



Taufiq Hidayat¹
 Nurlev Avana²
 Aprizan³

PENINGKATAN PROSES DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS IV SDN 50/II LUBUK LANDAI

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran matematika yang belum optimal di kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, di mana guru masih menggunakan metode ceramah satu arah dan siswa kurang terlibat aktif. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 21 siswa. Model yang digunakan mengacu pada desain dari Arikunto, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai. Proses pembelajaran meningkat dari kategori Cukup menjadi Sangat Baik, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi, permainan, dan turnamen. Ketuntasan belajar juga naik dari 52,38% (11 siswa) pada Siklus I menjadi 80,95% (17 siswa) pada Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa model TGT efektif mendorong partisipasi aktif dan pemahaman siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament.

Abstract

This research is motivated by the suboptimal mathematics learning in the fourth grade of SDN 50/II Lubuk Landai, where teachers still use one-way lecture methods and students are less actively involved. The purpose of this research is to improve the process and outcomes of mathematics learning through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles in the second semester of the 2025/2026 academic year with 21 students as subjects. The model used refers to the design by Arikunto, which includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The results of the research during the two cycles indicate that the Teams Games Tournament (TGT) model can improve the process and outcomes of mathematics learning in fourth grade students of SDN 50/II Lubuk Landai. The learning process increased from the category of Sufficient to Very Good, marked by increased student involvement in discussions, games, and tournaments. Learning completeness also increased from 52.38% (11 students) in Cycle I to 80.95% (17 students) in Cycle II. This proves that the TGT model is effective in encouraging active participation and student understanding.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari terutama oleh peserta didik pada semua jenjang pendidikan formal, dan wajib diajarkan kepada semua peserta didik mulai

^{1,2,3}) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
 email: taufiqhidayat9211@gmail.com¹, avananurlev10@gmail.com², apriiizan87@gmail.com³

dari sekolah dasar hingga universitas. Sejalan dengan peran matematika di sekolah, tujuan umum pendidikan matematika dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan menghadapi perubahan lingkungan hidup dan dunia yang terus berkembang secara logis, rasional dan kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien. Selain itu, mempersiapkan peserta didik untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ketika mempelajari ilmu-ilmu lainnya (Fauzan & Anshari, 2024).

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya bertujuan agar siswa mampu menghitung dan memahami konsep, tetapi juga agar mereka menunjukkan perubahan positif dalam sikap, keterampilan, serta kemampuan berpikir logis dan kritis (Avana dkk., 2020).

Menurut Aprizan dkk (2020) Pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis dan mampu menalar secara aktif dan kreatif. Pengajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan landasan untuk memahami matematika pada jenjang pendidikan berikutnya sehingga pembenahan dan perbaikan kualitas belajar mengajar hendaknya dimulai pada jenjang pendidikan dasar. Kajian inti matematika di Sekolah Dasar mencakup aritmatika (berhitung), pengantar aljabar, geometri, pengukuran dan kajian data (pengantar statistik).

Sebagaimana yang kita ketahui, sebagian besar anak-anak tidak menyukai pelajaran matematika karena mereka menganggap matematika sulit dan sesuatu yang harus dihafalkan. Selain itu, siswa juga kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika yang dipelajari di sekolah dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran matematika cenderung terlalu formal, kurang mengaitkan dengan makna, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep matematika, serta gagal memberikan perhatian yang memadai terhadap kemampuan penalaran dan pemecahan masalah (Sofiyah dkk., 2025).

(Mukrimatin dkk., 2018) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia memang masih menekankan menghafal rumus-rumus dan menghitung, hal tersebut yang menyebabkan kemampuan pemahaman peserta didik kurang berkembang. Kurangnya kemampuan pemahaman konsep di Indonesia diindikasikan bahwa terjadi permasalahan pada saat proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25–27 November 2024 di kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, pembelajaran matematika di kelas tersebut belum berjalan secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru yang menggunakan metode ceramah satu arah. Guru lebih sering menjelaskan materi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menerima informasi tanpa diberi kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat. Pola interaksi seperti ini membuat suasana belajar menjadi pasif dan kaku. Minimnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar terasa monoton dan membosankan. Tidak tampak adanya aktivitas kelompok, permainan edukatif, atau strategi yang mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Akibatnya, banyak siswa yang terlihat cepat bosan, sulit berkonsentrasi, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pembelajaran, agar peserta didik dapat lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara menyeluruh dalam proses belajar.

Berdasarkan data nilai harian peserta didik kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, terlihat bahwa dari 21 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan, sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Dari keseluruhan peserta didik, hanya 9 orang yang berhasil mencapai nilai di atas atau sama dengan KKTP, sedangkan 12 peserta didik lainnya belum mencapai nilai yang ditentukan. Jika dilihat lebih rinci, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 65, yang berarti masih berada di bawah standar ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Persentase ketercapaian peserta didik yang memenuhi KKTP hanya sebesar 42%. Ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pendidik belum memanfaatkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi antar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat. Selain itu, media pembelajaran juga belum digunakan secara maksimal untuk menarik minat belajar peserta didik (Sofiyah dkk., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Salah satu model yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kerja kelompok dengan unsur permainan dan turnamen, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kolaboratif, tetapi juga termotivasi untuk berprestasi melalui kompetisi yang sehat. Model ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka (Salsabila dkk., 2025).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar secara aktif dan kreatif, melatih kemampuan berkolaborasi dan bertindak mandiri, serta meningkatkan kemampuan berpikirnya. Sementara itu, *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 hingga 5 orang peserta didik dengan keberagaman dalam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku (Wayan dkk., 2023). Peneliti memilih strategi pembelajaran ini untuk memberikan suasana baru pada mata pelajaran matematika. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik dalam proses belajar. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik merasa terlibat seperti dalam sebuah lomba.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Apduludin dkk., 2023), bahwa TGT memiliki kelebihan yaitu mampu menggabungkan unsur kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, dan permainan edukatif yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam diskusi kelompok, memahami materi pelajaran bersama teman, dan kemudian menguji pemahamannya melalui permainan atau turnamen yang dirancang oleh guru.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan efektif agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi matematika dengan lebih baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, alternatif solusi yang ditawarkan adalah penggunaan model pembelajaran TGT. Model ini diharapkan mampu mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model TGT di kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, serta manfaat teoritis dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). PTK dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, Kecamatan Tanah Sepenggal Lintas, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Waktu pelaksanaan adalah semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model TGT.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada hasil observasi terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Skor hasil observasi tersebut

diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang, guna menggambarkan tingkat keterlibatan serta kualitas pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan didasarkan pada interval skor, di mana siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 70 dikategorikan telah mencapai ketuntasan belajar. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). PTK dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, Kecamatan Tanah Sepenggal Lintas, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Waktu pelaksanaan adalah semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model TGT.

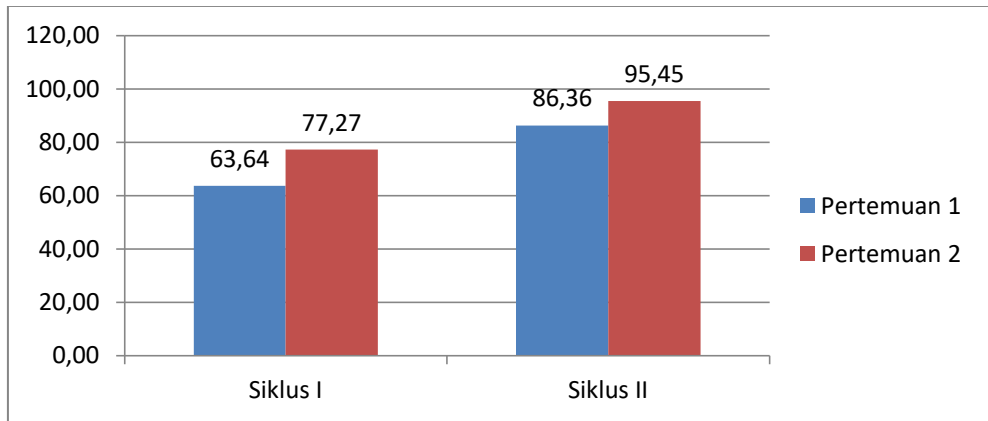
Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada hasil observasi terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Skor hasil observasi tersebut diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang, guna menggambarkan tingkat keterlibatan serta kualitas pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan didasarkan pada interval skor, di mana siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 70 dikategorikan telah mencapai ketuntasan belajar. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara bertahap memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai

1. Peningkatan Proses Pembelajaran

Peningkatan terlihat dari hasil observasi pendidik yang menunjukkan tren positif. Pada Siklus I Pertemuan 1, keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori Cukup (63,64%), kemudian meningkat menjadi Baik (77,27%) pada Pertemuan 2. Selanjutnya, pada Siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut, yaitu Sangat Baik (86,36%) di Pertemuan 1 dan mencapai 95,45% pada Pertemuan 2. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin memahami dan terampil dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran TGT, mulai dari penyajian kelas, pembentukan tim, pelaksanaan games dan turnamen, hingga pemberian penghargaan kelompok.

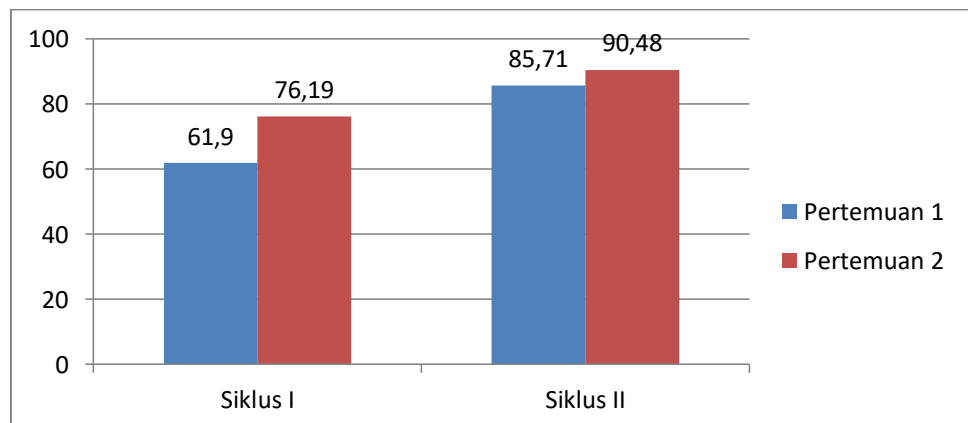


Gambar 1. Diagram Persentase Pengamatan Pendidik Siklus I dan Siklus II

Proses belajar peserta didik juga mengalami perkembangan signifikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada Siklus I Pertemuan 1, masih banyak siswa yang berada pada kategori Cukup dan Kurang (total 38,10%). Namun, pada Siklus II Pertemuan 2, sebanyak 90,48% peserta didik telah berada pada kategori Baik dan Sangat Baik, serta tidak ada lagi yang termasuk kategori Kurang. Ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, membangun kerja sama tim, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Pengamatan Peserta Didik Siklus I dan II

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan1	Pertemuan2	Pertemuan1	Pertemuan2
1	Sangat Baik	4	6	7	10
2	Baik	9	10	11	9
Persentase		61,9	76,19	85,71	90,48



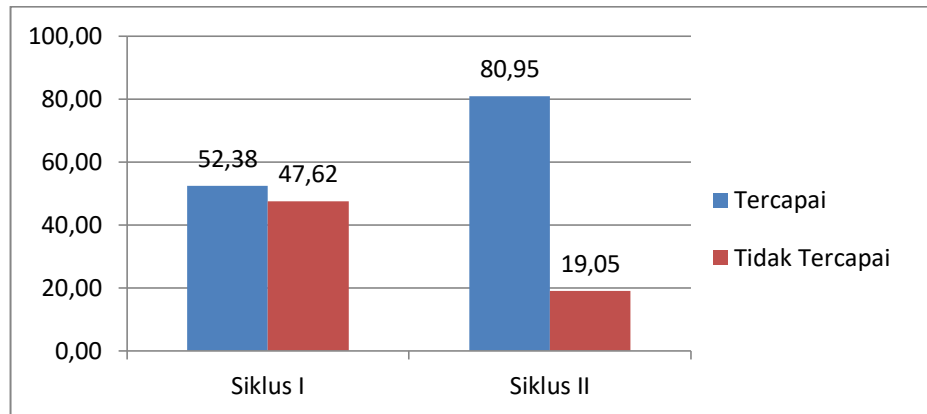
Gambar 2. Grafik Persentase Pengamatan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2005), yang menyatakan bahwa model TGT mendorong siswa belajar melalui kompetisi sehat, kerja sama tim, dan keterlibatan aktif, sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

2. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan juga terlihat pada hasil tes belajar. Pada akhir Siklus I, hanya 11 dari 21 peserta didik (52,38%) yang mencapai nilai di atas KKTP (70). Namun pada Siklus II, jumlah

siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 orang (80,95%), atau mengalami kenaikan sebesar 28,57%. Bahkan beberapa peserta didik yang sebelumnya tidak mencapai ketuntasan pada siklus pertama menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan setelah tindakan diperbaiki.



Gambar 3. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berpengaruh secara langsung terhadap pencapaian hasil akademik. Ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Rusman (2019), yang menjelaskan bahwa model TGT mampu meningkatkan interaksi sosial siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mendorong peningkatan pemahaman konsep.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam permainan dan turnamen memotivasi mereka untuk belajar lebih giat agar dapat memberi kontribusi maksimal kepada timnya. Unsur penghargaan dalam model ini juga menjadi pendorong bagi siswa untuk menunjukkan performa terbaiknya.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara sistematis dan konsisten mampu meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan selama dua siklus, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 50/II Lubuk Landai. Proses pembelajaran mengalami peningkatan dari kategori Cukup pada Siklus I menjadi Sangat Baik pada Siklus II. Hal ini terlihat dari hasil observasi pendidik dan peserta didik, di mana keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, aktivitas permainan, dan turnamen meningkat secara signifikan.

Hasil belajar matematika siswa juga menunjukkan peningkatan. Pada Siklus I, sebanyak 11 dari 21 peserta didik (52,38%) mencapai ketuntasan belajar, dan meningkat menjadi 17 peserta didik (80,95%) pada akhir Siklus II. Ini membuktikan bahwa model TGT tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi matematika secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Apduludin, K. S., Hamzah, I., Zunarti, R., Nafis, M., & Kurniawan, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Scientific Approach*. Deepublish Publisher.
- Aprizan, Nurlev Avana, Sundahry Dahry, Jumiyaun. (2020) Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Course Review Horay* (CRH) Di Kelas Iv Sd N

- 65/II Sungai Bangsat Kecamatan Pelepat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 2720 - 9725.
- Avana, N., Wiyoko, T., & Wulandari, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas V Sdn 219/Ii Btn Lintas Asri Kecamatan Bungo Dani. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 87–96.
- Fauzan, H., & Anshari, K. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 163–175.
- Mukrimatin, N. A., Murtono, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 67–71. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2277>
- Novianto, A., Fitriani, N., Deniswa, A. S., Izzati, M. H., Firdaus, F., Ningrum, N., & Dewi, R. C. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 946–960.
- Salsabila, N. A., Selma, A., Karamy, A., Rohmah, S., & Nurhasanah, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 03(1), 270.
- Sofiyah, K., Nasution, N. E., Amelia, A., & Hutagalung, L. A. (2025). Pengaruh Kesadaran Siswa Terhadap Pentingnya Matematika dalam Karir di Era Digital dan Ekonomi Berbasis Pengetahuan. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, Volume. 2.
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.