



Implementasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Gurita Penjumlahan Pembelajaran Matematika SD 1 Terong Tawah

Mutiara Alisa^{1*}, Herlin Juniarti², Ainul³, Dende Fitriya Wirayani⁴, Muhammad Erfan⁵

¹⁻⁵Universitas Mataram

Email: ¹mutiaraalisa08@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using the Octopus Addition media in Mathematics learning at SDN 1 Terong Tawah. The study used a descriptive qualitative approach. The subjects were 28 third-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results showed that the implementation of the TGT model using the Octopus Addition media worked well, following the learning syntax, which included class presentations, teamwork, games, tournaments, and group awards. Students demonstrated high levels of activity and enthusiasm throughout the learning process, both during group discussions and during academic games and tournaments. The use of the Octopus Addition media helped students understand the concept of addition more concretely and visually. Thus, the TGT learning model using the Octopus Addition media can be an effective alternative Mathematics learning strategy to increase elementary school students' engagement, motivation, and understanding of addition.

Keywords: Teams Games Tournament, Octopus Addition media, Mathematics learning, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Gurita Penjumlahan pada pembelajaran Matematika di SDN 1 Terong Tawah. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Gurita Penjumlahan berjalan dengan baik sesuai sintaks pembelajaran yang meliputi tahap penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, baik pada tahap diskusi kelompok maupun pada saat permainan dan turnamen akademik. Penggunaan media Gurita Penjumlahan membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret dan visual. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media Gurita Penjumlahan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Matematika yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi penjumlahan.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, media gurita penjumlahan, pembelajaran matematika, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah Pembelajaran Matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan numerasi peserta didik sejak

dini. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai sarana berhitung, tetapi juga melatih siswa untuk memahami konsep dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran Matematika di SD masih sering dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan cenderung menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam (Susanto, 2016). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi dasar seperti penjumlahan. Rendahnya motivasi belajar siswa juga dapat berdampak pada keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Uno, 2017).

Operasi hitung penjumlahan merupakan konsep fundamental yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sebagai dasar untuk mempelajari materi Matematika selanjutnya. Kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dapat berdampak pada kemampuan siswa dalam mempelajari operasi hitung lainnya. Menurut Fitri (2018), pembelajaran Matematika di SD seharusnya disajikan secara konkret dan bertahap agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui model pembelajaran yang variatif dan inovatif (Huda, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menekankan kerja sama dalam kelompok, penggunaan permainan edukatif, dan turnamen akademik yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Slavin dan Yusron (2020) menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan prestasi belajar siswa karena siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang tidak menegangkan. Pembelajaran yang dirancang secara kooperatif juga mampu mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya (Trianto, 2014).

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa. Media konkret sangat dianjurkan dalam pembelajaran Matematika SD karena dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih nyata (Fitri 2018).

Media Gurita Penjumlahan merupakan media konkret dan visual yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan melalui aktivitas bermain. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan angka dan operasi hitung sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran Matematika terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Anjani et al., 2021). Oleh karena itu, media Gurita Penjumlahan dinilai relevan untuk dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 1 Terong Tawah, pembelajaran Matematika khususnya pada materi penjumlahan masih menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal penjumlahan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang memadukan model dan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Gurita Penjumlahan pada pembelajaran Matematika di SDN 1 Terong Tawah. Diharapkan penerapan model dan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Gurita Penjumlahan pada pembelajaran Matematika di SDN 1 Terong Tawah. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran proses pembelajaran sebagaimana berlangsung secara alami di kelas, tanpa memberikan perlakuan khusus yang bersifat eksperimen. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata berdasarkan konteks alamiah.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Terong Tawah yang berjumlah 28 orang. Objek penelitian adalah proses implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Gurita Penjumlahan, yang meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlaksanaan pembelajaran TGT dan keaktifan siswa di kelas. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman guru dan respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa. Menurut Sugiyono (2019), penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang lebih valid dan komprehensif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan ini dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus hingga data yang diperoleh mencapai kejemuhan

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan model TGT berbantuan media Gurita Penjumlahan berjalan dengan baik sesuai dengan sintaks TGT. Pada tahap penyajian kelas, siswa menunjukkan perhatian dan ketertarikan yang tinggi terhadap materi penjumlahan. Sebanyak 22 dari 28 siswa menunjukkan fokus dan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap kerja tim, siswa aktif berdiskusi dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan soal penjumlahan. Sebanyak 21 siswa terlibat aktif dalam kerja kelompok dan saling membantu dalam memahami materi.

Tahap permainan dan turnamen berlangsung dengan suasana yang menyenangkan. Sebanyak 24 siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan akademik dan berusaha memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Pada tahap pemberian penghargaan

kelompok, siswa menunjukkan respon positif dan merasa termotivasi untuk belajar lebih baik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Gurita Penjumlahan memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan. Dampak tersebut terlihat sejak tahap penyajian kelas, di mana penggunaan media Gurita Penjumlahan mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep penjumlahan secara konkret dan visual. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan representasi nyata dalam memahami konsep Matematika yang bersifat abstrak (Heruman, 2008).

Pada tahap kerja tim, siswa menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi dan saling membantu menyelesaikan soal penjumlahan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam mendorong interaksi sosial, kerja sama, serta tanggung jawab belajar siswa. Melalui diskusi kelompok, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama. Temuan tersebut sejalan dengan Aaliyah, Jaennudin, dan Amali (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Antusiasme siswa pada tahap permainan dan turnamen menunjukkan bahwa unsur permainan dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat dalam menjawab soal. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016) dan Uno (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selain model pembelajaran, penggunaan media Gurita Penjumlahan sebagai media manipulatif juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan siswa. Media manipulatif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep Matematika lebih mudah dipahami. Pandangan tersebut sejalan dengan Rahmawati dan Hidayat (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Gurita Penjumlahan pada pembelajaran Matematika di SDN 1 Terong Tawah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui tahapan penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa meningkat. Selain itu, penggunaan media Gurita Penjumlahan membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, model TGT berbantuan media Gurita Penjumlahan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaliyah, N. B., Jaennudin, R., & Amali, F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Team Games Tournament (Tgt) Kelas Ivb Di SDN 23 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 629-639.
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model Problem Based Learning dengan Media Manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 246-253.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. jakarta: Rajawali Pers.
- Fitri, A. (2018). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karawang: FBIS Publishing*.
- Heruman, H., & Pd, M. (2008). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Huda, M. (2013). Model Pembelajaran dan Pengajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong.
- Slavin, R. E., & Yusron, N. (2020). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya. *Jakarta: Bumi Aksara*.