

DINAMIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): STUDI KASUS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR

Hanifa Aasaa Mufida¹, Supiana Dian Nurtjahyani²

^{1,2}PPG Universitas PGRI Ronggolawe

¹hanifa.mufida01@gmail.com, ²diananin39@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in teaching Mathematics to sixth-grade students, with a focus on the dynamics of learning, including student engagement, understanding of the material, motivation and enthusiasm, as well as social interactions in the classroom. The subjects of this research are sixth-grade students at SDN Kebonsari 1 Tuban. This research uses a descriptive qualitative approach based on field phenomena. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data validity is ensured through triangulation. The data analysis process involves data reduction, data display, and drawing conclusions. The teacher has applied an innovative approach using the TGT model, which is student-centered and incorporates interactive learning media. The finding shows that the TGT model is highly effective and contributes positively to the dynamics of Mathematics learning in the sixth-grade classroom at SDN Kebonsari 1 Tuban.

Keywords: TGT, Dynamics Of Learning, Interactive Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas VI, dengan fokus pada dinamika pembelajaran yang mencakup keterlibatan siswa, pemahaman materi, motivasi dan semangat siswa, serta interaksi sosial di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN Kebonsari 1 Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berdasarkan fenomena yang ada di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi data. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Guru telah menerapkan pembelajaran inovatif dengan model TGT, yang berpusat pada siswa dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dinilai sangat efektif dan memberikan dinamika pembelajaran yang positif terhadap pembelajaran Matematika di kelas VI SDN Kebonsari 1 Tuban.

Kata Kunci: TGT, dinamika pembelajaran, media interaktif

A. Pendahuluan

Matematika kerap kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan

membingungkan oleh banyak siswa.

Padahal, matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan

kemampuan berpikir logis dan analitis. Kendati demikian, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahaminya karena sifat abstrak dari berbagai konsep matematika, seperti angka, rumus, dan operasi. Kesulitan ini sering kali memunculkan rasa bosan, kecemasan, serta kurangnya minat untuk mempelajari matematika lebih lanjut (Hamimah & Ade Andriani, 2023).

Kebosanan dan kurangnya perhatian terhadap materi matematika menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran. Situasi ini diperparah oleh pendekatan pengajaran yang terlalu berpusat pada guru, tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif atau terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih variatif. Akibatnya, motivasi siswa menurun, dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi terhambat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai materi matematika secara mendalam.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengintegrasikan elemen kerja sama tim, kompetisi, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran. Melalui TGT, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kompetisi yang sehat antar kelompok mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan memberikan kontribusi terbaik mereka dalam kelompok. Menurut (Pratiwi et al., 2023), model TGT efektif dalam meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat mengurangi rasa bosan yang sering dialami siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika (Slavin, 1995).

Penggunaan media interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penting yang meningkatkan efektivitas model pembelajaran TGT. Media interaktif, seperti aplikasi digital dan permainan edukatif, mampu menyajikan materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam dinamika pembelajaran matematika melalui penerapan model TGT, dengan menyoroti peran media interaktif dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan efektif. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh model TGT terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, semangat dan motivasi belajar, serta interaksi sosial di dalam kelas. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi berbagai jenis media interaktif berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam model TGT untuk mendukung pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mengajarkan matematika kepada siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas 6 di SDN Kebonsari 1 Tuban yang mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini mengandalkan pengumpulan data

melalui beberapa metode sebagai berikut:

1. **Observasi Partisipatif:** Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati interaksi siswa, dinamika kelompok, serta penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan selama dua sesi pembelajaran untuk melihat perkembangan dari waktu ke waktu.
2. **Wawancara Mendalam:** Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tantangan yang mereka hadapi selama pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai pengaruh media interaktif terhadap pemahaman siswa tentang konsep matematika dan efektivitas model TGT dalam mendukung pembelajaran matematika.
3. **Analisis Dokumen:** Peneliti juga menganalisis catatan lapangan, hasil kerja siswa, dan transkrip wawancara untuk mendapatkan pemahaman

yang lebih komprehensif mengenai dinamika pembelajaran yang terjadi selama penerapan model TGT.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, penerapan media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan tiga jenis media, yaitu Baamboozle, Educaplay, dan Mathplayground. Masing-masing media ini memiliki keunggulannya sendiri dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Berikut ini adalah penjelasan mengenai penerapan setiap media:

1. Baamboozle

Baamboozle adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Wardani & Kiptiyah, 2024). Media ini memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan kelompok, atau tantangan edukatif yang dapat dimainkan secara langsung di

kelas. Dalam pembelajaran matematika, Baamboozle dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep seperti operasi bilangan, pecahan, atau geometri melalui permainan berbasis tim. Dengan desain yang sederhana dan mudah diakses, Baamboozle tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi dan semangat kompetitif yang sehat di antara mereka.

2. Educaplay

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti teka-teki silang, permainan kata, peta konsep, dan latihan interaktif lainnya. Dalam konteks pembelajaran matematika, Educaplay memungkinkan guru untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa, misalnya, latihan soal tentang pola bilangan, pengukuran, atau grafik. Kelebihan Educaplay adalah

fleksibilitasnya dalam menyajikan materi secara kreatif dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah (Rahayu et al., 2024). Selain itu, fitur pelacakan hasil belajar pada platform ini memudahkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara *real-time*.

3. Mathplayground

Mathplayground adalah situs pembelajaran matematika yang berisi berbagai permainan, video tutorial, dan aktivitas interaktif yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar. Media ini mencakup topik-topik matematika yang luas, mulai dari operasi dasar hingga konsep yang lebih kompleks seperti aljabar atau statistik. Salah satu fitur unggulan Mathplayground adalah permainan berbasis pemecahan masalah, yang membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis dan kritis. Dengan tampilan yang menarik dan ramah anak, Mathplayground mampu

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika (Setyawan & Sutriyani, 2023).

Dinamika Pembelajaran dan Hasil yang Dicapai

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif berbasis teknologi telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar matematika yang dinamis dan positif. Model TGT, yang memadukan kerja sama tim dengan elemen kompetisi berbasis permainan, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan penuh tantangan. Pendekatan ini memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berikut adalah beberapa aspek yang mengalami perubahan positif setelah penerapan model TGT.

- **Keterlibatan Siswa**

Salah satu perubahan paling signifikan yang terjadi adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam

kegiatan pembelajaran (Ni'matuzzuriyah, 2024). Model TGT mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil dan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal ini meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap tugas yang diberikan, karena mereka merasa memiliki peran penting dalam keberhasilan tim. Dengan adanya elemen kompetisi, siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi kelompok maupun saat menjawab soal-soal yang diberikan. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini tidak hanya memberikan variasi dalam cara penyampaian materi, tetapi juga membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada pelajaran. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang tidak monoton, melainkan penuh tantangan dan keseruan.

• **Pemahaman Konsep Matematika**

Pembelajaran matematika melalui model TGT, dengan dukungan media interaktif, terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika di kalangan siswa (Aulia & Handayani, 2018). Media yang digunakan memberikan visualisasi yang jelas dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang terkadang sulit diserap melalui metode pembelajaran konvensional. Pada saat bermain, siswa tidak hanya fokus pada menjawab soal, tetapi juga berusaha untuk memahami cara penyelesaian soal dengan benar. Ketika mereka berhasil menyelesaikan soal bersama tim, pemahaman mereka terhadap konsep matematika semakin dalam, karena mereka terlibat dalam proses penyelesaian secara aktif. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan setelah permainan berlangsung juga membantu

siswa memperbaiki pemahaman mereka, baik itu melalui penjelasan guru atau diskusi tim.

- **Motivasi dan Semangat Belajar**

Pembelajaran yang berbasis pada kompetisi dan permainan ini memberikan dampak yang positif terhadap motivasi siswa untuk belajar. Penelitian oleh (Hermawan & Rahayu, 2020) juga mengungkapkan bahwa motivasi siswa menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran lainnya. Elemen permainan yang ada dalam model TGT memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran matematika. Setiap soal yang dijawab dengan benar akan memberikan poin dan keuntungan bagi tim, sehingga siswa merasa ada penghargaan untuk setiap usaha yang mereka lakukan. Semangat siswa untuk belajar semakin tinggi, terutama saat

mereka merasa terlibat dalam perlombaan yang seru. Keterlibatan mereka dalam permainan memberikan rasa pencapaian yang lebih nyata, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, umpan balik positif yang didapatkan setelah setiap sesi permainan semakin mendorong mereka untuk berusaha lebih baik.

- **Interaksi Sosial di Kelas**

Model TGT secara efektif meningkatkan interaksi sosial siswa di kelas dengan mendorong kerja sama dan komunikasi yang baik dalam kelompok. Setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan, sehingga tercipta kolaborasi yang mendorong siswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolektif. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademik tetapi juga mengajarkan siswa pentingnya saling menghargai dan bekerja sama (Sari et al., 2023). Selain

itu, melalui diskusi kelompok, siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat dengan jelas, mendengarkan ide dari anggota lain, dan menghargai perbedaan pandangan. Interaksi yang terjalin membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi, dan kemampuan mendengarkan secara aktif. Dengan demikian, model TGT tidak hanya mendukung keberhasilan pembelajaran matematika, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang esensial bagi kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif berbasis teknologi seperti Baamboozle, Educaplay, dan Mathplayground terbukti memberikan dampak positif pada dinamika pembelajaran matematika pada siswa kelas 6 SD. Model ini berdampak signifikan pada beberapa aspek, mencakup keterlibatan siswa, pemahaman

konsep matematika, motivasi dan semangat belajar, serta interaksi sosial di kelas. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan menyelesaikan tantangan bersama tim. Pemahaman konsep matematika juga mengalami peningkatan, berkat penggunaan media interaktif yang mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari. Motivasi dan semangat belajar siswa semakin terbangun melalui elemen kompetisi dan penghargaan dalam model TGT. Selain itu, interaksi sosial di kelas menjadi lebih baik, karena siswa diajak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi tetapi juga membangun nilai-nilai kerja sama dan saling menghargai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mengajarkan matematika, serta memaksimalkan penggunaan

teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*.
- Hamimah & Ade Andriani. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 28–47. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Ni'matuzzuriyah, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. 10.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Setyawan, S. R., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Media Mathplayground terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 84. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.52712>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M.
(2024). Game-Based Learning
Model with Baamboozle Media
Based on Artificial Intelligence
Increases Student
Engagement and Learning
Outcomes. *Jurnal Ilmiah
Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303.
[https://doi.org/10.23887/jisd.v8
i2.67141](https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141)