

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Adhistami Putri Pradani, Nani Suarni

Universitas Islam Al Ihya Kuningan

Email: adhistami.pradani@gmail.com, nanissk3@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Artikel Masuk: 20 Desember 2024 Artikel Review: 24 Desember 2024 Artikel Revisi: 28 desember 2024	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Cimaranten, serta dampaknya terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, menggunakan metode angket, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat dapat menciptakan suasana yang kondusif, meningkatkan keterampilan sosial siswa, dan membuat siswa lebih aktif. Diharapkan, dengan penerapan TGT, siswa dapat lebih mudah memahami materi matematika dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, baik dalam mata pelajaran matematika maupun lainnya. Model TGT sebaiknya dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan program pembelajaran yang efektif.
Kata Kunci : Penerapan, Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> , Keterampilan Sosial, Pembelajaran Matematika	

Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah saat ini mengalami pergeseran, di mana fokusnya bergeser dari guru yang mengajar ke siswa yang lebih aktif dalam belajar. Untuk mewujudkan perubahan ini, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam setiap tahap, sehingga dapat meningkatkan minat dan peran aktif siswa. Ini dapat mendorong siswa untuk lebih berani bertanya dan memahami materi dengan lebih mendalam. Namun, pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan, seperti kurangnya penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh sebagian guru, kondisi siswa yang bervariasi, serta keterbatasan sarana pembelajaran. Hal ini menyebabkan banyak siswa kesulitan dalam memahami materi dan sering kali tidak mencapai nilai yang diharapkan. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, guru perlu memilih model pembelajaran yang relevan dengan materi, kemampuan siswa, dan kondisi kelas. Guru juga harus terus mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas dan memilih metode yang dapat memotivasi siswa, menghindari kebosanan, dan mengaktifkan siswa secara menyeluruh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan penerapan model yang tepat, diharapkan hasil belajar matematika dapat meningkat, dan suasana pembelajaran menjadi lebih mendukung.

Salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa adalah dengan memilih model pembelajaran yang menarik dan efektif. Keterampilan sosial sangat penting, terutama dalam pembelajaran matematika yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini membantu siswa menyampaikan pendapat, bertanya, membangun hubungan positif, dan

mengembangkan karakter seperti tanggung jawab, rasa hormat, dan kepedulian. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu pilihan yang relevan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa memandang perbedaan, menggunakan pendekatan permainan, dan menekankan kerja sama. Melalui TGT, siswa dapat belajar dengan santai, menumbuhkan rasa tanggung jawab, membangun persaingan sehat, serta meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar mereka.

Keterampilan sosial sangat penting dalam pendidikan, membantu siswa beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Guru perlu memilih model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan ini. Salah satu model yang relevan adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang terdiri dari lima tahapan: penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. TGT mendorong kerja sama, tanggung jawab, dan sportifitas siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial mereka. Pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan, materi, dan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran efektif. Sebagai kerangka sistematis, model ini membantu guru merancang aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini berfokus pada penerapan TGT untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Cimaranten.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan situasi yang terjadi selama penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) di kelas. Tujuan metode ini bukan untuk menguji hipotesis atau membandingkan variabel, melainkan untuk memberikan gambaran rinci tentang kondisi yang muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018), penelitian deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai variabel independen tanpa membandingkan atau menghubungkannya dengan variabel lain. Fokus penelitian ini adalah mengamati kondisi di lapangan serta menggambarkan pengalaman siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan kualitatif juga diterapkan dalam penelitian ini. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018), penelitian kualitatif bertujuan untuk mengkaji objek atau kondisi alami, dengan peneliti berperan sebagai alat utama dalam pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Cimaranten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022 di SD Negeri 2 Cimaranten, yang terletak di Kecamatan Cipicung, Kabupaten Kuningan. Lokasinya berada di Jalan Raya Simpang Tiga Cimaranten, yang merupakan bagian dari kawasan pendidikan di daerah tersebut. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengamati penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. SD Negeri 2 Cimaranten dipilih sebagai lokasi penelitian karena dianggap representatif untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Penelitian ini dilakukan dalam dua putaran, di mana setiap putaran terdiri dari dua tahap: tahap persiapan pembelajaran dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Reduksi data dilakukan untuk menyederhanakan dan memfokuskan data yang relevan, penyajian data

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Matematika

disusun dalam bentuk narasi atau visual agar lebih mudah dipahami, dan langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Menurut Sugiyono (2014:224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat strategis dalam sebuah penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang valid dan relevan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: angket, yang digunakan untuk mendapatkan data dari respon siswa; observasi, yang bertujuan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas; dan dokumentasi, yang digunakan untuk merekam data berupa dokumen atau catatan yang mendukung penelitian. Data yang dikumpulkan diorganisasikan dan dijabarkan berdasarkan fokus penelitian. Informasi yang disajikan mencakup hasil wawancara mendalam dengan informan, tanggapan responden, serta temuan dari observasi dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan secara sistematis, menggabungkan wawancara, respon dari partisipan, dan ringkasan hasil observasi serta dokumentasi. Temuan ini kemudian diklasifikasikan dan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian diolah sesuai dengan fokus penelitian. Berikut adalah temuan dari pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *Team Games Tournament* di SD Negeri 2 Cimaranten. Pada pertemuan pertama yang berlangsung selama 70 menit, materi yang dibahas adalah operasi hitung bilangan bulat. Pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian: kegiatan awal, inti, dan penutupan. Pada kegiatan awal, guru memulai dengan menyapa siswa, berdoa, dan mengecek kehadiran. Guru mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan pengetahuan sebelumnya melalui sesi tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, dilanjutkan dengan diskusi dan penerapan model TGT, yang melibatkan kerja kelompok dan turnamen. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang bervariasi untuk mendorong kolaborasi. Dan kegiatan penutup, guru dan siswa merefleksikan materi yang telah dipelajari, menyimpulkan pelajaran, dan memberikan pekerjaan rumah untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Beberapa kendala muncul pada pertemuan pertama, seperti kesulitan dalam pembentukan kelompok dan pengaturan waktu yang tidak efisien saat berpindah antar kelompok. Beberapa siswa merasa tidak nyaman bekerja dengan anggota kelompok yang bukan teman dekat mereka. Selain itu, kebingungannya terkait pembagian kelompok untuk permainan dan pertandingan mengganggu konsentrasi mereka.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dan guru, disepakati bahwa pengaturan waktu dan pembagian kelompok perlu diperbaiki untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dan efisien bagi siswa. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan pelaksanaan model TGT dapat lebih lancar dan efektif pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, meskipun terdapat tantangan dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Pada tahap pelaksanaan pertemuan kedua, guru memulai dengan menyapa siswa, memimpin doa, dan melakukan presensi untuk memastikan semua siswa hadir. Kemudian, guru mengadakan sesi tanya jawab untuk menghubungkan materi operasi bilangan bulat dengan

pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Guru juga memberi motivasi agar siswa semangat belajar dan bekerja sama dalam kelompok. Pada kegiatan inti, guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan, kemudian menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan, yaitu permainan kuis akademik. Setiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan berdiskusi untuk menjawab soal-soal yang diberikan. Setelah itu, permainan kartu kata dimulai, di mana setiap kelompok membuat dan menjawab pertanyaan secara bergiliran. Pemenang turnamen ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh setiap kelompok, dengan penghargaan diberikan kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Dan kegiatan akhir, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil permainan dan mengevaluasi pemahaman materi. Guru memberikan pesan moral tentang pentingnya kesungguhan dan tanggung jawab dalam belajar. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan kerjasama dan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil observasi, guru dan peneliti sepakat untuk menyusun kembali kelompok berdasarkan kemampuan agar diskusi lebih produktif. Selain pencapaian akademis, pembelajaran juga menekankan pada pengembangan karakter dan sikap sosial siswa. Secara keseluruhan, penerapan model TGT berhasil sesuai dengan rencana dan meningkatkan pembelajaran di kelas. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai tahap penyajian kelas yang dilaksanakan selama pembelajaran.

1. Tahap Penyajian Kelas : Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi operasi hitung bilangan bulat secara sederhana untuk membangkitkan minat siswa. Guru juga mengajukan pertanyaan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, meskipun tidak langsung memberikan jawaban. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memastikan kesiapan fisik dan mental siswa, serta menyampaikan tujuan dan pokok bahasan yang akan dipelajari. Materi disampaikan dengan ceramah dan sesi tanya jawab untuk memperjelas pemahaman, serta dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Tahap Belajar dalam Kelompok : Guru memfasilitasi diskusi kelompok dengan tujuan agar siswa saling bertukar pendapat dan memahami materi dengan baik. Guru berkeliling untuk memantau diskusi dan memberikan bantuan jika diperlukan. Diskusi dilakukan dalam kelompok heterogen untuk menciptakan dinamika, dengan fokus pada kerja sama dan komunikasi yang efektif.
3. Tahap Permainan (*Games*) : Guru menjelaskan aturan permainan akademik dengan jelas untuk memastikan keterlibatan aktif semua siswa. Permainan ini bertujuan untuk mempererat kerja sama kelompok dan memberikan tantangan yang menyenangkan. Guru juga menunjukkan fleksibilitas dalam menyesuaikan permainan sesuai kebutuhan.
4. Tahapan Pertandingan (*Tournament*) : Guru membentuk kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa secara hati-hati untuk menciptakan keseimbangan dalam kompetisi. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan aturan turnamen dan menekankan pentingnya kerja sama untuk meraih kemenangan.
5. Tahapan Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) : Guru mengumumkan hasil turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi, serta memberikan apresiasi kepada semua kelompok. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan semangat positif dan kebersamaan di antara siswa.

Dengan pendekatan yang terstruktur ini, guru berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi.

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Matematika

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 2 Cimaranten berjalan dengan baik, sesuai prosedur, dan efektif dalam tahapannya. Keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, sportifitas, dan tanggung jawab, berkembang positif. Siswa semakin mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok dan menghargai pendapat orang lain. Mereka juga menunjukkan sikap sportif dengan mengendalikan ego dan mendukung teman, meskipun sebagian masih fokus pada kemenangan pribadi. Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dan berinteraksi dengan kelompok juga meningkat. Secara keseluruhan, meskipun ada yang perlu bimbingan lebih, model ini berhasil menciptakan keberhasilan bersama dalam kelompok.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Cimaranten berjalan efektif. Guru berhasil melaksanakan tahapan-tahapan TGT, seperti kerja kelompok, permainan, dan turnamen, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model ini secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya pada aspek kerja sama, sportifitas, dan tanggung jawab. Siswa lebih mampu bekerja dalam tim, bersaing sehat, dan bertanggung jawab atas tugas kelompok maupun individu. Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.

Kegiatan dalam TGT juga melatih siswa untuk berkolaborasi, menghargai pendapat, dan beradaptasi dalam lingkungan sosial. Selain meningkatkan pemahaman akademik, model ini terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, menciptakan proses belajar yang dinamis dan mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astriana, M., Murdani, E., & Mariyam. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Operasi Bilangan Pecahan*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 2(1), 27-31.
- Gafur, Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamzah, B. Uno. (2017) *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helaluddin, Hengki Wijaya. 2019. *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray

- Lestari, R.A. (2014). *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Centered Learning (PCL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Produktive Dispotuin dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMA*. Skripsi UNPAS: Bandung.
- Lestari, Sri. (2014). *Psikologi Keluarga; Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Marisatunniyyah. (2016). *Efektifitas Kegiatan Apersepsi melalui Lagu terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Zikir dan Doa Kelas 2 MI Matholiul Huda Damarwulan Keling Jepara Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Rusman.(2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Depok: Rajawali Pers.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Rohmalina. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.