

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN PERMAINAN BINGO BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Nining Widiastuti¹⁾, Munadi²⁾, Umi Sobiroh³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Matematika, UPTD SPF SMPN 9 Tegal, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail: nining.alkana@gmail.com, Telp: +6285747425033

Abstrak

Penulisan *Best Practice* ini bertujuan meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan Bingo. *Best Practice* ini diterapkan pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 9 Tegal untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam diskusi dan penyelesaian soal matematika. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengamati perilaku dan interaksi siswa selama pembelajaran, sementara dokumentasi digunakan untuk merekam data berupa foto dan video. Metode yang digunakan mencakup tahapan perencanaan dan penerapan model TGT, yaitu presentasi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Permainan Bingo berperan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan cara yang menyenangkan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, dengan siswa menjadi lebih antusias, berani bertanya, serta aktif dalam diskusi kelompok, yang didukung oleh unsur menyenangkan dari permainan Bingo.

Kata kunci: *best practice*, keaktifan, TGT, permainan Bingo

ENHANCING STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING ACTIVENESS WITH BINGO GAME BASED ON TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL

Abstract

This Best Practice writing aims to enhance student activeness applying the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model combined with the Bingo game. This Best Practice was applied to students of class VIII D SMP Negeri 9 Tegal to encourage active involvement of students in the learning process, especially in discussions and solving math problems. Data collection techniques were conducted through observation and documentation. Observation aims to observe student behavior and interaction during learning, while documentation is used to record data in the form of photos and videos. The method used includes the planning and implementation stages of the TGT model, namely presentation, team formation, games, tournaments, and team recognition. Bingo game acts as a learning media to increase students' participation in a fun way. The results of the implementation showed that this method was effective in increasing student activeness, with students becoming more enthusiastic, daring to ask questions, and active in group discussions, supported by the fun element of the Bingo game.

Keywords: *best practice, activeness, TGT, Bingo game*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia. Menurut Hamanik (dalam Sa'adah, dkk., 2022), pendidikan merupakan upaya membimbing siswa agar dapat beradaptasi secara optimal dengan lingkungannya. Selain itu, Prasetya (dalam Rani, dkk., 2022) menekankan bahwa pendidikan adalah proses yang bertujuan membantu siswa mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Dalam pendidikan, proses pembelajaran memegang peranan utama sebagai interaksi antara guru dan siswa atau antar siswa. Hubungan ini merupakan elemen penting yang tidak terpisahkan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007, pembelajaran di sekolah harus dirancang secara interaktif, memotivasi, menyenangkan, serta memberikan tantangan yang dapat meningkatkan semangat belajar. Proses ini juga perlu melibatkan partisipasi siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide sesuai minat dan kemampuan. Keaktifan siswa sangat diperlukan agar pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan.

Keaktifan, sebagaimana dijelaskan oleh Alawiyah (dalam Wahidah, dkk., 2023), merupakan segala tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, yang berkontribusi pada pembentukan pola perilaku baru. Keaktifan belajar mencerminkan hubungan yang positif dan saling mendukung antara guru dan siswa (Putri & Taufina, 2020). Menurut Rois et al. (2023), keberhasilan serta kualitas pembelajaran dapat dilihat dari tingkat partisipasi aktif siswa, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Siswa dianggap aktif dalam belajar apabila mereka terlihat antusias, berani mengajukan pertanyaan, menjawab, hingga tampil di depan kelas untuk menyampaikan pemahaman yang diperoleh selama pembelajaran (Putri et al., 2019). Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam mendorong keaktifan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) di kelas VIII D SMPN 9 Tegal, ditemukan sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, siswa kurang berani menyampaikan pendapat saat guru mengajukan pertanyaan. Kedua, beberapa siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Ketiga, siswa enggan bertanya kepada guru, dan keempat, sebagian besar siswa tidak aktif atau antusias dalam tugas kelompok, dengan hanya sedikit yang memiliki nilai akademis tinggi. Menurut Hariandi dan Cahyani (dalam Fitria, dkk., 2023), kurangnya antusiasme siswa dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya keterlibatan guru, dominasi guru dalam pengajaran, penyampaian materi yang membosankan, serta tugas yang hanya berfungsi sebagai alat fokus pengajaran. Masalah ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan karakteristik siswa, di mana pendekatan teacher-centered masih mendominasi, sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik untuk aktif. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu mendorong siswa lebih aktif dalam berpartisipasi, karena keaktifan siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar mereka (Lesmana et al., 2023).

Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya keaktifan siswa adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Menurut Yunita dan Trisiantari (2019), model kooperatif TGT membantu guru mendorong interaksi serta menumbuhkan kerja sama yang baik, baik antar siswa maupun antara siswa dan guru. Pendapat ini didukung oleh Slavin (dalam Ula & Jamilah, 2023), yang menjelaskan bahwa tahapan TGT meliputi presentasi kelas,

pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pengakuan tim. Proses ini memberikan peluang bagi kelompok siswa untuk bersaing melalui permainan dan turnamen yang dirancang secara menarik, sehingga memotivasi mereka untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Selain itu, Mulyaningsih (dalam Thalita, dkk., 2019) menambahkan bahwa TGT menciptakan suasana belajar yang santai, sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, gotong-royong, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga merupakan solusi efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis positif, seperti memotivasi, merangsang aktivitas belajar, serta meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan Bingo. Permainan ini melibatkan angka-angka yang ditampilkan secara acak, di mana pemain menandai angka tersebut hingga membentuk pola tertentu, seperti vertikal, horizontal, atau diagonal. Ketika diterapkan dalam kelompok, Bingo menjadi aktivitas kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Menurut Oktaviani dkk. (2019:49), permainan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga mengasah pemikiran kritis mereka dalam mengidentifikasi kekuatan dan kesulitan materi. Selain itu, permainan ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama teman sekelompok. Dengan menggabungkan penggunaan model pembelajaran dan media seperti Bingo, keaktifan siswa dapat meningkat secara signifikan, sehingga permasalahan belajar dapat diatasi dan hasil belajar mereka lebih optimal.

2. METODE

Best Practice merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi profesional guru melalui penulisan pengalaman selama melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas (Lupitasari, 2022). Adapun rincian kegiatan *best practice* yang penulis deskripsikan pada artikel ini sebagai berikut.

Waktu dan Tempat pelaksanaan

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMP Negeri 9 Tegal yang dilaksanakan dalam rangkaian Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) PPG Prajabatan dengan lama pelaksanaan 2 bulan, sejak 7 Mei s.d 13 Agustus 2024.

Target/Subjek

Subjek pada pelaksanaan *Best Practice* adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 9 Tegal yang berjumlah 26 siswa.

Prosedur

Langkah-langkah yang dilakukan dalam Best Practice ini meliputi: 1) melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal siswa; 2) mengobservasi pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas VIII D sebelum memulai pembelajaran; 3) menyusun rancangan dan perangkat pembelajaran yang sesuai; 4) mempersiapkan media permainan Bingo; 5) melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT); 6) melakukan observasi untuk mengukur keaktifan belajar siswa; dan 7) menyusun laporan Best Practice dalam bentuk artikel.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif karena dengan melihat keaktifan siswa dalam menyelesaikan kartu soal ke dalam papan Bingo tersebut. Instrumen yang digunakan adalah LKPD, kartu soal, dan papan Bingo. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi.

Tantangan

Tantangan yang dihadapi selama melaksanakan pembelajaran *best practice* ini adalah: 1) Pelaksanaan TGT dengan permainan Bingo memerlukan waktu yang cukup panjang, terutama saat penyelesaian soal dan turnamen. Beberapa siswa mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami instruksi atau menyelesaikan tugas. 2) Kemampuan siswa yang bervariasi, di mana beberapa siswa mungkin lebih cepat dalam menyelesaikan soal sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama, yang dapat menimbulkan ketidakseimbangan dalam partisipasi, serta 3) Tidak semua siswa familiar dengan permainan Bingo, sehingga ada beberapa yang merasa kesulitan dalam memahami aturan dan cara bermain, yang dapat menghambat keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan perencanaan waktu yang lebih detail dengan menetapkan batasan waktu yang jelas untuk setiap tahap. Peneliti memberikan panduan singkat dan mendampingi siswa yang kesulitan agar mereka tetap bisa mengikuti ritme pembelajaran tanpa mengganggu alokasi waktu keseluruhan. Kemudian, peneliti juga perlu menyusun soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dalam permainan Bingo dan memberikan peran yang berbeda dalam kelompok, sehingga setiap siswa dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuannya. Misalnya, siswa yang lebih mahir dapat menjadi mentor bagi teman-teman sekelompoknya. Selain itu, sebelum memulai permainan, peneliti memberikan sesi latihan atau simulasi singkat agar siswa terbiasa dengan aturan dan mekanisme permainan. Peneliti juga bisa memanfaatkan bantuan teman sebaya untuk menjelaskan kepada siswa lain yang masih mengalami kesulitan.

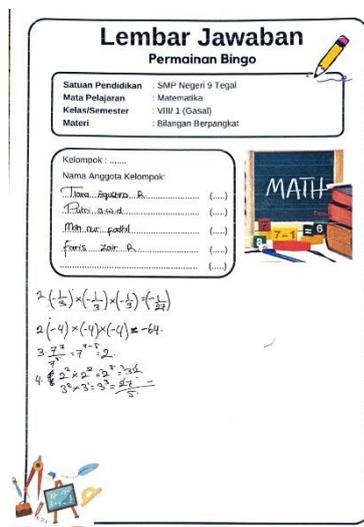
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan Bingo di kelas VIII D SMPN 9 Tegal telah menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Proses dimulai dengan perencanaan yang cermat, di mana peneliti memilih model TGT sebagai metode yang dapat menstimulasi interaksi dan partisipasi siswa, peneliti mempersiapkan materi matematika yang akan disampaikan serta merancang permainan Bingo yang relevan dengan materi tersebut. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan mengikuti tahapan model TGT yang mencakup presentasi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar materi tetapi juga terlibat dalam dinamika kelompok.

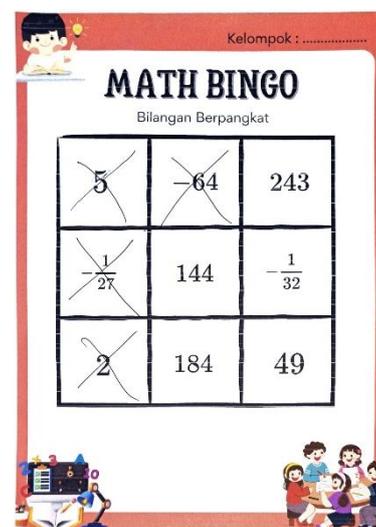
Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mengintegrasikan permainan Bingo yang interaktif dan menyenangkan. Materi matematika disampaikan secara interaktif, diikuti dengan pembagian siswa ke dalam tim yang masing-masing mendapatkan kartu Bingo. Setiap tim diminta untuk menjawab pertanyaan matematika yang terdapat di kartu soal dengan cepat dan akurat. Tim yang berhasil mendapatkan Bingo akan memperoleh poin, dan tim dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Selama proses ini, peneliti mengamati keaktifan belajar siswa, yang terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta berbagi pemahaman dengan anggota tim. Strategi ini efektif karena berhasil mengintegrasikan kompetisi dan kolaborasi, mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok sambil berlomba meraih skor tertinggi. Refleksi setelah pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dengan peningkatan pemahaman materi sebagai hasil yang signifikan.

Respon dari siswa sangat positif terhadap strategi yang digunakan. Peneliti merasa bahwa model pembelajaran ini lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa juga merasa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar karena permainan Bingo yang menyenangkan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, dengan siswa yang lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa lebih terlibat dan menikmati suasana belajar yang kompetitif namun mendukung. Namun, tantangan seperti manajemen waktu dan penyesuaian materi perlu diperhatikan lebih lanjut. Beberapa siswa menunjukkan kesulitan dalam beradaptasi dengan permainan Bingo yang tergolong baru bagi mereka, sehingga memerlukan dukungan tambahan dari peneliti sebagai guru.

Hasil dari proses ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam kelas. Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan Bingo terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun, guru perlu terus mengembangkan serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan siswa. Dengan demikian, model TGT yang dipadukan dengan permainan Bingo dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Strategi ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga mendorong mereka lebih aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Melalui pemantauan dan evaluasi berkelanjutan, tantangan yang ada dapat diatasi, dan hasil pembelajaran dapat lebih dimaksimalkan di masa mendatang.



Gambar 1. Lembar jawaban kelompok 6



Gambar 2. Papan Bingo kelompok 6

Gambar 1 dan 2 menunjukkan hasil pekerjaan kelompok pada tahap Semi Final. Pada tahap ini, siswa bersama kelompoknya berusaha menyelesaikan sejumlah kartu soal dengan mencatatnya di LKPD. Selanjutnya, mereka menandai angka pada papan Bingo hingga membentuk pola tertentu, seperti vertikal, horizontal, atau diagonal.



Gambar 3. Siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan kartu soal



Gambar 4. Siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan kartu soal

Pada gambar 3 dan 4, terlihat bahwa siswa bersama kelompoknya berlomba-lomba untuk menyelesaikan kartu soal pada Tahap Final, dengan tujuan menyelesaikan papan Bingo yang ada di *whiteboard*. Tampak jelas bahwa siswa sangat aktif selama pembelajaran, terutama dalam diskusi kelompok.

4. SIMPULAN

Dari hasil implementasi permainan Bingo berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas VIII D SMPN 9 Tegal, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Penggunaan model TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun mendukung, yang mendorong siswa untuk lebih berinteraksi, bertanya, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kombinasi ini juga memfasilitasi kolaborasi antar siswa, meningkatkan semangat mereka untuk berkompetisi, dan memperkuat pemahaman materi.

Permainan Bingo, sebagai media pembelajaran, memperkuat keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan berorientasi pada hasil. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keberanian dalam berpartisipasi, serta memperbaiki keterampilan kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti manajemen waktu dan penyesuaian materi, respon positif dari siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini membawa dampak yang bermanfaat terhadap suasana kelas dan hasil belajar.

Secara keseluruhan, penerapan model TGT bersama permainan Bingo merupakan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Untuk hasil yang

optimal, guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Evaluasi dan penyesuaian yang berkelanjutan akan memungkinkan perbaikan kualitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar di masa depan. Langkah selanjutnya melibatkan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas model TGT dan permainan Bingo dalam konteks pembelajaran lainnya. Guru sebaiknya menyesuaikan materi dan format permainan agar sesuai dengan kebutuhan siswa serta mengembangkan strategi manajemen waktu yang lebih efisien. Selain itu, memperhatikan umpan balik dari siswa dan guru sangat penting untuk melakukan perbaikan. Mengintegrasikan model ini dengan metode pembelajaran lainnya dan memperluas penerapannya di kelas-kelas yang berbeda dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004-1018.
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1308–1315.
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5671/3359>
- Oktaviani, T., Dewi, E. R. S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52.
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rois, A., Damayani, A., Setyawati, R., & Mayangsari. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PUISI MELALUI LKPD BERBASIS PROBLEM SOLVING. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Sa'adah, A. L., Alviana, K. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul. *FASHLUNA*, 3(2), 158-171.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96