalnya: "Sekarang mereka bisa bilang 'saya hitung begini, Bu', bukan hanya meniru." Kutipan ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami proses berpikir matematis secara mandiri. Secara keseluruhan, TGT mendorong aktivitas mental yang lebih aktif, membantu siswa mengonstruksi konsep, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam memecahkan soal sederhana.

Aspek afektif siswa yang meliputi motivasi, antusiasme, dan rasa percaya diri juga mengalami perkembangan selama penerapan TGT. Suasana turnamen yang menyenangkan dan kolaboratif membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika.

Temuan utama pada aspek afektif mencakup:

- Peningkatan motivasi belajar, ditandai dengan antusiasme mengikuti permainan dan aktivitas kelompok.
- Sikap positif terhadap matematika, siswa tampak lebih berani mencoba dan bertanya.
- Hubungan sosial yang lebih baik, karena setiap siswa memiliki peran dalam kelompok.

Guru menyatakan secara ringkas:

"Sebelumnya mereka sering mengeluh kalau matematika, sekarang justru menunggu giliran bermain." Pembelajaran TGT juga membantu siswa yang pemalu menjadi lebih aktif dalam interaksi kelompok.

Perkembangan Aspek Psikomotor Siswa

Penerapan TGT turut memberikan perkembangan pada aspek psikomotor siswa, terutama dalam koordinasi gerak halus dan aktivitas fisik ringan saat menggunakan alat permainan. Temuan utama pada aspek psikomotor meliputi:

- Ketepatan dan kerapian menulis jawaban mengalami peningkatan.

- Koordinasi motorik halus lebih terlatih, misalnya saat memindahkan kartu soal atau menata papan skor.
- Siswa tampak lebih aktif secara fisik, sesuai karakteristik perkembangan anak usia kelas rendah.

Guru kelas menyampaikan: "Mereka jadi lebih cepat dan rapi menulis jawaban, dan lebih sigap saat memainkan alat turnamen." Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dalam TGT mendukung integrasi antara aktivitas motorik dan proses kognitif.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dasar matematika siswa, khususnya pada materi penjumlahan, pengurangan, dan pemecahan masalah sederhana. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menguraikan langkah penyelesaian soal menggunakan bahasa sendiri, serta meningkatnya ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas matematika. Temuan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme

yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman konsep (Vygotsky, 1978; Yanti et al., 2015). Melalui diskusi kelompok dan pelaksanaan turnamen, siswa memperoleh *scaffolding* dari teman sebaya yang membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih optimal. Dengan demikian, model TGT memfasilitasi proses internalisasi konsep matematika melalui interaksi sosial yang terstruktur.

Ditinjau dari aspek afektif, penerapan model TGT menunjukkan perkembangan positif berupa peningkatan minat belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Kegiatan turnamen mendorong antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama diskusi kelompok berlangsung. Kombinasi antara kerja sama dan kompetisi sehat turut membantu mengurangi kecemasan terhadap matematika serta menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Hasil ini mendukung pandangan (Johnson & Johnson, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kelompok dengan sistem penghargaan bersama dapat meningkatkan motivasi intrinsik

dan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, mekanisme turnamen pada model TGT membuat siswa merasa memiliki peran penting dalam tim, sehingga keterlibatan emosional dan sikap positif terhadap pembelajaran matematika semakin meningkat. Selain aspek kognitif dan afektif, perkembangan pada aspek psikomotor siswa juga teramat. Siswa menunjukkan peningkatan koordinasi tangan dan mata, ketepatan dalam menuliskan jawaban, serta kelincahan dalam menggunakan media pembelajaran seperti kartu soal dan papan skor. Keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik yang terintegrasi dalam model TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Temuan tersebut selaras dengan pandangan (Piaget, 1964) yang menekankan bahwa aktivitas fisik berperan penting dalam mendukung perkembangan proses berpikir anak. Dalam konteks pembelajaran matematika, aktivitas gerak sederhana yang menyertai pembelajaran terbukti membantu meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran matematika kelas 2 MI

Raudlatul Hasan. Proses pembelajaran berlangsung interaktif melalui diskusi tim, permainan edukatif, dan turnamen kelompok yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengelola dinamika kelompok dan memastikan setiap siswa berpartisipasi secara seimbang.

Dari aspek perkembangan kemampuan matematika, TGT terbukti meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal dasar secara lebih cepat dan tepat. Secara afektif, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme, serta rasa percaya diri terhadap pelajaran matematika. Sementara itu, pada aspek psikomotor, siswa mengalami peningkatan koordinasi gerak, ketelitian, dan keterlibatan fisik melalui aktivitas permainan.

Secara keseluruhan, TGT efektif mendukung perkembangan matematika siswa secara holistik—

meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Model ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang variatif dan menyenangkan di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Juwita, L., Sari, N. P. W. P., & Septianingrum, Y. (2017). *The Effect Of Team Game Tournament (Tgt) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation And Achievement*, 2(2), 154–163.
- Kemendikbudristek, K. (2021). *Buku saku rapor pendidikan Indonesia untuk satuan pendidikan: rapot pendidikan indentifikasi, refleksi, benahi*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kilic, C. (2017). A New Problem-Posing Approach Based on Problem-Solving Strategy: Analyzing Pre-service Primary School Teachers' Performance. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 17(3), 771–789.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive

- research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255–256.
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., Kelly, D. L., & Fishbein, B. (2020). *TIMSS 2019 international results in mathematics and science*. Boston College, TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Piaget. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Ramirez, G., Shaw, S. T., & Maloney, E. A. (2018). Math anxiety: Past research, promising interventions, and a new interpretation framework. *Educational Psychologist*, 53(3), 145–164.
- Slavin, R. E., Lake, C., Hanley, P., & Thurston, A. (2014). Experimental evaluations of elementary science programs: A best-evidence synthesis. *Journal of Research in Science Teaching*, 51(7), 870–901.
- Vygotsky, L. S. (1978). 4-Vygotsky. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yanti, T. E., Sulistyaningsih, D., & Prihaswati, M. (2015). Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 2(1).