

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MURID KELAS IV UPT SD NEGERI
LATSARI TUBAN**

Nadita Fadila Hasyim¹, Sri Cacik², Tri Eko Baktiono³

¹²PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

³UPT SD Negeri Latsari Tuban

¹naditafadilahasyim65@gmail.com

²sricacik.mpd@gmail.com, ³triekobaktiono3113@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research was motivated by the low mathematics learning outcomes regarding the topic of 2D shapes among fourth-grade students at UPT SD Negeri Latsari Tuban, as evidenced by suboptimal achievement of learning mastery. This situation highlighted the need to implement a learning model capable of enhancing student engagement, motivation, and learning outcomes. The study aimed to improve mathematics learning outcomes on the topic of 2D shapes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The study took place in the fourth-grade class at UPT SD Negeri Latsari Tuban. Implementation occurred in two cycles: Cycle I on Thursday, April 23, 2026, and Cycle II on Friday, April 24, 2026. The results indicate that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model successfully improved student learning outcomes. In Cycle I, the percentage of students achieving mastery was 64.29%, while 35.71% did not achieve mastery. In Cycle II, the percentage of students achieving mastery rose to 92.86%, while 7.14% did not achieve mastery. The percentage of learning mastery increased by 28.57%. These findings demonstrate that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is effective in improving mathematics learning outcomes regarding 2D shapes by fostering collaborative, competitive, and enjoyable learning activities.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning, 2D Shapes

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika pada materi bangun datar murid kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban yang ditunjukkan oleh belum optimalnya ketercapaian ketuntasan belajar. Kondisi

tersebut mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar murid. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu Siklus I pada hari Kamis, 23 April 2026, dan Siklus II pada hari Jumat, 24 April 2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar murid. Pada Siklus I, persentase murid yang tuntas sebesar 64,29%, sedangkan yang belum tuntas sebesar 35,71%. Pada Siklus II, persentase murid yang tuntas sebesar 92,86%, sedangkan yang belum tuntas sebesar 7,14%. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 28,57%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui aktivitas belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Bangun Datar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, murid diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta

proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga penguasaannya perlu

ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Menurut National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000), pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, koneksi matematis, serta representasi matematis murid. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada kemampuan berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif.

Pendapat tersebut sejalan dengan Johnson dan Rising (dalam Ruseffendi, 2006) yang menyatakan bahwa matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar murid dapat memahami konsep secara bermakna, bukan sekadar menghafal rumus.

Namun demikian, kenyataan di lapangan

menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai permasalahan. Banyak murid menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan sehingga minat belajar menjadi rendah. Menurut Slameto (2015), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, salah satunya adalah proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan murid cenderung pasif sehingga kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir menjadi terbatas.

Permasalahan tersebut juga tampak pada pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menjelaskan materi dan memberikan latihan soal, sedangkan murid hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas secara individu. Kondisi tersebut

mengakibatkan interaksi antarmurid masih rendah, suasana pembelajaran kurang menarik, serta sebagian murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar beserta sifat-sifatnya.

Materi bangun datar merupakan salah satu materi penting dalam matematika sekolah dasar karena menjadi dasar dalam mempelajari konsep geometri pada jenjang berikutnya. Menurut Van de Walle (2008), pembelajaran geometri di sekolah dasar sebaiknya menekankan pengalaman langsung melalui aktivitas yang melibatkan pengamatan, diskusi, manipulasi objek, dan kerja sama antarmurid sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Apabila pembelajaran hanya berorientasi pada penyampaian informasi tanpa melibatkan murid secara aktif, maka pemahaman konsep cenderung rendah.

Rendahnya pemahaman konsep akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima

pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan murid, tetapi juga sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh sebab itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slavin (1995), pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok sehingga mampu meningkatkan motivasi

belajar sekaligus prestasi akademik murid.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui kegiatan diskusi kelompok, murid saling membantu memahami materi yang dipelajari. Selanjutnya, kegiatan permainan akademik dan turnamen menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Huda (2013), penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan belajar, kerja sama, tanggung jawab, serta hasil belajar murid karena seluruh anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan maupun turnamen.

Selain itu, Trianto (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, bertukar pendapat, serta membangun pengetahuan

secara bersama-sama.

Pembelajaran yang berpusat pada murid seperti ini selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi bangun datar. Model ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mendorong murid untuk memahami konsep melalui kerja sama kelompok.

Atas dasar kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada

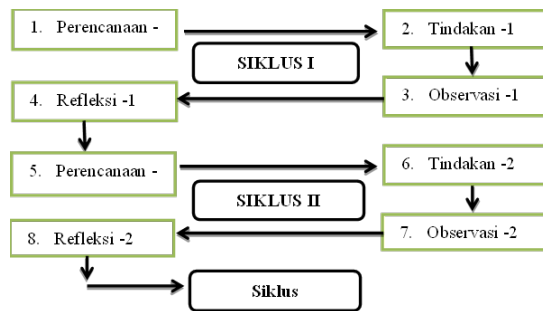
Murid Kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban."

Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas murid serta mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada murid kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar murid, mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, serta menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas

proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar murid melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis. Menurut Arikunto (2021), PTK merupakan pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran melalui tindakan yang sengaja dilakukan di kelas oleh guru bersama murid untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selain sebagai upaya pemecahan masalah pembelajaran, PTK juga menjadi sarana pengembangan profesionalisme guru melalui kegiatan reflektif yang dilakukan secara berkelanjutan. Karakteristik PTK ditunjukkan melalui adanya tindakan nyata, pelaksanaan secara bersiklus, observasi, dan refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan berikutnya (Arikunto, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan rancangan PTK model Arikunto (2021) yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) sebagaimana disajikan pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Desain PTK Arikunto

Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan hingga indikator keberhasilan tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal dan analisis hasil belajar murid, kemudian menyusun rancangan tindakan berupa Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), media pembelajaran, perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, serta indikator keberhasilan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Selanjutnya, observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas murid, dan

hasil belajar menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Data tersebut kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui keberhasilan tindakan, mengidentifikasi kendala, serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai (Arikunto, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Latsari Tuban yang bertempat di Jalan P. Diponegoro Nomor 76, Latsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II tahun pelajaran 2025/2026. Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 23 April 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 24 April 2026. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban yang berjumlah 28 murid, terdiri atas 14 murid laki-laki dan 14 murid perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang valid dan objektif mengenai peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui penerapan model

pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Menurut Arikunto (2010), tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, maupun bakat individu atau kelompok. Berdasarkan pendapat tersebut, tes dalam penelitian ini diberikan pada akhir setiap siklus dalam bentuk pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Data hasil tes kemudian dianalisis secara kuantitatif berdasarkan nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar.

Selain tes, penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2013), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus karena dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan murid. Aktivitas murid diamati

berdasarkan indikator penyampaian argumentasi, penyelesaian masalah, kerja sama, dan tanggung jawab, sedangkan aktivitas guru diamati berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran sesuai sintaks model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian. Menurut Moleong (2017), dokumentasi merupakan sumber data yang berasal dari dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen lain yang mendukung proses penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa daftar nilai murid, perangkat pembelajaran seperti Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), Lembar Kerja Murid (LKM), foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan. Selain itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran, respons murid, dan kendala yang dialami selama penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Sugiyono (2013), wawancara

merupakan proses pertukaran informasi dan gagasan melalui kegiatan tanya jawab untuk memperoleh pemahaman terhadap suatu permasalahan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas dan murid sebagai data pelengkap hasil tes dan observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes hasil belajar, lembar observasi, dan lembar wawancara. Instrumen tersebut disusun secara sistematis untuk memperoleh gambaran mengenai proses dan hasil pembelajaran matematika materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Lembar tes digunakan untuk mengukur penguasaan konsep murid terhadap materi bangun datar, lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama pembelajaran, sedangkan lembar wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pelaksanaan tindakan dan respons terhadap pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis kuantitatif dan kualitatif.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes belajar murid, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi aktivitas guru dan murid. Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan keberhasilan tindakan dan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar klasikal. Nilai individu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

NA = Nilai akhir

Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai murid

N = Jumlah murid

Sementara itu, ketuntasan belajar klasikal dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar

f = Jumlah murid yang mencapai KKTP (≥ 75)

N = Jumlah seluruh murid

Selanjutnya, hasil persentase ketuntasan belajar diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Murid

Skala	Kriteria
81%–100%	Sangat Baik
61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup
21%–40%	Kurang
0%–20%	Sangat Kurang

(Sumber: Arikunto, 2010)

Dalam penelitian ini, tindakan dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase minimal 80% dari jumlah seluruh murid yang memperoleh nilai minimal 75 (KKTP).

Data observasi dianalisis dalam bentuk persentase untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran melalui aktivitas guru dan murid. Aktivitas murid dianalisis berdasarkan indikator penyampaian argumentasi, penyelesaian masalah, kerja sama, dan tanggung jawab yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan rumus berikut:

$$PA_m = \frac{\sum X_m}{X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan :

PA_m = Persentase aktivitas murid

$\sum X_m$ = Jumlah perolehan skor aktivitas murid

X_{maks} = Skor maksimum aktivitas murid

Sedangkan aktivitas guru dianalisis berdasarkan keterlaksanaan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, penerapan sintaks pembelajaran, pengelolaan kelompok, penggunaan media, pelaksanaan games dan tournament, serta kemampuan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PA_g = \frac{\sum X_g}{X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan :

PA_g = Persentase aktivitas guru

$\sum X_g$ = Jumlah perolehan skor aktivitas guru

X_{maks} = Skor maksimum aktivitas guru

Hasil perhitungan aktivitas guru dan murid dikategorikan berdasarkan kriteria Arikunto (2010) sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Aktivitas Guru dan Aktivitas Murid

Skala	Kriteria
81%–100%	Sangat Baik

61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup
21%–40%	Kurang
0%–20%	Sangat Kurang

Aktivitas guru dan murid dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase minimal 80% dengan kategori Baik.

Berdasarkan indikator tersebut, penelitian ini dinyatakan berhasil apabila penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar, meningkatkan aktivitas murid selama pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam menentukan efektivitas tindakan yang diberikan dalam penelitian tindakan kelas ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bangun datar menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar murid, aktivitas murid, dan aktivitas guru.



Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Hasil belajar murid yang diperoleh melalui tes pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II mengalami peningkatan secara bertahap. Pada tahap prasiklus, jumlah nilai yang diperoleh sebesar 1.840 dengan nilai rata-rata kelas 65,71 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 39,29% atau sebanyak 11 murid mencapai KKTP. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, hasil belajar meningkat dengan jumlah nilai 2.110, rata-rata kelas 75,36, dan persentase ketuntasan belajar mencapai 64,29% atau 18 murid telah mencapai KKTP. Selanjutnya, pada Siklus II hasil belajar kembali meningkat dengan

jumlah nilai 2.510, nilai rata-rata kelas 89,64, dan persentase ketuntasan belajar mencapai 92,86% atau sebanyak 26 murid mencapai KKTP. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid.

Selain itu, hasil observasi aktivitas murid juga menunjukkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Murid pada Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Penyampaian Argumentasi	63	74
2	Penyelesaian Masalah	69	74
3	Kertasama	60	74
4	Tanggung Jawab	64	67
Jumlah		256	289
Persentase		76,19 %	86,01 %

Pada Siklus I, aktivitas murid memperoleh skor 256 dengan persentase 76,19%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 289 dengan persentase 86,01%.

Peningkatan tersebut terlihat pada indikator penyampaian argumentasi, penyelesaian masalah, kerja sama, dan tanggung jawab, yang menunjukkan bahwa murid semakin aktif, mampu berkolaborasi, serta bertanggung jawab selama proses pembelajaran.

Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mengalami peningkatan, yaitu dari 93,75% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II dengan kategori sangat baik.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Membuka Pelajaran	8	4
2	Melaksanakan Kegiatan Inti	37	18
3	Menutup Pelajaran	15	8
4	Kesan Umum Kinerja Guru	15	8
Jumlah		75	38
Persentase		93,75 %	95%

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran melalui optimalisasi media,

peningkatan keterlibatan murid, serta pemberian penguatan selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar murid, aktivitas belajar murid, serta kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada materi bangun datar.

Peningkatan hasil belajar, aktivitas murid, dan aktivitas guru pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Melalui kegiatan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen, murid memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slavin (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik melalui interaksi antar murid, tanggung jawab individu, serta pemberian penghargaan kelompok

yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bangun datar di kelas IV UPT SD Negeri Latsari Tuban, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar matematika murid. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata kelas dari 65,71 pada tahap prasiklus menjadi 75,36 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 89,64 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 39,29% pada tahap prasiklus menjadi 64,29% pada Siklus I dan mencapai 92,86% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu meningkatkan aktivitas belajar murid selama proses pembelajaran.

Hal tersebut terlihat dari peningkatan persentase aktivitas murid dari 76,19% pada Siklus I menjadi 86,01% pada Siklus II. Peningkatan aktivitas tersebut meliputi kemampuan dalam menyampaikan argumentasi, menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase aktivitas guru dari 93,75% pada Siklus I menjadi 95% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan sintaks model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru dapat menjadikan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, dengan

melakukan perencanaan yang matang, mengelola kegiatan kelompok secara efektif, serta memanfaatkan sarana, prasarana, dan media pembelajaran secara optimal. Guru juga diharapkan dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada murid untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, menyampaikan pendapat, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memberikan penguatan secara berkelanjutan untuk meningkatkan motivasi belajar. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai serta mendorong peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan, supervisi akademik, dan berbagi praktik baik. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian terkait penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengembangkan variabel, materi, maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil

penelitian yang lebih luas dan mendalam dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: tarsito, 336-337.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi, Cetakan ke-6). Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E., & Yusron, N. (2020). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, I. B., & Ibnu, B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Van de Walle, J. A. (2008). *Matematika sekolah dasar dan menengah*. Jakarta: Erlangga, 30.