PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI KRANGGAN TAHUN AJARAN 2025/2026

Anggita Azzaro
Dr. Faridl Musyadad, M.Pd.
Yulia Palupi, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
IKIP PGRI Wates Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi pecahan dengan penyebut sama di kelas IV SD Negeri Kranggan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi serta refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi dengan instrumen berupa lembar tes hasil belajar dan pedoman observasi aktivitas pembelajaran. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan ditdanai dengan 75% peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran telah memenuhi KKTP yang telah ditentukan (≥ 75). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada pra tindakan, sebanyak 2 peserta didik (22,22%) mencapai ketuntasan. Pada siklus I, 4 peserta didik (44,44%) mencapai ketuntasan. Pada siklus II, seluruh peserta didik (100%) mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kranggan pada mata pelajaran Matematika materi pecahan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Matematika*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk kecerdasan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan sikap agar peserta didik berperilaku sesuai norma masyarakat (Nurhanifah dan Dewi, 2024: 1083). Sebagai proses sistematis, pendidikan mengubah tingkah laku peserta didik dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku di lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat, sehingga menjadi sarana pengembangan potensi, bakat, dan minat untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas (Nasbi, 2017: 5). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, salah satu upaya krusial adalah memajukan pembelajaran matematika, yang berperan penting sebagai pemecah masalah sederhana hingga kompleks, serta melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan aktif (Rahmadani dan

Anugraheni, 2017: 243). Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran krusial dalam berbagai aspek kehidupan dan perkembangan ilmu pengetahuan (Musyadad, 2024: 129).

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah, melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, materi, sumber belajar, sarana prasarana, media, metode, dan lingkungan (Bararah, 2020: 354). Keefektifan pembelajaran bergantung pada dukungan saling terkait antar komponen tersebut, termasuk motivasi peserta didik dan variasi metode pengajaran, yang membantu peserta didik mengembangkan potensi secara aktif untuk kebutuhan diri dan masyarakat (Sudjana, 2014: 3). Pembelajaran dinyatakan berkualitas jika berhasil mencapai tujuan dan hasil belajar optimal (Prasetya, 2025: 390). Matematika, sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, menjadi fokus utama karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari, melatih berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kerja sama dalam pemecahan masalah (Utami dkk., 2020: 43).

Berdasarkan observasi selama dua bulan (6 Agustus hingga 7 Oktober 2024) di kelas IV SD Negeri Kranggan, hasil belajar matematika pada materi pecahan masih rendah. Wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa pencapaian belajar belum optimal, dengan 6 dari 9 peserta didik (66,67%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Pencapaian Tujuan (KKTP) minimal 75, sementara hanya 3 peserta didik (33,33%) yang memenuhinya. Masalah ini mencakup kesulitan guru dalam menerapkan model, metode, dan media interaktif, di mana pembelajaran didominasi metode ceramah dan tanya jawab yang berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik sering kehilangan fokus, berbincang-bincang, atau bosan, terutama dalam mengidentifikasi, membandingkan, serta menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut sama. Kurangnya antusiasme ini diperburuk oleh faktor internal seperti rendahnya motivasi dan faktor eksternal seperti lingkungan kelas yang kurang kondusif (Yandi dkk., 2023: 22).

Matematika sering dianggap sulit dan membosankan, menyebabkan minat dan motivasi rendah, serta kecemasan belajar yang berdampak pada prestasi akademik (Andri dkk., 2020: 238). Kebiasaan belajar dan pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci peningkatan hasil belajar (Afifah, 2020: 251). Guru dituntut berinovasi untuk menciptakan pembelajaran bermakna, seperti pendekatan interaktif yang berfokus pada peserta didik, termasuk permainan untuk merangsang minat dan partisipasi (Aprilia dkk., 2023: 374). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menjadi strategi inovatif, di mana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok heterogen kecil, saling bertukar pendapat, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif (Rusman, 2021: 202). TGT menggabungkan kolaborasi dengan kompetisi sehat melalui tahapan presentasi kelas, teams, games, tournament, dan rekognisi tim, yang meningkatkan motivasi, keterampilan sosial, pemahaman materi, serta mengurangi kebosanan (Mahardi dkk., 2019: 100).

Seorang pendidik harus memahami bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Memahami karakteristik peserta didik memungkinkan pendidik merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Jika pendidik merancang pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, peserta didik akan kesulitan menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut Pigaet dalam (Ibda, 2015: 37) ada

empat tahap perkembangan kognitif anak: 1) tahap sensorimotor (umur 1,5-2 tahun), di mana anak belajar mengenali dunia sekitarnya; 2) tahap praoperasional (umur 2-6 atau 7 tahun), di mana anak menggunakan bahasa dengan lebih baik; 3) tahap operasional konkret (umur 6 atau 7 tahun, umur 11 atau 12 tahun), di mana anak-anak di Sekolah Dasar Anak belajar berpikir logis tentang apa yang mereka alami; dan 4) tahap operasional formal (umur 14 tahun atau lebih) dapat mengaplikasikan logika ke situasi abstrak dan hipotesis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar adalah anak-anak pada usia 9-11 tahun, berada dalam fase operasional konkret, berpikiran logis yang didasarkan pada manipulasi fisik objek, berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah, memiliki tingkat objektivitas yang tinggi, menghabiskan waktu untuk menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen, dimotivasi oleh rasa ingin tahu yang besar, dan menghabiskan waktu di luar kelas untuk belajar. Untuk memenuhi karakteristik peserta didik umumnya yang dimiliki kelas IV SD N Kranggan, pendidik harus melakukan inovasi. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran TGT untuk membantu peserta didik mempelajari materi yang diberikan dengan cara yang tidak membosankan. Model ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV, yaitu berekplorasi, berani dan mencoba. Maka dari itu, perlu untuk dilakukan penelitian mengenai "Penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kranggan tahun ajaran 2025/2026."

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas TGT, seperti yang dilakukan Nurhanifah dan Dewi (2024: 1094) pada kelas III SD yang berhasil meningkatkan hasil belajar matematika, serta Romadhon dkk. (2024: 22) yang menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pelaksanaan permainan dengan "papan misteri" dan turnamen berbantuan media Bamboozle untuk materi pecahan dengan penyebut sama di kelas IV SD Negeri Kranggan, tahun ajaran 2025/2026. Dengan demikian, penerapan TGT diharapkan menciptakan pembelajaran menarik dan bermakna, sehingga meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas IV SD Negeri Kranggan Tahun Ajaran 2025/2026. Tindakan dalam peneitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan penyebut sama. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 9 peserta didik kelas IV SD Negeri Kranggan Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik, lembar tes, wawancara serta dokumentasi.

Teknik yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan peserta didik selama proses pembeajaran berlangsung. Nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan tes hasil belajar siklus I dan siklus II (data kuantitatif).

Tahap pertama pada penelitian ini adalah perencanaan yang merupakan penyusunan alur penelitian dan menyiapkan perlengkapan pembelajaran. Adapun

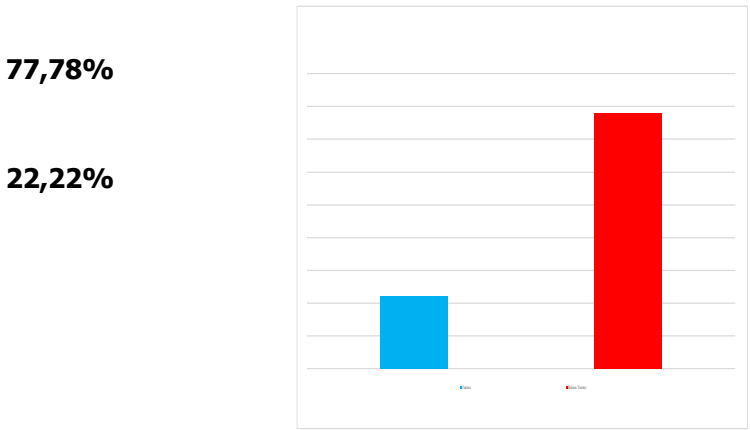
perlengkapan yang perlu disiapkan yaitu modul ajar dengan penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut (Mahardi dkk., 2019) tipe TGT memiliki 5 sintaks diantaranya:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
2. Kelompok Belajar (*Teams Study*)
3. Permainan (*Games*)
4. Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)
5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kranggan Tahun Ajaran 2025/2026 yang dapat dilihat berdasarkan hasil instrumen observasi dan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Apabila peserta didik memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai KKTP 75 dan persentase 75% dari jumlah seluruh peserta didik. Namun apabila belum memenuhi kriteria keberhasilan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan dengan penyebut sama. Sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dalam kegiatan pembelajaran guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran sehingga peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung kurang memperhatikan guru, merasa bosan, pasif, monoton dan kurang menyenangkan. Pada kondisi awal nilai *pretest* hasil belajar matematika materi pecahan sebelum dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran TGT yang sudah mencapai KKTP hanya 2 (22,22%) peserta didik, sedangkan 7 (77,78%) peserta didik belum mencapai KKTP.



Gambar 1. Pra Siklus Hasil Tes Belajar Matematika

Setelah dilakukan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran TGT yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan berturut-turut dari siklus I dan siklus

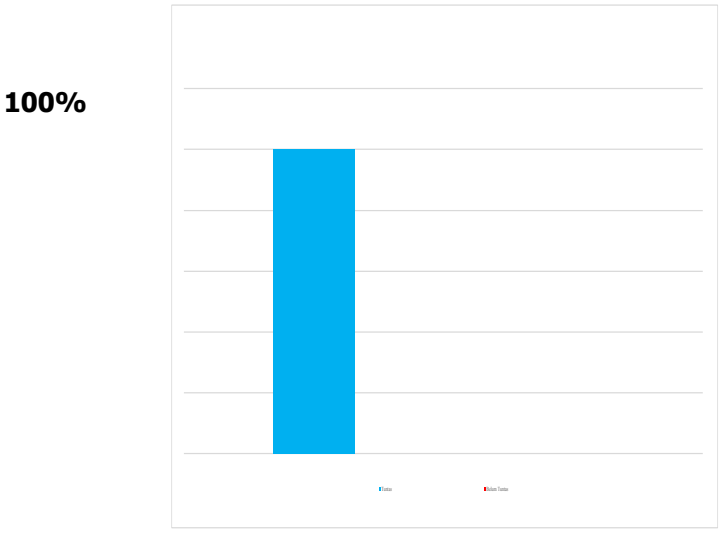
II dalam setiap pertemuan. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik adalah 78,88 dan yang telah mencapai KKTP sebanyak 4 (44,44%) peserta didik dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 5 (55,56%) peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum sepenuhnya efektif.



Gambar 2. Siklus 1 Hasil Belajar Matematika

Hasil tersebut kemudian dianalisis melalui refleksi bersama guru dan menunjukkan bahwa kendala utama terletak pada alokasi waktu untuk penjelasan materi yang mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan mengurangi durasi waktu permainan dan turnamen serta mengoptimalkan pada penjelasan materi. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar pecahan dengan nilai rata-rata 98,88 dan yang telah mencapai KKTP sebanyak 9 peserta didik (100%).

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II berarti telah memenuhi indikator keberhasilan 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKTP Matematika yang telah ditetapkan yaitu ≥ 75.



Gambar 3. Siklus II Hasil Belajar Matematika

Selain peningkatan pada hasil belajar, observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik juga menunjukkan perkembangan berturut-turut. Pada siklus I, aktivitas mengajar guru dan aktivitas peserta didik menunjukkan kategori

baik, dan meningkat signifikan menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Aktivitas guru menunjukkan peningkatan pada pengelolaan waktu, penyampaian materi lebih jelas, serta pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Sejalan dengan meningkatnya aktivitas mengajar guru, peserta didik menunjukkan peningkatan pada fokus pemblejaran, pemahaman alur kegiatan pembelajaran dan tampak lebih aktif.

Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dari perolehan skor rata-rata aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 4,41 berkategori baik, mengalami sedikit peningkatan pada siklus I pertemuan 2 sebesar 4,47 berkategori baik. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas mengajar guru meningkat sebesar 4,54 berkategori baik, mengalami peningkatan lebih baik pada pertemuan 2 sebesar 4,67 berkategori sangat baik. Sementara itu, skor aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 3,71 berkategori cukup, mengalami sedikit peningkatan pada siklus I pertemuan 2 sebesar 4,21 berkategori baik. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas peserta didik meningkat sebesar 4,44 berkategori baik dan mengalami peningkatan lebih baik pada pertemuan 2 sebesar 4,63 berkategori sangat baik. Hasil tersebut tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata, Hasil Belajar, Skor Observasi Aktivitas Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Siklus	Nilai Rata- Rata	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan	Pertemuan	Skor Observasi			
				Guru	Kategori	Peserta Didik	Kategori
I	78,88	44,44%	1	4,41	Baik	3,71	Cukup
			2	4,47	Baik	4,21	Baik
II	98,88	100%	1	4,54	Baik	4,44	Baik
			2	4,67	Sangat baik	4,63	Sangat baik

Pada tabel tersebut aktivitas guru menunjukkan peningkatan pada pengelolaan waktu, penyampaian materi lebih jelas, serta pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Sejalan dengan meningkatnya aktivitas mengajar guru, peserta didik menunjukkan peningkatan pada fokus pemblejaran, pemahaman alur kegiatan pembelajaran dan tampak lebih aktif. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperaitf tipe TGT tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun juga meningkatkan kualitas aktivitas mengajar guru dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini layak diterapkan sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan efektif di jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD

Negeri Kranggan secara signifikan, tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun juga meningkatkan kualitas aktivitas mengajar guru dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini layak diterapkan sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan efektif di jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Matematika. Saran yang dapat diberikan adalah Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Kranggan secara signifikan, tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun juga meningkatkan kualitas aktivitas mengajar guru dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini layak diterapkan sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan efektif di jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Matematika. Saran yang dapat diberikan adalah agar guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran interaktif salah satunya model TGT, peserta didik disarankan untuk bekerja sama dengan guru, fokus saat materi dijelaskan, aktif dalam pembelajaran, dan memanfaatkan permainan untuk pemahaman, bukan hanya kompetisi. Sekolah diharapkan mendukung guru melalui pelatihan model pembelajaran interaktif serta menyediakan fasilitas teknologi yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, *6*(1), 1–12. https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.115

Andri, Wibowo, D. C., & Agia, Y. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 25 Rajang Begantung II. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(2), 231–241. https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.869

Aprilia, P. N., Khoirunisa, F. S., Husna, A. M., & Asri, M. M. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model Dan Media Inovatif*. Cahya Ghani Recovery.https://books.google.co.id/books?id=sunPEAAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s

Bararah, I. (2020). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna*, *10*(2), 351–370. http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842

Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, *1*(1), 98–107. https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821

Musyadad, F. (2024). Efektivitas Metode Demonstrasi dengan Media Papan Garis Bilangan dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, *3*(3), 128-135.

Nasbi, I. (2017). Manajemen Kurikulum: Sebuah Kajian Teoritis. *Jurnal Idaarah*, 1 (2), 318–330.

Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada Peserta Didik Kelas III SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1082–1096. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3545

Prasetya, S. A. E. (2025). Penerapan Digital Mind Map Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think, Pair, Share* (Tps) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Biochephy: Journal of Science Education*, *5*(1), 390–396. https://doi.org/10.52562/biochephy.v5i1.1508

Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Peserta didik Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *7*(3), 241–250. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250

Rusman. (2021). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Rajawali Pres. https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=31985

Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Melalui Pendekatan Open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1), 43–48. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/5328/2997

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.