

Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pepen Tahun Pelajaran 2024/2025

Rohmatul Qona'ah^{1*}, Siwi Utaminingtyas², Ratri Shinta Wardhani³

^{1,2,3}PGSD IKIP PGRI Wates, Indonesia

Email: rohmatulqonaah23@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri Pepen tahun pelajaran 2024/2025. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini menggunakan subjek 26 siswa. Data dikumpulkan dengan cara dokumentasi, tes, wawancara dan observasi. Data dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, serta secara kualitatif untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa. Jika 75% siswa memperoleh skor 70 atau lebih tinggi pada Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), maka penelitian dianggap berhasil. Temuan penelitian menunjukkan bahwa paradigma TGT, jika diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Pada pra-siklus, dari 47,5 menjadi 69,61 pada siklus I, dan akhirnya menjadi 82,3 pada siklus II, dengan skor rata-rata siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, terjadi peningkatan dari 11,54% pra-siklus menjadi 65,38% pada siklus I dan 88,46% pada siklus II adalah tingkat penyelesaian pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penanda keberhasilan penelitian terpenuhi, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci : *Cooperative Learning, Hasil Belajar, Matematika, Teams Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This study was conducted to improve students' mathematics learning outcomes through the implementation of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT)

type among fourth-grade students at SD Negeri Pepen in the 2024/2025 academic year. Using a Classroom Action Research (CAR) approach, the study involved 26 students as research subjects. Data were collected through documentation, tests, interviews, and observations. The data were analyzed quantitatively to determine improvements in learning outcomes and qualitatively to evaluate teacher and student activities. The study was considered successful if 75% of students achieved a score of 70 or higher based on the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The findings indicate that the implementation of the TGT model can improve mathematics learning outcomes. The average student score increased from 47.5 in the pre-cycle to 69.61 in Cycle I and further to 82.3 in Cycle II. In addition, the learning mastery level improved from 11.54% in the pre-cycle to 65.38% in Cycle I and 88.46% in Cycle II. These results demonstrate that the indicators of research success were achieved, indicating that the learning model effectively improved students' mathematics learning outcomes.

Keyword : Cooperative Learning, Learning Outcomes, Mathematics, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan aktivitas yang berlangsung secara terencana untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa berkembang sesuai potensi yang mereka miliki. Melalui proses ini, berbagai aspek penting dalam diri siswa seperti kompetensi spiritual, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan dibentuk agar bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial (Pristiwanti et al., 2022: 7915). Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai upaya sistematis dalam membangun lingkungan belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk berkembang secara optimal.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran memiliki posisi sentral sebagai proses yang sengaja dirancang guru agar siswa dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan. (Widyanto & Wahyuni, 2020) menegaskan bahwa kegiatan belajar harus dipersiapkan sehingga siswa mampu menguasai materi secara bermakna. Interaksi antara guru dan siswa juga memegang peranan penting. Keduanya saling memengaruhi dalam proses pembelajaran sehingga guru dituntut mampu menjadi fasilitator yang mengelola kegiatan belajar secara efektif dan kondusif.

Siswa Sekolah Dasar diharuskan mengambil matematika sebagai salah satu topik inti mereka, karena berperan dalam mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir logis.

Pembelajaran matematika di SD diarahkan untuk menumbuhkan kecerdasan, menata pola pikir, dan membangun kemampuan membuktikan konsep secara sistematis (Jannah et al., 2024). Siswa memiliki kebutuhan yang penting untuk memahami konsep matematika karena betapa luas pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, banyak siswa, terutama mereka yang berada di sekolah dasar, masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan menakutkan. Banyak siswa yang menganggap matematika membosankan dan abstrak, padahal mata pelajaran ini memberikan manfaat besar dalam aktivitas sehari-hari (Mahmudah & Rahmانيar, 2022). Kesulitan ini tidak terlepas dari karakteristik matematika yang menuntut kemampuan penalaran tingkat tinggi (Rahmayani & Amalia, 2020), sementara siswa di sekolah dasar, menurut teori perkembangan anak Piaget, berada dalam tahap konkret-operasional (Rahmi & Hijriati, 2021). Kondisi tersebut mengharuskan guru memahami karakteristik siswa agar mampu mengelola pembelajaran secara tepat (Ridho & Danuri, 2020).

Menurut pengamatan awal, hasil pembelajaran matematika siswa kelas IV cukup memprihatinkan. Dari 26 siswa, 12 belum memenuhi KKTP (46,15%), sedangkan 14 telah mencapainya (53,85%). Hasil *pre-test* pada materi Piktogram dan Diagram Batang juga menunjukkan bahwa 23 siswa (88,46%) belum memenuhi KKTP dan hanya 3 siswa (11,54%) yang tuntas. Selain berlandaskan pada rendahnya nilai pembelajaran matematika siswa, penelitian ini juga lebih menyorot pada karakteristik siswa yang menunjukkan kecenderungan pasif serta rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Pada pengamatan yang telah dilaksanakan, didapati bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih kurang. Serta pada kegiatan kelompok kebanyakan siswa cenderung bergantung pada salah satu teman yang dianggap mempunyai kemampuan kognitif lebih tinggi sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam kelompok. Hal demikian menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa belum optimal.

Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengomunikasikan materi secara jelas dan menggunakan strategi yang memungkinkan siswa memahami materi secara efektif (Rahmadani et al., 2024). Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah memilih

model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar (Djonomiarjo, 2018; Prasasty & Utaminingtyas 2020).

Isu-isu ini menyoroti perlunya pendekatan baru terhadap pendidikan yang mendorong partisipasi lebih besar dari siswa, menginspirasi mereka untuk berbuat lebih baik, dan membuka jalan baru untuk berinteraksi di kelas. Karena kombinasi unik antara kerja sama kelompok, elemen permainan, dan aktivitas turnamen, model *Team Game Tournament* (TGT) dipilih sebagai solusi alternatif. Kehadiran unsur kompetisi yang sehat mampu menumbuhkan antusiasme belajar sekaligus meningkatkan partisipasi siswa (Thalita et al., 2019). Sehingga kedepannya penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar akan tetapi juga mendeskripsikan bagaimana efektivitas model turut mempengaruhi dinamika siswa pada pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model TGT dipandang relevan untuk membantu mengatasi rendahnya hasil belajar matematika dan partisipasi aktif siswa kelas IV.

METODE

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Model tersebut menekankan proses perbaikan pembelajaran melalui rangkaian tindakan yang berlangsung secara siklis dan berkesinambungan. Setiap siklus terdiri atas tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi, serta refleksi terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas. Rancangan tersebut menjadi dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tahap berikutnya. Selama fase tindakan dan pengamatan, baik instruktur maupun siswa bekerja untuk menjalankan rencana sambil mengawasi apa yang dilakukan masing-masing saat mereka belajar. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menilai keberhasilan tindakan, mengidentifikasi kekurangan, dan merumuskan perbaikan yang diperlukan sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan pada Mei 2025 di SD Negeri Pepen dengan melibatkan 26 siswa kelas IV, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Kegiatan penelitian berlangsung selama dua siklus, dan masing-masing siklus mengikuti rangkaian tahap perencanaan, tindakan-observasi, serta refleksi sebagaimana karakteristik PTK menurut Kemmis dan Taggart.

Data untuk penelitian ini berasal dari empat sumber: wawancara, tes, dokumentasi, dan observasi. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran, kami mengamati guru dan siswa. Teknik wawancara digunakan sebagai sumber pendukung untuk memperoleh informasi tambahan mengenai hambatan atau kesulitan pembelajaran yang tidak tertangkap melalui observasi. Tes ini diberikan untuk menilai pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang disajikan dalam diagram batang dan piktogram. Dengan nilai kelulusan minimum KKTP 70, ujian ini terdiri dari enam soal pilihan ganda dan empat soal esai. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui catatan visual atau gambar.

Data yang terkumpul dikaji menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Materi penelitian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika, dan hasil aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran matematika sebagai hasil penerapan model TGT diinterpretasikan menggunakan analisis kualitatif. Penelitian ini dinyatakan mencapai indikator keberhasilan apabila minimal 75% siswa memperoleh nilai sesuai atau melampaui KKTP, yaitu sekurang-kurangnya 70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengamati proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Pepen Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi matematika masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran serta kesulitan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Untuk memperoleh gambaran yang lebih akurat dan objektif mengenai

kemampuan awal siswa, peneliti melaksanakan *pre-test* pada materi diagram batang dan piktogram.

Tabel 1. Hasil Belajar *Pre-Test* Siswa

No.	Aspek Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	Nilai ≥ 70	3	11,54 %
2.	Tidak Tuntas	Nilai <70	23	88,46 %
Nilai rata-rata: 42,5				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Data *pre-test* disajikan pada Tabel 1, di mana hanya 3 siswa (11,54%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 23 lainnya (88,46%) belum memenuhi ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pra-siklus berada pada angka 42,5, yang menandakan rendahnya pemahaman awal pada materi. Hasil ini menjadi basis bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan menggunakan model TGT agar hasil belajar dan partisipasi siswa dapat meningkat.

Siklus I

Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Siklus I dilakukan melalui dua pertemuan, yaitu tanggal 8 dan 15 Mei 2025. Pembelajaran dirancang dengan mengikuti tahapan model TGT, mulai dari presentasi kelas, kerja kelompok, kegiatan permainan menggunakan media ular tangga, hingga turnamen kelompok. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya melalui penyelesaian soal turnamen, sementara kelompok dengan pencapaian paling baik diberikan apresiasi.

Catatan yang dibuat sepanjang siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meski pun masih jauh dari ideal. Beberapa peserta masih tampak kurang fokus, sebagian lain berbicara dengan teman sebangku, dan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan masih rendah. Selain itu, peneliti menemukan bahwa penyampaian

materi belum sepenuhnya maksimal dan pelaksanaan permainan membutuhkan waktu yang cukup panjang.

Hasil *Post-Test* Siklus I

Setelah pembelajaran pada kedua pertemuan selesai, siswa mengikuti *post-test*. Hasil dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar *Post-Test* Siswa Siklus I

No.	Aspek Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	Nilai ≥ 70	17	65,38 %
2.	Tidak Tuntas	Nilai <70	9	34,62 %
Nilai rata-rata: 69,615				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Dengan 17 siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP, tingkat ketuntasan pembelajaran pada siklus I mencapai 65,38 persen. Rata-rata siswa di kelas ini mencapai 69,615, dengan sembilan siswa (34,62%) tidak tuntas. Meskipun terjadi peningkatan signifikan dibanding pra-siklus, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Refleksi Siklus I

Refleksi pada siklus I dilakukan setelah seluruh rangkaian tindakan dan *post-test* selesai dilaksanakan. Peneliti bersama guru kelas menelaah kembali proses pembelajaran yang berlangsung selama dua pertemuan dengan memanfaatkan metode TGT. Meskipun pembelajaran telah berjalan sesuai rencana, masih terdapat beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan tindakan.

Selama proses pembelajaran, sebagian siswa tampak belum mampu mempertahankan fokus belajar. Beberapa peserta terlihat berbincang dengan teman sebangku sehingga perhatian mereka terhadap materi menjadi terpecah. Selain itu, penyampaian materi oleh guru dinilai belum sepenuhnya optimal sehingga diperlukan pendekatan yang lebih konkret dalam menjelaskan konsep piktogram dan diagram batang. Pelaksanaan kegiatan permainan

yang merupakan bagian dari model TGT juga memerlukan penyesuaian karena durasi pelaksanaannya cukup panjang dan mengurangi alokasi waktu untuk kegiatan lainnya.

Keaktifan siswa dalam memberikan tanggapan selama pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Jumlah siswa yang berbicara atau mengajukan pertanyaan cukup rendah. Hasil *post-test* siklus I turut mendukung temuan observasi tersebut, di mana ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Melalui hasil refleksi ini, peneliti dan guru kelas menyadari perlunya peningkatan kualitas pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Pada akhirnya disimpulkan bahwa perbaikan harus difokuskan pada pengelolaan waktu, penguatan cara penyampaian materi, peningkatan perhatian siswa melalui strategi pemusatan perhatian seperti ice breaking, serta penguatan motivasi melalui pemberian penghargaan kepada siswa yang aktif. Peningkatan pembelajaran dirancang oleh peneliti berdasarkan hasil refleksi, untuk siklus II dengan menekankan pada peningkatan keterlibatan siswa dan penguatan alur kegiatan sesuai sintaks TGT.

Siklus II

Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Siklus II dilakukan dengan dua pertemuan, yaitu tanggal 22 dan 23 Mei 2025. Seluruh tahapan pembelajaran mengikuti struktur yang sama dengan siklus I, di mana telah dimodifikasi berbasis temuan sebelumnya. Guru lebih sering memberikan contoh konkret, melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan materi, serta menerapkan pengelolaan kelas yang lebih intensif untuk menjaga fokus belajar.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan nyata pada aktivitas guru dan siswa. Siswa tampak lebih antusias mengikuti permainan dan turnamen, lebih aktif dalam kerja kelompok, serta lebih fokus selama presentasi dan penjelasan materi.

Hasil *Post-Test* Siklus II

Siswa kembali melaksanakan *post-test* di akhir siklus II. Data hasil penelitian dapat dicermati pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar *Post-Test* Siswa Siklus II

No.	Aspek Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	Nilai ≥ 70	23	88,46 %
2.	Tidak Tuntas	Nilai <70	3	11,54 %
Nilai rata-rata: 89,038				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Ketuntasan belajar mencapai 88,46%, dengan 23 siswa yang memenuhi KKTP dan hanya 3 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat cukup tinggi, yaitu menjadi 89,038, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan setelah penerapan model TGT.

Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran dan *post-test* terakhir berhasil diselesaikan. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas mengkaji kembali pelaksanaan tindakan yang telah disempurnakan dari siklus sebelumnya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model TGT telah berjalan secara lebih efektif dibandingkan siklus I, baik dari aspek keterlibatan siswa maupun pencapaian hasil belajar.

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I terbukti memberikan dampak positif pada jalannya pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus dalam mengikuti penjelasan materi, suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan guru berhasil meningkatkan interaksi pembelajaran melalui pemberian contoh konkret serta melibatkan siswa secara langsung dalam diskusi maupun latihan. Pelaksanaan permainan dan turnamen berlangsung lebih terstruktur dan tidak lagi menghabiskan waktu yang berlebihan. Selain itu, antusiasme siswa dalam bertanya dan menanggapi materi meningkat secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

Hasil *post-test* siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar yang cukup tinggi dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Dari analisis data terlihat bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai nilai KKTP. Perkembangan ini

membuktikan bahwa model TGT secara konsisten meningkatkan pengalaman belajar dengan menjadikannya lebih menarik, terfokus, dan memotivasi siswa. Setelah direnungkan, kami sampai pada kesimpulan bahwa tindakan pada Siklus II telah memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I, sehingga kami tidak perlu mempelajari hal baru pada Siklus III.

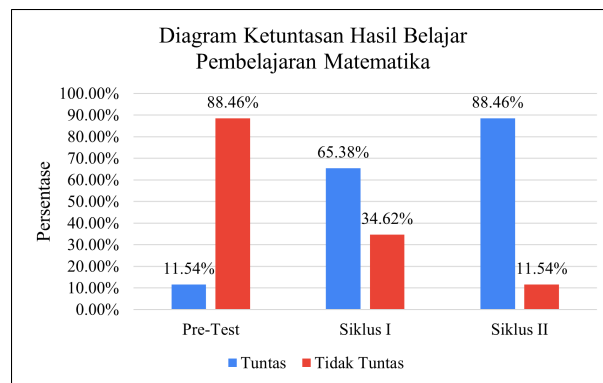
Pembahasan

Pada tahap pra-siklus, hasil belajar matematika siswa berada pada kategori rendah, ditunjukkan oleh nilai rata-rata 42,5 dengan ketuntasan klasikal hanya 11,54%. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami materi piktogram dan diagram batang tanpa adanya intervensi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Setelah penerapan model TGT pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada rerata nilai menjadi 69,615 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 65,38%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kerja kelompok, permainan, dan turnamen dalam TGT mulai memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Meskipun demikian, target ketuntasan yang ditetapkan belum tercapai sehingga diperlukan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I memberikan dampak yang lebih kuat pada siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat tajam menjadi 89,038, serta ketuntasan klasikal mencapai 88,46%, melampaui indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran TGT yang dilaksanakan secara bertahap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga berdampak langsung pada pemahaman konsep matematika siswa.

Secara keseluruhan, grafik peningkatan capaian tiap siklus tercantum pada gambar 2 sebagai representasi perkembangan hasil belajar siswa selama proses penelitian.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika

Berdasarkan gambar 1 mengenai diagram hasil belajar yang diperoleh pada setiap tahap penelitian, terlihat bahwa capaian siswa mengalami peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi piktogram dan diagram batang.

Selain terlihat pada peningkatan hasil belajar, penerapan model TGT juga turut berkontribusi pada perubahan perilaku belajar siswa dalam pembelajaran yang nampak pada tiga komponen utama model pembelajaran TGT yaitu kerja kelompok, permainan, dan turnamen. Pada aktivitas kerja kelompok, siswa yang sebelumnya cenderung bergantung pada teman dengan kemampuan kognitif lebih tinggi mulai menunjukkan perubahan perilaku. Melalui penerapan model TGT, mereka mulai membagi peran dalam pemecahan soal, membangun diskusi yang lebih terarah dengan teman kelompok, serta berani menyampaikan pendapat. Pada komponen permainan, siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan pendalaman materi melalui penyelesaian soal-soal yang terkemas dalam permainan. Sementara itu, pada pelaksanaan turnamen, terlihat peningkatan antusiasme dan motivasi belajar dalam pelaksanaan pembelajaran akibat suasana kompetitif yang mendorong partisipasi setiap individu. Siswa yang semula pasif terdorong untuk terlibat dalam pelaksanaan turnamen karena adanya kesempatan tiap individu untuk andil dalam menambah skor bagi kelompok.

Dari hasil yang nampak tersebut, membuktikan bahwasanya pengimplementasian model TGT tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara

kuantitatif, melainkan juga memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa. Perubahan-perubahan yang terjadi tersebut diantaranya meningkatnya keaktifan, motivasi, kolaborasi serta interaksi yang terjalin antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perbaikan hasil belajar tersebut tidak terjadi secara kebetulan dan tidak semata-mata hanya karena adanya penerapan TGT tetapi juga dipengaruhi oleh penyesuaian yang dilakukan selama tindakan, seperti penggunaan contoh konkret, dan penguatan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru. Sehingga hal ini juga menunjukkan bahwa efektivitas TGT juga bergantung pada kualitas pengimplementasiannya di dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Mulyawati & Purnomo, 2021), bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat berpengaruh langsung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara teoritis, keberhasilan TGT dalam penelitian ini selaras dengan teori perkembangan Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas nyata dan pengalaman langsung. Unsur permainan dan turnamen mampu membantu menghubungkan representasi data dengan pengalaman nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Anak usia sekolah dasar menyukai aktivitas bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, serta mencoba sesuatu secara konkret (Aminah et al., 2022). Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, pembelajaran matematika akan lebih efektif jika disajikan melalui model pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan praktik langsung.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan kebutuhan tersebut karena menggabungkan kerja kelompok, permainan, dan aktivitas kompetitif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat ingatan, dan mendorong siswa menggunakan penalaran tingkat tinggi (Astuti et al, 2022). Melalui kegiatan permainan dan turnamen, pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Amalia et al., 2025; Ningsih et al., 2025).

Penerapan model TGT tidak hanya membantu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa sekolah dasar, tetapi juga mengurangi kejenuhan yang sering muncul

saat mempelajari matematika. Suasana kompetitif yang positif membuat siswa lebih antusias, sehingga persepsi negatif terhadap matematika yang dianggap sulit dan menakutkan secara perlahan dapat berkurang. Antusiasme dan keterlibatan yang meningkat inilah yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat dipahami bahwa model *Teams Games Tournament* jika diimplementasikan secara optimal, efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pepen pada tahun pelajaran 2024/2025.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pepen tahun pelajaran 2024/2025. Efektivitas tersebut tampak dari peningkatan nilai pada setiap tahap pelaksanaan penelitian. Pada pre-test pra-siklus, nilai rata-rata siswa berada pada angka 42,5, dengan ketuntasan belajar hanya 11,54%. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,615 dan persentase ketuntasan mencapai 65,38%. Peningkatan yang lebih tinggi terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata 89,038, dan ketuntasan belajar mencapai 88,46%. Pencapaian pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terlampaui, yakni minimal 75% siswa mencapai nilai $KKTP \geq 70$. Dengan demikian, model TGT dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, motivasi, serta peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Saran

Bagi guru, disarankan untuk menerapkan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu pendekatan yang dapat dipilih adalah *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa, dianjurkan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengingat keterlibatan yang tinggi berpengaruh positif

terhadap pemahaman dan prestasi belajar. Sementara itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif serta menyediakan fasilitas dan sarana yang mendukung pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepala sekolah, guru kelas, serta siswa kelas IV SD Negeri Pepen yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada kedua dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian, hingga penyusunan artikel ini selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., Shopia, Z., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha, S., Hasanah, & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *SICEDU : Science and Education Journal*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Astuti, N. F. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05(01), 39–46.
- Jannah, R., Soraya, R. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Multi Disiplin*, 2(4), 1991–1998. <https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.550>
- Mahmudah, I., Maemonah, M., & Rahmانيar, E. (2022). Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(1), 35–46. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 10(3), 246–259.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466>
- Prasasty, N., & Utamingtyas, S. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 57–64. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7932>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahmadani, A., Khoiroh, F., Harahap, S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>
- Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.901>
- Rahmi, P., & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 141–154.
- Ridho, R. M., & Danuri. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Matematika Pada Siswa Kelas IV SD N Bugel Panjatan Kulon Progo. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 12(2), 67–76.
- 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.
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.

