EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV

Nurul Huda[1], Asni Deselia Khairunnisa[2], Nor Haliza[3], Agay Maarif[4], Sri Yulianti[5]
[1,2,3,4,5]PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan
Alamat e-mail: [1]nrlhudaa1140@gmail.com, [2]hliza4j@gmail.com

ABSTRACT

This study addresses the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Gambut 3, where conventional teaching methods have resulted in passive participation and limited engagement. To overcome this issue, the Teams Games Tournament (TGT) learning model was implemented with the aim of improving teacher activities, student activities, and mathematics learning outcomes. The research employed a classroom action research (CAR) design with qualitative and quantitative approaches, conducted over four meetings consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 14 fourth-grade students (4 boys and 10 girls). Data were collected through tests and observations, using test items for learning outcomes and observation sheets for teacher and student activities. Data analysis involved distribution, frequency, percentage, and interpretation. Success indicators were defined as individual achievement scores ≥ 60 and classical completeness between 65%–80%, with teacher and student activities reaching at least active/good criteria. The results showed improvements in teacher activities from cycle I (meeting I = 11, meeting II = 12) to cycle II (meeting I = 14, meeting II = 16). Student activities also increased, with classical percentages rising from 50% in cycle I meeting I, 57.2% in meeting II, 64.3% in cycle II meeting I, and 85.7% in meeting II. These findings indicate that the success indicators were achieved. In conclusion, the TGT learning model effectively improved mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Gambut 3 in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Classroom Action Research

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi di SDN Gambut 3 adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV karena pembelajaran masih kurang optimal, siswa cenderung pasif, dan pembelajaran masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Gambut 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan dalam empat pertemuan yang terdiri atas

tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas IV (4 laki-laki dan 10 perempuan). Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi, dengan instrumen berupa soal tes hasil belajar serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data meliputi distribusi, frekuensi, persentase, dan interpretasi. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan individu ≥ 60 dengan ketuntasan klasikal 65%–80%, serta aktivitas guru dan siswa minimal pada kriteria aktif/baik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari siklus I (pertemuan I = 11, pertemuan II = 12) ke siklus II (pertemuan I = 14, pertemuan II = 16). Aktivitas siswa juga meningkat, dengan persentase klasikal dari 50% pada siklus I pertemuan I, 57,2% pada pertemuan II, 64,3% pada siklus II pertemuan I, dan 85,7% pada pertemuan II. Temuan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, model TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gambut 3 tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, *Teams Games Tournament*, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Kurikulum adalah bagian penting dalam pendidikan karena menjadi dasar pengembangan kualitas belajar. Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya pemulihan pembelajaran pasca pandemi. Kurikulum ini memberi kebebasan bagi sekolah dan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran, menekankan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta mendorong kegiatan belajar yang lebih aktif dan kreatif (Aprima & Sari, 2022; Sari, 2023). Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dituntut lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum adalah matematika. Matematika dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari berhitung sederhana hingga mendukung perkembangan teknologi (Lestari, dkk., 2018). Karamullah (dalam Suryani, dkk., 2020) bahkan menyebut matematika sebagai “ratu sekaligus pelayan” bagi ilmu lain karena perannya yang besar dalam mendukung berbagai bidang pengetahuan. Namun, kenyataannya banyak siswa sekolah dasar yang menganggap matematika sulit (Rofiqoh, 2020). Materi pecahan khususnya sering menjadi masalah karena siswa kesulitan memahami

konsep dan guru terbatas dalam menggunakan media pembelajaran. Kesulitan ini membuat siswa cenderung pasif dan hasil belajar rendah.

Masalah tersebut juga terlihat di kelas IV SDN Gambut 3. Observasi menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum mencapai ketuntasan, dengan 57% berada pada kategori "perlu bimbingan". Wawancara dengan guru kelas IV menguatkan bahwa siswa kurang aktif saat pembelajaran dan masih kesulitan memahami materi. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar membutuhkan inovasi agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar meningkat.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Jika pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional, siswa cenderung diam dan tidak terlibat aktif. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih bersemangat. Salah satu model yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini berbentuk permainan akademik yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif. Slavin menjelaskan bahwa TGT menggunakan kuis dan sistem skor individu sehingga siswa dapat belajar sambil berkompetisi secara sehat (Sardi, dkk., 2023).

Penelitian relevan oleh Bahreizy dan Setyawan (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian mereka memperlihatkan peningkatan ketuntasan belajar dari 58% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas juga bertambah dari 14 siswa pada siklus I menjadi 19 siswa pada siklus II. Temuan ini memperkuat bahwa TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pecahan yang sering dianggap sulit.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan pada penerapan model TGT untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gambut 3. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran

matematika menggunakan TGT serta menganalisis peningkatan hasil belajar yang dicapai. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat teoretis berupa penguatan literatur penerapan TGT pada materi pecahan, serta manfaat praktis bagi guru, siswa, dan sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, dalam Inanna, 2024).

Data penelitian terdiri dari data kuantitatif berupa hasil belajar matematika siswa dan data kualitatif berupa aktivitas guru serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Sumber data berasal dari guru, siswa, dan peneliti.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gambut 3, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, yang berjumlah 14 orang (4 laki-laki dan 10 perempuan). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Prosedur penelitian dilakukan dalam satu siklus dengan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), dan kegiatan akhir berupa refleksi serta evaluasi. Jika hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Lembar Kerja Evaluasi (LKE). Data dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila nilai individu mencapai ≥ 60% dan secara klasikal ≥ 65%. Aktivitas guru dikatakan berhasil jika skor observasi minimal berada pada kategori “baik”, sedangkan aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila persentase keterlibatan lebih dari 64%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gambut 3 dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil belajar

siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data yang diperoleh meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar matematika pada materi pecahan.

Pada Siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 11 dengan kategori cukup baik (55%). Guru sudah menyampaikan materi dengan baik, namun pembagian kelompok masih kurang efektif dan penghargaan kepada pemenang tidak sempat diberikan karena keterbatasan waktu. Aktivitas siswa berada pada kategori cukup aktif dengan persentase keaktifan 50%. Banyak siswa masih mengobrol dengan teman sekelompok dan kurang fokus saat evaluasi. Hasil belajar menunjukkan 6 dari 14 siswa (42,8%) mencapai ketuntasan.

Pada Siklus I pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat menjadi skor 12 dengan kategori cukup baik (60%). Guru lebih terstruktur dalam menyampaikan materi, namun masih ada kendala dalam pengelolaan waktu. Aktivitas siswa juga meningkat menjadi 57,2% (cukup aktif), dan hasil belajar menunjukkan 7 dari 14 siswa (50%) mencapai ketuntasan. Meskipun ada peningkatan, indikator keberhasilan belum tercapai.

Memasuki Siklus II pertemuan pertama, aktivitas guru tetap memperoleh skor 12 dengan kategori cukup baik (60%). Guru sudah menyiapkan media lebih lengkap, meskipun masih ada kendala teknis yang membuat waktu terbuang. Aktivitas siswa meningkat menjadi 64,3% (aktif) dan hasil belajar menunjukkan 10 dari 14 siswa (71,4%) mencapai ketuntasan.

Pada Siklus II pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat signifikan menjadi skor 16 dengan kategori baik (80%). Guru mampu mengelola kelas dengan lebih efektif, membimbing siswa dalam permainan, dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. Aktivitas siswa juga meningkat tajam, dengan persentase keaktifan mencapai 85,7% (sangat aktif). Hasil belajar menunjukkan 12 dari 14 siswa (85,7%) mencapai ketuntasan, sehingga indikator keberhasilan klasikal (≥ 80%) tercapai.

Tabel 1. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran TGT

Siklus & Pertemuan	Skor Guru	Persentase	Kategori
Siklus I Pertemuan I	11	55%	Cukup Baik
Siklus I Pertemuan II	12	60%	Cukup Baik
Siklus II Pertemuan I	12	60%	Cukup Baik
Siklus II Pertemuan II	16	80%	Baik

Tabel 2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran TGT

Siklus & Pertemuan	Persentase Aktivitas	Kategori
Siklus I Pertemuan I	50%	Cukup Aktif
Siklus I Pertemuan II	57,2%	Cukup Aktif
Siklus II Pertemuan I	64,3%	Aktif
Siklus II Pertemuan II	85,7%	Sangat Aktif

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gambut 3

Siklus & Pertemuan	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I Pertemuan I	6 siswa	42,8%
Siklus I Pertemuan II	7 siswa	50%
Siklus II Pertemuan I	10 siswa	71,4%
Siklus II Pertemuan II	12 siswa	85,7%

Peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa refleksi dan perbaikan yang dilakukan guru berpengaruh nyata terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar. Pada siklus pertama, guru masih menghadapi kendala dalam pengelolaan waktu dan pembagian kelompok, sehingga aktivitas siswa belum maksimal. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, guru lebih terampil dalam mengelola kelas, menyiapkan media, dan memberikan motivasi. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa sejalan dengan karakteristik model TGT yang menekankan kerja sama dan kompetisi sehat. Siswa lebih termotivasi karena adanya permainan dan turnamen yang membuat pembelajaran tidak monoton. Aktivitas siswa yang awalnya hanya mencapai kategori cukup aktif meningkat menjadi sangat aktif pada siklus kedua pertemuan terakhir.

Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan signifikan. Ketuntasan klasikal yang awalnya hanya 42,8% pada siklus pertama meningkat menjadi 85,7% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas

IV SDN Gambut 3. Temuan ini mendukung penelitian Bahreizy dan Setyawan (2023) yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 58% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II. Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan teori yang menekankan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui interaksi sosial dan kompetisi yang sehat.

Dengan demikian, penerapan TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pecahan yang sering dianggap sulit. Peningkatan yang terjadi tidak hanya menunjukkan keberhasilan tindakan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat bukti empiris bahwa model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gambut 3. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari skor 11 pada siklus I pertemuan pertama dan 12 pada pertemuan kedua menjadi 14 pada siklus II pertemuan pertama dan 16 pada pertemuan kedua, sehingga terjadi perbaikan dari kategori cukup baik menjadi baik. Aktivitas siswa juga menunjukkan perkembangan yang signifikan, dari persentase keaktifan 50% pada siklus I pertemuan pertama, 57,2% pada pertemuan kedua, meningkat menjadi 64,3% pada siklus II pertemuan pertama, dan akhirnya mencapai 85,7% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat aktif.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa tersebut berdampak langsung pada hasil belajar. Ketuntasan klasikal yang semula hanya 42,8% pada siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 50% pada pertemuan kedua, lalu naik lagi menjadi 71,4% pada siklus II pertemuan pertama, dan akhirnya mencapai 85,7% pada pertemuan kedua. Dengan pencapaian ini, indikator keberhasilan klasikal (≥ 80%) terpenuhi, sehingga dapat dinyatakan bahwa model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar

matematika siswa pada materi pecahan.

Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kooperatif. Siswa tidak hanya berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik, tetapi juga belajar bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, penerapan model ini membantu siswa membangun motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan yang sering dianggap sulit. Keberhasilan penerapan model ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam merancang pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada siswa, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika Sd. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95-101. https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i1.296

Bahreizy, M. F., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn Dinoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(4), 378-390. https://lawinsight.net/index.php/SOSPENDIS/article/view/64

Inanna. (2024). *Metodologi Penelitian: Ragam, Instrumen, dan Pelaporan*. Makassar: Tahta Media Group.

Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785

Rofiqoh. (2020). Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies: Conference Series*, 3(3), 2037-2042. https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57065

Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan

Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Al-Irsyad: Journal Of Education Science*, 1(1), 1-8. https://doi.org/10.58917/aijes.v1i1.1

Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan. *Indonesian Gender And Society Journal*, 1(1), https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986