

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SD

Alfiyah Nur Fitriyah, Adhy Putri Rilianti, Ahmad Rif'an Najih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

STKIP Al - Hikmah

Surabaya

✉ alfiyahnurfitriyah@gmail.com

Kata Kunci: hasil belajar, Matematika, TGT
Tipe Artikel: Hasil penelitian

Abstrak

Dalam hal penguasaan konsep perkalian, siswa kelas empat di SD Negeri Bajangan terus menunjukkan hasil yang mengecewakan. Masalah ini muncul karena metode pengajaran sebelumnya lebih mengandalkan ceramah di kelas dan hafalan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Siswa menunjukkan partisipasi yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan, akibatnya, motivasi yang lebih rendah untuk memahami isi ketika mereka terlibat dalam pola pembelajaran seperti itu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik model pembelajaran matematika Teams Games Tournament (TGT) bekerja untuk siswa. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/CAR), berdasarkan model Kemmis dan Taggart, digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini terdiri dari empat tahap: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Dari 38 siswa kelas empat di SD Negeri Bajangan, 38 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dengan mengamati guru saat bekerja dan dengan memberikan tes untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Pertanyaan diberikan menggunakan lembar observasi, esai singkat, dan format pilihan ganda. Metode analisis data kuantitatif deskriptif digunakan, dengan fokus pada kelengkapan individu dan klasik yang diukur dengan Minimum Completion Minimum (KKM) sebesar 75. Studi ini dilakukan dalam dua siklus. Sayangnya, indikator keberhasilan penelitian tidak tercapai pada Siklus I, karena skor rata-rata mencapai 78,2 dengan persentase kelengkapan 76,9%. Siklus II menunjukkan peningkatan pada sistem melalui manajemen waktu yang lebih baik, instruksi yang lebih baik, dan peningkatan operasional permainan dan turnamen. Akibatnya, indikator keberhasilan tercapai dengan nilai rata-rata 86,7% dan tingkat penyelesaian 92,3%. Hasil pembelajaran siswa meningkat setelah menggunakan model TGT, menurut hasil penelitian. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi, kerja sama, dan persaingan sehat sebagai hasil dari peningkatan keterlibatan dengan materi.

© 2026 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses tumbuh dan berkembangnya seseorang baik secara pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui pengalaman, pembelajaran, dan bimbingan. Dalam kehidupan manusia, pendidikan menjadi pondasi penting untuk mempersiapkan individu dalam menghadapi tantangan zaman. Pendidikan formal di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia,

hal ini disebabkan karena pendidikan adalah sektor yang dapat menciptakan kecerdasan manusia dalam melangsungkan kehidupannya, pentingnya pendidikan agar dengan mudah segala kebutuhan hidup dapat diperoleh.(Supardi H. 2016)

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting di jenjang sekolah dasar karena berfungsi membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan runtut pada diri siswa. Menurut Komariyah dan Laili (2018), matematika dapat dipahami sebagai ilmu yang menelaah berbagai konsep seperti bentuk, ukuran, hubungan antarbenda, serta pola-pola yang muncul di dalamnya. Pada dasarnya, matematika tidak hanya berhubungan dengan angka, tetapi juga memberikan dasar pemahaman bagi siswa untuk menghadapi berbagai situasi kehidupan secara lebih rasional. Oleh sebab itu, penguasaan matematika memiliki manfaat praktis dan menjadi bagian penting dalam proses belajar siswa sehari-hari.

Salah satu materi pokok dalam pembelajaran Matematika di kelas IV sekolah dasar adalah operasi perkalian. Materi ini menjadi fondasi penting bagi siswa karena digunakan dalam berbagai operasi hitung lainnya. Perkalian pada dasarnya dapat dipahami sebagai proses mengulang suatu bilangan sebanyak bilangan lainnya, sehingga konsep ini sering disebut sebagai bentuk penjumlahan yang dilakukan secara berulang (Alhusna,dkk,2020). Banyak siswa masih belum memiliki pemahaman yang kuat tentang perkalian, meskipun materi ini telah diajarkan sejak kelas dua. Akibatnya, prestasi matematika siswa menurun, terutama dalam hal perkalian.

Pengetahuan, sikap, dan kemampuan semuanya merupakan bagian dari apa yang disebut "hasil belajar" dan merupakan apa yang siswa peroleh dari pengalaman belajar. Menurut Adnan, Muin, dan Dari (2023), "Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran, dalam bentuk nilai dan perubahan perilaku siswa, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak mampu menjadi mampu, yang semuanya berkontribusi pada hasil belajar yang optimal." Dengan demikian, hasil belajar lebih dari sekadar nilai; hasil belajar mengungkapkan seberapa banyak siswa memahami dan seberapa banyak mereka meningkat sebagai hasil dari partisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu dari beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa adalah kurangnya variasi metode pembelajaran, yang dapat membuat siswa pasif. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran aktif terhadap materi dan lebih cenderung mengabaikan ceramah yang membosankan dan soal-soal latihan karena banyak guru masih menggunakan metode ini. Oleh karena itu, harus ada model pendidikan yang dapat membangkitkan minat siswa, menginspirasi mereka untuk belajar, dan membuat kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

Hasil belajar siswa secara keseluruhan diyakini dapat ditingkatkan oleh *Team Games Tournament* (TGT), sebuah model yang menggabungkan aspek permainan, kerja sama, dan kompetisi akademik. Hal ini sejalan dengan tujuan proses pembelajaran, yang meliputi peningkatan sikap dan keterampilan selain transfer pengetahuan. Hasil belajar dalam penelitian ini berkaitan dengan penguasaan perkalian siswa, yang mencakup kemahiran mereka dalam menyelesaikan soal perhitungan dan soal cerita, serta kemampuan mereka untuk menerapkan konsep perkalian dalam situasi dasar. Penilaian tertulis dengan soal pilihan ganda dan esai singkat diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran untuk mengukur hasil belajar ini. Hasil ujian menunjukkan seberapa baik model pembelajaran TGT bekerja dalam penelitian ini.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Bajangan di Pasuruan, Jawa Timur, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam hal perkalian sangat bervariasi. Meskipun banyak yang masih kesulitan, beberapa siswa menunjukkan kemahiran yang luar biasa dalam menyelesaikan soal perkalian, terutama ketika menghadapi soal berbentuk cerita yang membutuhkan pemahaman konsep, bukan sekedar hafalan. Misalnya ketika seorang siswa diminta menghitung jumlah kursi dalam 3 baris, dan setiap baris terdiri dari 5 kursi, banyak dari mereka masih menghitung satu persatu daripada langsung mengalikan 3 kali 5.

Permasalahan ini muncul karena pendekatan pembelajaran yang digunakan masih dominan ceramah dan latihan soal yang bersifat monoton.

Wawancara dengan para pendidik mengungkapkan bahwa banyak yang merasa pendekatan pedagogis mereka sendiri kurang memenuhi kebutuhan siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang buruk menjadi akibatnya. Menurut pengamatan, siswa lebih terlibat dan antusias ketika pembelajaran diselingi dengan permainan atau kerja kelompok. Setengah dari siswa masih belum memenuhi tolok ukur KKM pada tes prestasi mereka.

Menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut metode ini, siswa belajar paling baik ketika mereka dikelompokkan ke dalam kelompok yang lebih kecil dan lebih beragam serta didorong untuk bekerja sama untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi kursus. Pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan Slavin (2005), memungkinkan siswa untuk membangun iklim kelas yang lebih ramah dengan berinteraksi aktif dan saling mendukung saat mereka belajar.

Pembelajaran kooperatif, menurut Anitra (2021), pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran kelompok di mana siswa berkolaborasi untuk memperoleh pengetahuan, menemukan solusi untuk masalah, dan melakukan penelitian mereka sendiri. Siswa dalam pembelajaran kooperatif biasanya bekerja dalam kelompok empat hingga lima orang, dengan instruktur duduk di tengah dan memberikan bimbingan dan dukungan.

Salah satu jenis pembelajaran kelompok yang efektif dalam TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat bermanfaat di kelas empat. Menurut Slavin (2015), tujuan TGT adalah untuk mendorong pengembangan motivasi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan aktivitas kelompok yang dipadukan dengan kompetisi akademik sederhana.

Inayahwati (2021) juga menegaskan bahwa TGT merupakan model kooperatif yang mudah diterapkan dan memungkinkan seluruh siswa berperan aktif tanpa adanya perbedaan status di dalam kelompok. Model ini memadukan kegiatan latihan, permainan edukatif, serta dukungan antarsiswa melalui tutor sebaya. Karakteristik tersebut membuat TGT sangat sesuai digunakan di sekolah dasar, karena permainan yang disisipkan dapat menciptakan suasana yang nyaman tetapi tetap menuntut kerjasama, tanggung jawab, dan kompetisi yang positif.

Menurut Slavin (2005), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa unsur penting yang saling berkaitan. Prosesnya dimulai dari kegiatan presentasi kelas, dimana guru memberikan penjelasan awal untuk membangun pemahaman dasar siswa. Setelah itu, siswa belajar dalam kelompok kecil untuk saling membantu memperdalam materi yang telah disampaikan. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara menyenangkan. Permainan tersebut menjadi langkah menuju turnamen, yaitu kompetisi antarsiswa dari kelompok yang berbeda untuk menjawab soal berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada akhir kegiatan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras dan kerjasama mereka. Keseluruhan rangkaian ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menantang, dan mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat sambil tetap bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelatihan, beberapa guru yang sudah mengikuti pelatihan mengenal model TGT menunjukkan ketertarikan untuk menerapkannya dalam pembelajaran di kelas, meskipun belum semua sempat mengimplementasikannya secara langsung, para guru percaya bahwa model ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Keyakinan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Qois, Hasna & Hanifah (2024) yang mengungkapkan bahwa "Ketuntasan belajar dari 72%

pada awal menjadi 88% pada akhir siklus II setelah menggunakan TGT. Selain itu, penelitian serupa oleh Konitah, Prabowo & Ramadhani (2024) TGT menunjukkan hasil yang sebanding, dengan tingkat penyelesaian siswa sebesar 93% pada akhir siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, hasil ini menunjukkan bahwa model TGT membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi semua orang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas empat di SD Negeri Bajangan dapat memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran perkalian TGT.

METODE

Peneliti dan guru kelas bekerja sama untuk melakukan penelitian ini menggunakan strategi penelitian tindakan. Tujuan dari pelaksanaan iteratif dan bertahap model penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan temuan setiap siklus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat langsung permasalahan yang terjadi di kelas, kemudian memberikan tindakan perbaikan yang terukur.

PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014), yang menekankan bahwa perbaikan pembelajaran dilakukan melalui siklus reflektif yang melibatkan analisis, perencanaan, tindakan, dan observasi. Melalui tahap-tahap tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan pembelajaran sebelumnya dan merancang langkah perbaikan pada tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini disusun berdasarkan empat fase utama: persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi. Siklus berkelanjutan terbentuk dari keempat tahapan ini. Proses ini dilakukan kembali pada siklus berikutnya jika hasil dari siklus sebelumnya tidak sesuai harapan. Untuk mengamati proses peningkatan dengan lebih baik dan mencapai peningkatan optimal dalam hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan dua siklus tindakan.

SD Negeri Bajangan di Kecamatan Gondangwetan, Kabupaten Pasuruan, menjadi lokasi penelitian, dan 38 siswa kelas empatnya menjadi subjek penelitian. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya perkalian, menjadi fokus utama penelitian ini, yang berpusat pada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Gondangwetan, Kabupaten Pasuruan, khususnya di SD Negeri Bajangan No. 12. Dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan, direncanakan untuk pelaksanaan penelitian ini.

Dua instrumen digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini: lembar observasi dan tes prestasi belajar. Pemahaman siswa tentang konsep perkalian mengikuti model TGT dinilai menggunakan tes ini. Pada akhir setiap siklus, peserta diberikan tes yang mencakup pertanyaan pilihan ganda dan esai singkat. Peneliti melacak kemajuan siswa dalam pemahaman dan tingkat penyelesaian pembelajaran dari siklus I ke siklus II menggunakan penilaian ini. Studi ini menggunakan tes dan observasi untuk mengevaluasi aktivitas guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan model TGT oleh guru diamati secara menyeluruh, mulai dari memperkenalkan materi dan mengelola tim hingga menerapkan dan mengakhiri permainan. Temuan dari observasi ini menawarkan ringkasan tentang efektivitas implementasi tindakan di kelas dan meletakkan dasar untuk perbaikan siklus di masa mendatang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrumen tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Pada bagian pilihan ganda, setiap jawaban benar diberi nilai 2 poin, sedangkan pada bagian uraian setiap jawaban benar diberi nilai 4 poin. Sebagai hasilnya, skor maksimum yang mungkin adalah 40. Setelah skor

mentah siswa ditentukan, skor tersebut dikalikan dengan 100. Kemudian, skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimum (40). Saat menghitung apakah seorang siswa telah menyelesaikan suatu program studi atau tidak, skor ini menjadi skor akhir.

Langkah terakhir adalah membandingkan nilai siswa dengan KKM, yang berada di angka 75. Jika nilai akhir siswa sama dengan atau lebih tinggi dari KKM, maka dianggap bahwa mereka telah berhasil menyelesaikan pembelajaran. Metode tradisional untuk menentukan penyelesaian pembelajaran adalah dengan membagi jumlah total siswa yang menyelesaikan pembelajaran dengan jumlah total siswa di kelas. Persentase siswa yang menyelesaikan pembelajaran kemudian diperoleh dengan mengalikan hasilnya dengan 100.

Indikator pencapaian dalam penelitian ini ditetapkan bahwa sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai hasil belajar di atas atau sama dengan 75 dan proses pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan TGT telah terlaksana 90%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua putaran. Setiap putaran mencakup empat tahap utama, yaitu merancang tindakan, melaksanakan proses pembelajaran, memantau kegiatan yang berlangsung, serta mengevaluasi hasil untuk perbaikan pada tahap berikutnya. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran, mulai dari modul ajar, alat bantu yang relevan, kartu permainan, kartu untuk kegiatan turnamen, hingga lembar observasi yang digunakan selama proses penelitian. Pada tahap ini juga ditetapkan kriteria keberhasilan tindakan, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai 75 ke atas serta tingkat keterlaksanaan model TGT di kelas mencapai sekurang-kurangnya 90%.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penerapan TGT di pembelajaran Matematika. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti menggunakan model cooperative learning tipe TGT. Langkah *pertama* yaitu Penyajian materi Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang menggunakan benda konkret. Guru menulis contoh di papan tulis dan menunjukkan bagaimana perkalian bisa dianggap sebagai pengulangan penjumlahan. Siswa memperhatikan dengan antusias dan diberi kesempatan untuk mencoba menuliskan contoh perkalian sederhana di papan tulis.

Lalu, langkah *kedua* yaitu Belajar dalam Tim. Setelah guru menjelaskan materi, siswa dibagi menjadi beberapa tim heterogen beranggotakan 3-4 orang berdasarkan perbedaan kemampuan akademik. Masing-masing tim kemudian mulai berlatih menggunakan kartu soal latihan yang disiapkan guru. Kartu tersebut berisi pertanyaan sederhana tentang operasi perkalian dan penerapan sifat-sifat perkalian. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan dari kartu yang diambil. Jika anggota kelompok kesulitan, anggota lain membantu menjelaskan. Guru memantau kegiatan kelompok dan memberikan arahan kepada siswa yang masih belum memahami cara menghitung perkalian dengan benar. Suasana kelas tampak aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Kemudian langkah *ketiga* yaitu Permainan (games). Setelah kegiatan belajar dalam tim selesai, siswa mengikuti permainan "Kartu Perkalian Cepat". Dalam permainan ini, setiap anggota kelompok bergiliran mengambil satu kartu soal, membacakan dan menjawabnya dengan cepat. Setiap jawaban benar diberi skor satu poin untuk kelompoknya. Apabila jawabannya salah, kesempatan diberikan kepada anggota lain. Melalui permainan ini, siswa

menjadi lebih bersemangat dan cepat dalam berhitung. Mereka tampak antusias untuk mendapatkan poin terbanyak bagi timnya. Guru mengamati aktivitas siswa dan memberikan motivasi agar semua anggota berpartisipasi aktif.

Selanjutnya langkah yang *keempat* yaitu Turnamen. Setelah tahap permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan turnamen antar tim. Siswa berpindah ke meja turnamen sesuai dengan kategori kemampuan: Kelompok A (tinggi), Kelompok B (sedang), dan Kelompok C (rendah). Guru menyiapkan tiga kotak, yaitu kotak nomor, kotak soal, dan kotak jawaban. Setiap siswa mengambil nomor undian untuk menentukan giliran bermain. Pemain pertama mengambil soal dari kotak sesuai nomor undiannya, lalu membacakan dan menjawabnya dengan suara lantang. Jika jawabannya benar, kelompoknya mendapat satu poin. Jika salah, kelompok lain berhak menantang dan memberikan jawaban. Penantang yang menjawab benar mendapat poin, sedangkan jika salah, poin mereka dikurangi. Permainan berjalan seru, kompetitif, namun tetap sportif. Semua siswa tampak semangat mengikuti turnamen dan saling mendukung anggota timnya. Guru berperan sebagai pengawas sekaligus pencatat skor. Setelah seluruh soal selesai dijawab, Tim dengan perolehan poin tertinggi mendapat gelar juara turnamen.

Langkah yang *kelima* yaitu Penghargaan tim. Guru mengumumkan hasil akhir turnamen dan memberikan reward sederhana berupa pujian dan tepuk tangan bagi tim terbaik. Semua siswa diberi apresiasi atas kerja samanya, dengan harapan mereka semakin bersemangat untuk belajar pada pertemuan berikutnya.

Siklus I

Pada tanggal 27 Oktober 2025, siklus kegiatan pertama dimulai. Instruktur kemudian mulai menggunakan rencana pelajaran dan model TGT di kelas. Menyapa kelas, mengajak mereka berdoa bersama, mencatat kehadiran, memberikan gambaran umum, dan menguraikan tujuan pembelajaran semuanya merupakan bagian dari sambutan pembuka yang memulai kegiatan pembelajaran.

Instruktur membahas topik yang berkaitan dengan perkalian sebagai *penjumlahan* berulang dalam kegiatan utama. Tim siswa dengan latar belakang dan perspektif yang berbeda mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari setelah mendengarkan penjelasan instruktur. Siswa bergiliran menjawab pertanyaan selama bagian permainan, dan kemudian berkompetisi satu sama lain di bagian turnamen dengan duduk sesuai kategori kemampuan mereka dan menggunakan kartu pertanyaan yang disediakan. Selama proses berlangsung, beberapa siswa masih tampak pasif saat diskusi tim dan kurang percaya diri saat turnamen. Selain itu, sebagian siswa terlihat kesulitan menyelesaikan soal perkalian yang jumlahnya besar.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, guru terlihat mampu menjalankan langkah-langkah model Teams Games tournament (TGT) dengan cukup baik. Guru dengan terampil melaksanakan setiap tahap pembelajaran dalam kegiatan utama. Presentasinya tentang materi perkalian jelas dan ringkas. Langkah selanjutnya adalah membentuk kelompok siswa yang beragam dan memimpin mereka dalam kegiatan yang berkaitan dengan matematika. Meskipun guru melakukan pekerjaan yang baik dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama permainan, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal manajemen waktu dan pengawasan kelompok untuk memastikan bahwa setiap siswa terlibat.

Guru juga telah melaksanakan turnamen antar siswa dengan suasana kelas yang menyenangkan dan kompetitif. Setiap kelompok mengikuti aturan permainan dengan baik. Setelah turnamen selesai, guru memberikan penghargaan dan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru menunjukkan penguasaan materi yang baik, memberikan contoh yang mudah dipahami, serta mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata di sekitar siswa.

Pada bagian akhir kegiatan, guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, kemudian memberikan arahan serta tindak lanjut untuk memperbaiki kekeliruan yang masih muncul. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Guru menunjukkan kemampuan mengatur kelas dengan suasana yang kondusif, mendorong keterlibatan siswa, dan melaksanakan model Teams Games Tournament (TGT) sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Meskipun ada beberapa area yang dapat ditingkatkan, model TGT secara umum terlaksana dengan baik di Siklus I. Penggunaan berbagai media pembelajaran dan memberikan bimbingan kepada siswa saat mereka menarik kesimpulan di akhir kegiatan adalah dua area yang masih membutuhkan perbaikan. Hasil ini meletakkan dasar yang kuat untuk peningkatan siklus berikutnya. Berikut adalah tabel dengan hasil pengamatan Siklus I, yang diuraikan berdasarkan persentase dan skor.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator Pengamatan	Skor (0-2)
1.	Membuka Pembelajaran	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
3.	Apersepsi	2
4.	Menjelaskan materi perkalian	2
5.	Memberikan contoh soal	2
6.	Mengorganisasikan siswa dalam tim	2
7.	Membimbing diskusi	2
8.	Mengelola game	2
9.	Mengarahkan turnamen	2
10.	Memberikan penghargaan	1
11.	Memberikan umpan balik	1
12.	Mengawasi aktivitas siswa	2
13.	Menjaga keterlibatan siswa	2
14.	Mengatasi siswa pasif	1
15.	Menutup pembelajaran	2
	Total Skor	26
	Persentase	86,7%

Tabel 1 menunjukkan bahwa 86,7% guru terlibat aktif dalam Siklus I. Meskipun demikian, terdapat sejumlah area yang dapat ditingkatkan pada siklus berikutnya, termasuk pemberian insentif dan dorongan kepada siswa yang kurang terlibat. Implementasi tindakan yang ditingkatkan pada Siklus II didasarkan pada temuan ini.

Langkah selanjutnya, setelah menganalisis observasi aktivitas guru dan siswa pada Siklus I, adalah memberikan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik model TGT telah mempersiapkan siswa untuk menyelesaikan soal perkalian.

Siswa kelas empat mengikuti tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep perkalian setelah menyelesaikan aktivitas di Siklus I pelajaran tersebut. Meskipun beberapa siswa masih membuat kesalahan, terutama dalam soal cerita dan perkalian dengan angka yang lebih besar, hasil koreksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami dasar-dasar perkalian dasar. Hasil menunjukkan bahwa model TGT mulai berhasil, yang merupakan kabar baik bagi hasil belajar siswa. Namun, tidak semua siswa telah mencapai tujuan mereka. Tabel ini merangkum tingkat penguasaan hasil belajar setelah tes evaluasi, yang membantu memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang hasil belajar siswa di Siklus I.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas (≥ 75)	30	76,9 %
2.	Tidak Tuntas (< 75)	9	23,1 %
	Jumlah	39	100%
	Rata – rata Kelas	78,2	

Rata-rata skor siswa pada siklus pertama adalah 78,2, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Menurut grafik ini, setelah mengikuti model TGT, sebagian besar siswa mulai memahami konsep perkalian. Sayangnya, hanya 30 siswa (atau 76,9% dari total) yang mampu unggul. Indikator keberhasilan yang ditetapkan mensyaratkan setidaknya 80% siswa mendapatkan skor 75 atau lebih tinggi, sehingga persentase ini masih di bawah itu. Mengingat faktor-faktor ini, sangat penting agar Siklus II mengalami peningkatan untuk memenuhi tujuan penelitian dan menjamin peningkatan prestasi belajar.

Setelah mempertimbangkannya, menjadi jelas bahwa masih ada beberapa masalah yang perlu diperbaiki. Terutama dalam hal soal cerita dan operasi dengan angka yang lebih besar, beberapa siswa masih kesulitan dengan perkalian. Selain itu, terdapat kurangnya keseragaman dalam jumlah partisipasi siswa dalam turnamen dan permainan, sehingga dibutuhkan metode yang lebih baik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Atas dasar temuan tersebut, maka perlu untuk melanjutkan tindakan ke Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan pada proses pembelajaran. Perbaikan tersebut difokuskan pada peningkatan bimbingan guru, penguatan pemahaman dasar perkalian, serta optimalisasi kegiatan TGT agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada 29 Oktober 2025. Siklus ini difokuskan pada perbaikan beberapa kekurangan yang ditemukan pada siklus I, khususnya pada bagian pendampingan guru, pengelolaan waktu, serta keaktifan siswa saat diskusi, game, dan turnamen. Pembelajaran tetap menggunakan langkah – langkah Teams Games Tournament (TGT), namun dengan penguatan di beberapa aspek penting agar siswa semakin aktif dan pemahaman mereka lebih merata.

Instruktur memulai kelas dengan doa, sambutan, dan absensi sebagai bagian dari kegiatan pengantar. Setelah itu, pendidik memberikan ringkasan singkat tentang tujuan kursus. Untuk memastikan siswa siap untuk kegiatan utama, guru memberikan tinjauan singkat untuk mengulas materi sebelumnya. Pada penyajian materi, guru menguatkan kembali konsep dasar perkalian dengan penjelasan yang lebih runtut dan sistematis. Guru juga memperjelas langkah – langkah penyelesaian soal, terutama soal cerita, karena pada siklus I beberapa siswa masih keliru memahami maksud pertanyaan. Perbaikan ini bertujuan untuk membentuk dasar pemahaman yang lebih kuat sebelum siswa memasuki tahap diskusi, game, dan turnamen.

Pada kegiatan belajar dalam tim, siswa berdiskusi dalam kelompok heterogen seperti pada siklus sebelumnya. Namun pada siklus II guru lebih intens memberikan bimbingan, terutama kepada kelompok yang sebelumnya kurang aktif. Guru memastikan setiap anggota berpartisipasi dan memahami proses pengerjaan soal. Setelah diskusi tim, kegiatan dilanjutkan dengan game. Guru mengatur waktu lebih baik dibandingkan siklus I sehingga permainan berjalan lebih tertib. Siswa tampak lebih semangat dan aktif dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan.

Tahap berikutnya yaitu turnamen. Pada siklus II, guru memberikan arahan lebih jelas mengenai aturan permainan agar tidak terjadi kebingungan seperti pada siklus I. Siswa mengikuti turnamen dengan lebih percaya diri dan kompetitif. Suasana kelas tampak lebih tertib tetapi tetap menyenangkan. Instruktur mengakhiri kelas dengan meminta siswa meninjau

kembali apa yang telah mereka pelajari, mengoreksi kesalahpahaman yang masih ada, dan menguraikan langkah selanjutnya.

Setelah menyelesaikan semua kegiatan pembelajaran Siklus II, peneliti mengamati guru untuk mengevaluasi tindakan mereka selama proses pembelajaran. Lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya digunakan untuk observasi ini. Berikut adalah temuan dari Siklus II observasi guru:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Indikator Pengamatan	Skor (0-2)
1.	Membuka pembelajaran	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
3.	Apersepsi	2
4.	Menjelaskan materi perkalian	2
5.	Memberikan contoh soal	2
6.	Mengorganisasikan siswa dalam tim	1
7.	Membimbing diskusi	2
8.	Mengelola game	2
9.	Mengarahkan turnamen	2
10.	Memberikan penghargaan	2
11.	Memberikan umpan balik	2
12.	Mengawasi aktivitas siswa	2
13.	Menjaga keterlibatan siswa	1
14.	Mengawasi siswa pasif	2
15.	Menutup pembelajaran	2
	Total Skor	28
	Persentase	93,3%

Berdasarkan Tabel 3 hasil observasi tersebut, aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik dari siklus I. Guru lebih terarah dalam memberikan bimbingan kepada siswa, mampu mengelola waktu dengan lebih efektif, serta lebih optimal mendorong keaktifan siswa selama diskusi, game, dan turnamen. Skor 93,3% menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan lebih maksimal.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran pada siklus II selesai, kemudian melanjutkan ke tahap evaluasi hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian. Pada tahap ini, siswa diberikan tes hasil belajar yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, dengan total skor maksimal 40 poin. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat keefektifan model Teams Games Tournament (TGT) setelah dilakukan perbaikan pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas (≥ 75)	36	92,3 %
2.	Tidak Tuntas (< 75)	3	7,7 %
	Jumlah Siswa	39	100%
	Rata – rata Kelas	86,7	

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 86,7. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup jelas dibandingkan dengan siklus I. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga bertambah menjadi 36 orang atau 92,3%. Dengan demikian, kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai 75 ke atas telah tercapai pada siklus II. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang

dilakukan setelah refleksi siklus I memberikan dampak positif. Siswa tampak lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih percaya diri saat mengerjakan soal, serta lebih mampu menyelesaikan soal perbaikan baik yang bersifat dasar maupun berbentuk cerita,

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berlangsung lebih efektif dibandingkan siklus sebelumnya. Perbaikan pada tahapan perencanaan, seperti penggunaan media yang lebih bervariasi, peningkatan bimbingan pada saat diskusi, serta pengaturan alur kegiatan game dan turnamen, terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Siswa terlihat lebih bersemangat saat mengikuti kegiatan game dan turnamen, karena sudah terbiasa dengan alur model TGT. Selain itu, kerja sama dalam tim juga semakin meningkat, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Secara keseluruhan Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan Siklus I, baik dari segi aktivitas guru maupun hasil belajar siswa.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Rata – rata nilai kelas	78,2	86,7	+8,5 poin
2.	Jumlah siswa tuntas	30 siswa	36 siswa	+6 siswa
3.	Persentase ketuntasan	76,9%	92,3%	+15,4%

Terdapat peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan II, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5. Dengan peningkatan dari 78,2 menjadi 86,7, nilai rata-rata kelas jelas menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep perkalian. Tiga puluh siswa di Siklus I dan tiga puluh enam siswa di Siklus II menyelesaikan perkalian.

Dengan peningkatan dari 76,9% menjadi 92,3%, tingkat penyelesaian di Siklus II memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu setidaknya 80% siswa menyelesaikan perkalian dengan nilai minimal 75. Peningkatan ini membuktikan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) sangat membantu siswa memahami konten, terutama dengan penggunaan aktivitas permainan dan turnamen yang menambah kesenangan dan kesulitan dalam belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sama-sama ditingkatkan oleh tindakan korektif yang diterapkan di Siklus II.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2005). Menurut teori ini, siswa dapat lebih termotivasi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik ketika mereka bekerja dalam kelompok kecil, saling membantu, dan menggunakan sistem penghargaan kelompok. Pada model Teams Games Tournament (TGT), komponen tersebut terlihat jelas melalui kegiatan belajar dalam tim, permainan, dan turnamen. Kegiatan ini mendorong siswa untuk aktif, termotivasi, dan berupaya memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Temuan penelitian ini menunjukkan hal yang sama, yaitu siswa menjadi lebih antusias dan pemahaman mereka meningkat pada setiap siklus tindakan.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Qois, Hasna & Hanifah (2024) memperlihatkan adanya kenaikan ketuntasan belajar yang cukup signifikan setelah TGT diterapkan, yakni 72% pada awal tindakan hingga mencapai 88% pada akhir siklus kedua. Studi lain oleh Konitah, Prabowo, dan Ramadhani (2024) juga menemukan bahwa penggunaan TGT mampu mendorong ketuntasan siswa hingga mencapai 93%. Mereka menjelaskan bahwa game edukatif dan turnamen dalam TGT mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, kompetitif secara sehat, serta termotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik.

Dengan melihat kesesuaian antara teori Slavin dan hasil penelitian-penelitian terdahulu, temuan penelitian ini semakin diperkuat bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model ini juga terbukti

mendorong kerja sama antar siswa dan mampu menciptakan proses belajar yang lebih hidup, membuat siswa lebih bersemangat, dan memberikan pengalaman belajar yang memiliki nilai bagi mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan rangkaian tindakan yang dilakukan selama dua siklus, dapat ditegaskan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika pada materi perkalian siswa kelas IV. Pada siklus I, proses pembelajaran sebenarnya sudah berlangsung cukup baik, namun masih tampak beberapa kelemahan seperti media yang belum terlalu bervariasi, pendampingan guru yang belum optimal pada semua kelompok, serta adanya sebagian siswa yang belum terlibat aktif dalam kegiatan permainan maupun turnamen.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bekerja sama, dan lebih percaya diri mengikuti kegiatan turnamen. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil observasi. Dari sisi hasil belajar, jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 30 siswa (76,9%) pada siklus I menjadi 36 siswa (92,3%) pada siklus II. Nilai rata – rata kelas juga meningkat dari 78,2 menjadi 86,7. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Melalui hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa masukan yang dapat dipertimbangkan untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa mendatang. Bagi guru, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan pilihan strategi pembelajaran Matematika karena pendekatan ini mampu mendorong motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep, serta membantu meningkatkan capaian hasil belajar. Guru juga disarankan untuk menggunakan media konkret yang lebih bervariasi serta mengembangkan bentuk permainan yang lebih menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan kegiatan permainan perlu terus didorong agar kerja sama antar anggota tim dapat terjalin dengan baik dan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Bagi sekolah, dukungan berupa fasilitas pembelajaran dan penyediaan sarana yang memadai sangat diperlukan agar guru dapat mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif. Sementara itu, bagi penelitian selanjutnya, penerapan model TGT dapat dikembangkan pada materi yang berbeda atau pada jenjang kelas lain untuk melihat efektivitasnya secara lebih luas, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan model pembelajaran ini.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai langkah untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran Matematika, khususnya pada materi perkalian di kelas IV. Melalui rangkaian tindakan yang berlangsung selama dua siklus, diperoleh temuan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) memberi pengaruh positif, baik terhadap jalannya proses pembelajaran maupun terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan K, A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA (Studi Siswa Kelas V SD). *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 97-103. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35899>
- Cori Alhusna, D. S. (2020). Menemukan Pola Perkalian Dengan Angka 9. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 55-70. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v2i1.428>
- Inayahwati, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Memahami Tasawuf Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jombang. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 162-175. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.807>
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing Critical participatory action research. *The Action Research Planner. Doing Critical Participatory Action Research*, 1-31. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55-60. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v4i2.523>
- Moh. Fahim Muridlo, B. (2018). Pengaruh Media Trimikal (Triomino Perkalian) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perkalian Kelas III SDN 2 Kedamean Gresik. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1568-157. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24332/22259>.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24332>.
- Nisaun Konitah, A.P (2024). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIB SD Negeri Pakel. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 43-54. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Qois Hasna Hanifah, F. N. (2024). Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Konsep Perkalian Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV Sdn Harjodipuran. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 917-923. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97235>
- Slavin, R.E (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Slavin, R.E.(2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik* Terjemahan Nurulita Yusron. 2008. Bandung: Nusa Media. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

Catatan:

1. **Gaya Selingkung: APA 6th Edition** baik didalam artikel (Brown, 2021(Buku)), (Arias-Contreras & Moore, 2022 (Jurnal)) dan Daftar Pustaka. Disarankan mengguankan referencing tools sepeti Mendeley, Zotero dll.
2. **Format nama file:** Nama penulis-Judul Artikel
3. **Jumlah kata** dari pendahuluan sampai simpulan **maksimal 8000**

