

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DOMINO PERKALIAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Muslimah<sup>1</sup>, Yantoro<sup>2</sup>, Silvina Noviyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas Jambi

<sup>2</sup>PGSD, FKIP, Universitas Jambi

<sup>3</sup>PGSD, FKIP, Universitas Jambi

<sup>1</sup>imah3mei2003@gmail.com, <sup>2</sup>yantoro@unja.ac.id, <sup>3</sup>silvinanoviyanti@unja.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the learning activeness of third-grade students at SDN 121/I Muara Singoan through the implementation of the cooperative learning model, Teams Games Tournament (TGT), supported by multiplication domino media. The issue addressed is the low level of student engagement in mathematics learning, as indicated by limited participation, minimal peer interaction, and a lack of interest in the subject matter. To overcome this problem, the study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 third-grade students. Data were collected using observation, interviews, and documentation. Indicators used to measure learning activeness included interest, attention, response to the teacher, involvement in discussions, and teamwork skills. The results showed a consistent increase in students' learning activeness over time. In the pre-action stage, student activeness was at 25%. After the implementation of the first cycle, it increased to 53.94%, and in the second cycle, it rose significantly to 73.89%. This improvement indicates that the TGT cooperative learning model, supported by multiplication domino media, is effective in creating a more enjoyable learning environment, encouraging active student participation, and strengthening social interaction in the classroom. Therefore, this model can serve as an innovative and practical learning strategy to enhance student engagement in mathematics learning at the elementary school level.*

*Keywords: teams games tournament, domino multiplication media, learning activity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media domino perkalian. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi, minimnya interaksi antar siswa, serta terbatasnya minat terhadap materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar meliputi minat, perhatian, respons terhadap guru, keterlibatan dalam diskusi, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari waktu ke waktu. Pada tahap pra tindakan, keaktifan siswa berada pada angka 25%. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, keaktifan meningkat menjadi 53,94%. Kemudian, pada siklus II, keaktifan belajar siswa kembali meningkat signifikan hingga mencapai 73,89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media domino perkalian efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperkuat interaksi sosial di dalam kelas. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: teams games tournament, media domino perkalian, keaktifan belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan tuntutan zaman. Dalam konteks pembelajaran abad 21, siswa dituntut untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar sangat penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Namun, hasil observasi awal di kelas III SDN 121/I Muara Singoan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih sangat rendah, hanya

sekitar 25%. Pembelajaran masih berpusat pada guru, minim interaksi, dan kurang melibatkan media yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam model dan media pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan kerja sama dalam kelompok dengan unsur permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Agar lebih menarik, model ini didukung oleh media domino

perkalian yang bersifat konkret dan visual.

Model TGT berbantuan media domino diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model TGT berbantuan media domino perkalian guna meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara siklikal. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam hal keaktifan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan latar belakang

kemampuan belajar yang bervariasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar observasi keaktifan siswa dan guru, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data yang objektif dan relevan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, dengan fokus pada indikator keaktifan belajar siswa yang mencakup lima aspek utama, yaitu minat terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, respon terhadap pertanyaan atau instruksi guru, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kemampuan berkolaborasi dengan teman sekelas. Analisis data bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keaktifan siswa terjadi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media domino perkalian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa

melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media domino perkalian. Keaktifan siswa diukur berdasarkan indikator minat, perhatian, respons, keterlibatan dalam diskusi, dan kolaborasi antarsiswa.

### 1. Deskripsi Pra-Tindakan

Pada tahap pra-tindakan, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa hanya mencapai 25%, yang berarti sebagian besar siswa cenderung pasif. Mereka jarang mengajukan pertanyaan, enggan menjawab, serta tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran matematika dianggap membosankan dan hanya segelintir siswa yang terlibat aktif.

### 2. Siklus I

Pada siklus I, dilakukan penerapan model TGT dengan bantuan media domino perkalian. Siklus ini terdiri atas dua pertemuan:

- Pertemuan I:  
Guru menjelaskan materi dan membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen. Setiap kelompok diberikan satu set media domino perkalian untuk dipelajari dan digunakan dalam permainan. Meskipun suasana pembelajaran mulai berubah menjadi lebih aktif, namun sebagian siswa masih bingung dengan aturan permainan dan cara menjawab.
- Pertemuan II:  
Setelah guru memperbaiki petunjuk permainan dan lebih intensif membimbing kelompok, siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi. Mereka mulai memahami cara bermain dan bersemangat saat mengikuti turnamen. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 53,94%. Indikator yang menunjukkan peningkatan paling menonjol adalah respons terhadap pertanyaan guru dan partisipasi dalam diskusi kelompok.

Namun, masih terdapat kendala seperti siswa yang mendominasi kelompok dan siswa yang pasif. Hal ini menjadi bahan refleksi untuk perbaikan di siklus berikutnya.

### 3. Siklus II

Siklus kedua dilakukan untuk mengatasi kelemahan pada siklus I. Guru lebih menekankan distribusi peran dalam kelompok agar tidak ada siswa yang mendominasi atau terlalu pasif. Aturan permainan diperjelas, dan guru memberikan reward yang lebih menarik untuk memotivasi siswa.

- Pertemuan I dan II: Antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Mereka bekerja sama dengan baik dalam kelompok, aktif berdiskusi, dan terlibat secara menyeluruh dalam turnamen. Interaksi antarsiswa semakin intens dan positif. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mencapai 73,89%. Semua indikator mengalami peningkatan. Misalnya, indikator “kolaborasi

dengan teman” yang sebelumnya rendah meningkat drastis karena model TGT mengharuskan kerja sama dalam kelompok.

### 4. Analisis Data dan Pembahasan

Peningkatan keaktifan siswa dari pra-tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media domino perkalian efektif dalam membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Model ini memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sambil bermain dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga mengurangi tekanan dalam belajar matematika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Teranikha (2024) yang menemukan bahwa model TGT mampu meningkatkan aspek keaktifan seperti bertanya, menjawab, dan partisipasi siswa dalam diskusi. Dalam konteks ini, media domino juga berperan sebagai alat bantu visual dan konkret yang dapat menjembatani pemahaman konsep abstrak matematika, khususnya perkalian.

Secara keseluruhan, kombinasi antara pendekatan kooperatif dan permainan edukatif menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan kurang diminati.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media domino perkalian dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan. Keaktifan siswa meningkat dari 25% (pra tindakan) menjadi 53,94% pada siklus I dan 73,89% pada siklus II. Model TGT mendorong kerja sama, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif, sedangkan media domino membantu siswa memahami konsep perkalian secara menyenangkan. Dengan demikian, model ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, I. K. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Aliana, D. (2024). Penerapan Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 35–36.
- Amalia, R. (2023). Strategi Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, N. (2022). Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya Terhadap Aktivitas Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 207–210.
- Audie, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 587–593.
- Busa, Y. (2023). Psikologi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Padang: UNP Press.
- Fadilah, S. (2023). Media Pembelajaran Abad 21. Surabaya: Cendekia Press.
- Fauziah, R. (2020). Kelebihan dan Kekurangan Model TGT dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 858–861.
- Fitrianingrum, S. (2023). Pengaruh Model TGT terhadap Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–358.
- Ginting, A. (2024). Konsep Dasar Operasi Hitung. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hakim, M. (2021). Pembelajaran Kooperatif: Teori dan Praktik. Semarang: Pelita Ilmu.
- Hamidah, A., & Ain, K. (2022). Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 321–328.
- Hendracipta, A. (2021). Model dan Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Junaidi, A. (2019). Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. Malang: UIN Maliki Press.
- Khoerunnisa, R. (2020). Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 3–7.
- Kasanah, L. (2021). Strategi TGT dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 3(1), 16–19.
- Magdalena, S. (2020). Strategi Pembelajaran Efektif. Yogyakarta: Deepublish.
- Malau, M. (2024). Kelebihan dan Kekurangan Model TGT dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 4417–4423.
- Miftah, M. (2022). Kriteria Pemilihan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 416–421.
- Normanasiti. (2024). Media Domino untuk Pembelajaran Interaktif. Medan: Universitas Negeri Medan Press.
- Nurhayati, D. (2022). Langkah-langkah TGT dalam Pembelajaran Aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 9123–9129.
- Nurfadhillah, R. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jakarta: Prenada Media.
- Oktavia, R. (2024). Implementasi Model TGT untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 48–49.
- Paggara, E. (2022). Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Makassar: UNM Press.
- Parhusip, H. (2023). Model TGT dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 304–309.
- Pattiasina, J., dkk. (2024). Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 13(1), 112–119.
- Putri, A. (2021). Penggunaan Media Kartu dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Garuda Media.
- Rikawati, S. (2020). Indikator Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 2(1), 43–47.
- Rohani, A. (2020). Media Pembelajaran Interaktif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rugani, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 14–18.

- Riza, A. (2024). Model Pembelajaran TGT dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(2), 214–219.
- Sahnun, M. (2022). Strategi Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran. Jakarta: Akademika Press.
- Savriani, N. (2020). Keaktifan Belajar dan Penerapannya di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setianingsih, A. (2021). Pembelajaran Aktif dan Bermakna. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 27–30.
- Siswondo, H. (2021). Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi. Bandung: Mandiri Press.
- Sulistio, A. (2022). Teams Games Tournament dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(1), 38–45.
- Suryadi, D. (2020). Perkembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media.
- Tanjung, F. (2022). Langkah-langkah TGT dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 23–28.
- Teranikha, N. (2024). Penggunaan Model TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, 12(1), 28–34.
- Wahyuningsih, T. (2020). Keaktifan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 48–52.
- Wandira, S. (2023). Sintak Model TGT dan Implementasinya. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 3417–3421.
- Widiyatun, L. (2020). Kartu Domino dalam Pembelajaran Operasi Hitung. *Jurnal Pendidikan SD*, 5(2), 59–62.
- Wijaya, A. (2023). Pembelajaran Matematika Kontekstual di SD. Semarang: Pena Cendekia.
- Yantoro, & Kurniawan. (2020). Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. Jambi: FKIP Press.
- Yuliawati, D. (2021). Model TGT dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 359–364.