

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN  
MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 69 KOTA  
BENGKULU**

**Aminah Khoiriyah<sup>1</sup>, Bambang Parmadi<sup>2</sup>, Weti Erlita<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi PGSD PPG Prajabatan, Universitas Bengkulu, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri 69 Kota Bengkulu, Indonesia

Korespondensi: [aminahkhoiriyah00@gmail.com](mailto:aminahkhoiriyah00@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model TGT (Teams Game Tournament). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri 69 Kota Bengkulu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 berjumlah 25 siswa pada materi bilangan cacah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT (Teams Game Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 69 Kota Bengkulu menyatakan ketuntasan belajar untuk (a) individu : jika siswa mendapat nilai 75, (b) klasikal: jika 75% siswa mendapat nilai 75. Peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II secara berturut-turut adalah 65,8; 72,8; dan 80 serta ketuntasan belajar klasikal pra siklus, siklus I dan siklus II secara berturut-turut adalah 48%, 68% dan 80%.

**Kata Kunci :** Hasil belajar matematika, *Teams Game Tournament*

***Abstract***

*This study aims to improve student learning outcomes by applying the TGT (Teams Game Tournament) model. This research is a class action research (PTK) with data collection techniques through student learning outcomes tests. The subjects of this research were students of class IV A SD Negeri 69 Bengkulu City Odd Semester of the 2024/2025 academic year totaling 25 students on the material of integers. The results showed that the application of the TGT (Teams Game Tournament) model could improve students' math learning outcomes. Based on the Merdeka Curriculum at SD Negeri 69 Bengkulu City, it states that learning completeness for (a) individuals: if students get a score of 75, (b) classically: if 75% of students get a score of 75. The increase in students' mathematics learning outcomes can be seen from the average value of pre-cycle, cycle I and cycle II student learning outcomes which are 65.8; 72.8; and 80 respectively as well as pre-cycle, cycle I and cycle II classical learning completeness which are 48%, 68% and 80% respectively.*

**Keywords:** Math learning outcomes, *Teams Game Tournament*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu yang berpengaruh dalam kehidupan. Melalui pendidikan setiap orang dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta dapat mengembangkan keterampilan, sikap dan potensi yang ada pada setiap individu. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas manusia, khususnya yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, berkepribadian baik, mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, disiplin serta memiliki keterampilan dan pengetahuan (Syakrani, Hasuna, dkk, 2022). Salah satu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam aspek kehidupan adalah matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang mendukung berbagai aspek kehidupan manusia, dan mendukung berbagai ilmu pengetahuan yang saling terkait satu sama lain. Melalui matematika berbagai masalah dalam kehidupan dapat diselesaikan dengan cara berpikir matematis. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi problematika kehidupan secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif (Suhartini dan Martyanti, 2017). Namun pada kenyataannya, tidak semua orang mampu dengan mudah menguasainya. Ilmu matematika menjadi ilmu yang menakutkan bagi siswa karena banyaknya hafalan rumus dan perhitungan, serta objek pada matematika bersifat abstrak yang mengakibatkan hasil belajar matematika di Indonesia masih rendah (Yeni, 2015).

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor yaitu Siswa cenderung bosan dalam mengikuti pelajaran Matematika 3. Kurangnya keingintahuan siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. 4. Selama ini guru cenderung menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan memberi latihan dengan cara yang monoton. Disini guru hanya berfungsi sebagai pemberi pengetahuan dan siswa penerima pengetahuan sehingga siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang cenderung lebih banyak diam, mendengarkan tanpa ada memberikan pertanyaan atau tanggapan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 69 Kota Bengkulu di kelas

IV A didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dengan rata- rata 65,8, dimana dari 25 orang peserta didik hanya 12 orang peserta yang mendapatkan nilai diatas ketuntasan yaitu 75. Rendahnya hasil tersebut dikarenakan guru masih melakukan pembelajaran yang konvensional (berpusat pada guru), media yang digunakan juga kurang menarik minat, semangat , dan kurangnya partisipasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya yang bisa meningkatkan minat, semangat, dan partisipasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Adapun upaya yang perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerja sama, bertanggung jawab dan disiplin. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) atau dapat juga diartikan sebagai turnamen antar tim atau pertandingan antar tim, karena di dalamnya terdapat unsur permainan, pemahaman karakter, situasi, partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta kerja sama dan rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga persaingan yang sehat.

Salah satu materi yang sulit dikuasai oleh peserta didik adalah bilangan cacah, karena pada materi ini terdapat banyak sifat operasi seperti pengurangan dengan konsep meminjam, belum lagi siswa masih banyak yang kesulitan memahami soal cerita dan belum bisa menterjemahkannya dalam bahasa matematika.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Kooperatif Learning Tipe *TGT* (*Teams Game Tournament*) Pada Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN 69 Kota Bengkulu” Upaya Penelitian ini dilakukan di kelas IV pada materi bilangan cacah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV A SD Negeri 69 Kota Bengkulu pada

semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 25 orang, yang terdiri dari 12 orang peserta didik perempuan dan 13 orang peserta didik laki-laki. Penelitian ini menggunakan materi bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yang digunakan adalah penelitian bersiklus yang mengacu pada 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto dkk, 2021). Berikut ini pada setiap tahapannya:

### **1. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu:

- a) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah proses pembelajaran TGT dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Berikut ini penjelasan rencana kegiatan pada setiap langkah pembelajaran TGT: Pada tahap awal, adalah presentasi kelas di mana guru akan menekankan apa yang akan dipelajari siswa sebelum model pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan siswa agar lebih paham dan siap untuk mengikuti model pembelajaran ini. Selain itu, dalam tahap presentasi kelas, guru akan menjelaskan materi secara singkat. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan anggota lima sampai enam orang. Guru mengarahkan aturan permainan pada tiap-tiap kelompok. Siswa kemudian memastikan semua anggotanya paham tentang materi pelajaran tersebut. Guru memberikan kuis, setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab kuis tersebut.
- b) menyusun lembar observasi aktivitas guru dan penilaian psikomotor dan afektif peserta didik yang akan digunakan setiap proses pembelajaran.
- c) menyusun soal tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

### **2. Pelaksanaan**

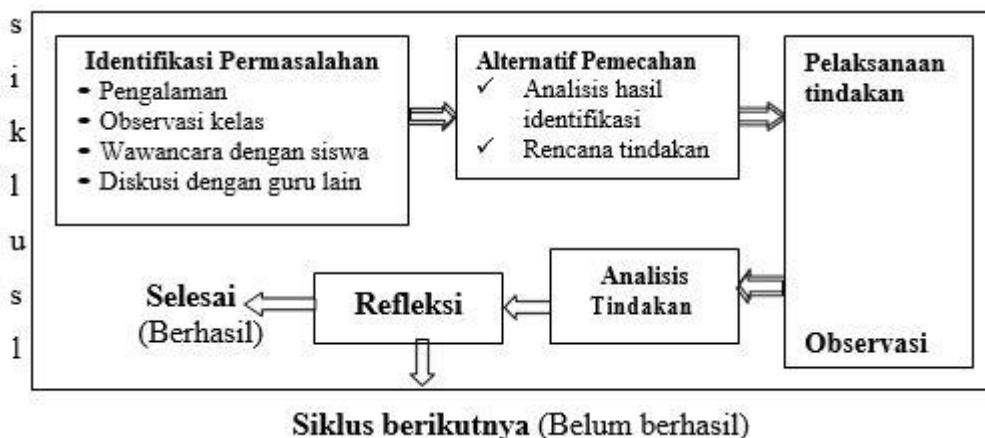
Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat. Pelaksanaan awal yang dilakukan yaitu memberikan tes awal (tes diagnostik) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan menerapkan model pembelajaran TGT hingga pada tahapan pemberian soal tes hasil belajar.

### **3. Pengamatan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu mengamati aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT hingga pada tahapan evaluasi.

#### 4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu guru mengumpulkan data yang telah diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran TGT hingga tahapan evaluasi berupa lembar kerja peserta didik dan nilai dari hasil tes belajar peserta didik. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan tujuan untuk melihat apa yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Siklus PTK

Keempat tahapan ini harus dilakukan secara sistematis dan berulang pada siklus berikutnya hingga masalah yang dihadapi dapat teratasi dan diperoleh hasil yang bagus (sesuai dengan indikator ketuntasan) (Susilo dkk, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian PTK ini yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku tulis siswa, lembar kerja peserta didik (LKPD), buku tambahan seperti LKS, dan tes hasil belajar. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data yang nantinya digunakan untuk melihat apakah ada peningkatan atau keberhasilan hasil belajar (Komala dkk, 2022). Indikator keberhasilan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya dalam segi kognitif dan psikomotor secara individu maupun klasikal, biasanya dikenal dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Mardapin dkk, 2015). KKM untuk mata pelajaran matematika kelas IV A di SD Negeri 69 Kota Bengkulu adalah 75 dihitung melalui 70% nilai tes akhir dan 30% nilai tugas dan aktivitas

peserta didik.

Siklus penilaian ini akan dihentikan jika hasil belajar peserta didik meningkat dengan kriteria yaitu

1. Minimal rata-rata klasikal peserta didik telah mencapai  $\geq$  KKM mata pelajaran matematika yaitu 75
2. Minimal 75% siswa memperoleh nilai  $\geq$  80.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik. Rata –rata tersebut digunakan untuk melihat keberhasilan atau adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menerapkan model *TGT (Teams Game Tournament)*. Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil belajar peserta didik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

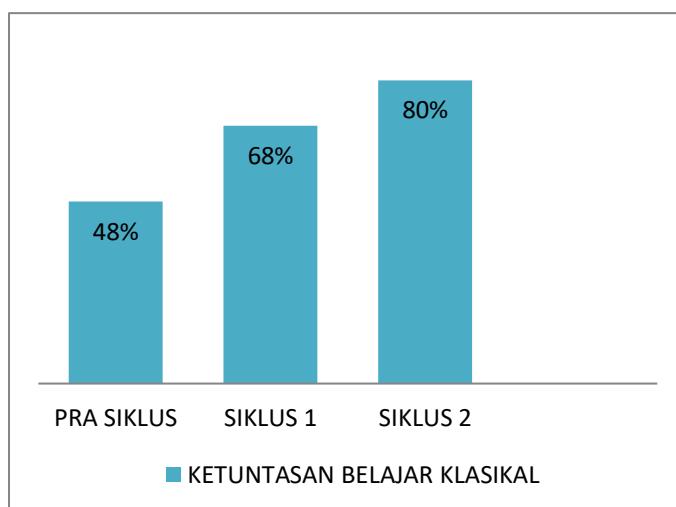
**Tabel 3.1**  
**Hasil Belajar Peserta Didik Tiap Siklus**

| Yang dianalisis                  | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|----------------------------------|------------|----------|-----------|
| Nilai tertinggi                  | 100        | 100      | 100       |
| Nilai terendah                   | 10         | 40       | 50        |
| Rata-rata                        | 65,8       | 72,8     | 80        |
| Jumlah peserta didik yang tuntas | 12         | 17       | 20        |
| Ketuntasan belajar klasikal      | 48%        | 68 %     | 80%       |

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan di setiap siklus yaitu nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus adalah 65,8 meningkat ke siklus I yaitu 72,8 dan meningkat ke siklus II menjadi 80. Pada siklus I ini nilai rata-rata peserta didik dan ketuntasan belajar klasikal masih kurang dari yang diharapkan hal ini dikarenakan peserta didik masih kesulitan dalam mengerjakan LKPD yang diberikan yang akan menjadikan hambatan. Hambatan atau kesulitan yang dialami dalam melaksanakan pembelajaran dapat menyebabkan tujuan pembelajaran sulit tercapai (Rerung dkk , 2017). Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka guru melakukan upaya perbaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran di siklus II. Pada siklus II didapatkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80% sehingga sudah memenuhi indikator keberhasilan baik secara aktivitas maupun hasil belajar sehingga

penelitian dihentikan karena telah adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik disebabkan karena peserta didik telah memahami dan menguasai materi. Pemahaman dan penguasaan matematis itu dipengaruhi oleh pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga terbentuk suatu pola pikir matematis yang digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah (Rohmatullah, Syamsuri, Nindiasari, & Fatah, 2022). Berdasarkan hasil pada siklus II pembelajaran dinyatakan telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%.

Rata-rata nilai pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan berdasarkan hasil belajar klasikal peserta didik. Peningkatan hasil belajar klasikal itu dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



**Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal**

Persentase ketuntasan belajar pada grafik diatas mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus yaitu 48% yang berarti hanya 12 orang peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$ , pada siklus I meningkat menjadi 68% yang berarti 17 orang peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  karena belum memenuhi indikator keberhasilan maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 80% yang berarti ada 20 orang siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu  $\geq 75$  sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yaitu  $\geq 75\%$ .

Ketuntasan klasikal dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik dalam 3 aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada aspek afektif terjadi peningkatan karena peserta didik sudah berani dalam mengumumkan pendapat

sudah berani bertanya ketika belum memahami, dan sudah aktif dalam pembelajaran. Pada segi kognitif nilai tugas dan tes hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pada segi psikomotorik peserta didik sudah mampu memilih strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, peserta didik sudah mampu memecahkan masalah yang diberikan dalam bentuk yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami, dan peserta didik sudah mampu mengubah masalah cerita kedalam model matematikanya.

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada segiempat dan segitiga. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) merupakan model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan aktivitas sehingga terbukti meningkatnya hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan. Yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) Motivasi belajar lebih tinggi, 7) Hasil belajar lebih baik, dan 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV A SD Negeri 69 Kota Bengkulu melalui penerapan model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) pada materi bilangan cacah yang dilihat dari nilai ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa 72,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 68 %. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 80%.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT tersebut. 2) Guru sebaiknya mengelola waktu dengan baik dan maksimal. Pengelolaan waktu yang baik dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan setiap tahap pembelajaran. 3) Guru sebaiknya memberikan problem yang berada di daerahnya masing-masing sehingga peserta didik bisa lebih memahami materi dan lingkungannya (penerapan pembelajaran *culturally responsive teaching*) belajar yang menyenangkan bagi siswa. Bagi Peneliti Selanjutnya, lebih memperhatikan kembali alokasi waktu untuk pengerajan LKPD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, D. Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Supandi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi REvisi* (1st ed.; Suryani, ed.). Retrieved from  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RwmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=TCVISX8fm5&sig=hqgfmO2Oidy2fHe2MSLbD3\\_5Z\\_k&redir\\_esc=y#v=one\\_page&q=penelitian tindakan kelas&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RwmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=TCVISX8fm5&sig=hqgfmO2Oidy2fHe2MSLbD3_5Z_k&redir_esc=y#v=one_page&q=penelitian tindakan kelas&f=false)
- Komala, T., Sunardi, Muslimin, & Nery, Ri. S. (2022). Hasil Belajar Siswa Meningkat Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 1–9.
- Mardapi, D., Hadi, S., & Retnawati, H. (2015). Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1).
- Pelealu, An. A., Pitoy, C., & Pesik, An. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Matematika Materi Statistik. *ADIBA : Journal of Education*, 2(2), 253–262.
- Prayitno, S. H. (2020). Upaya meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII- F SMP Negeri 22 Surabaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Eduka*, 6(2), 158–169.
- Pujiati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Aritmatika Sosial. *Pedagogia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14, 1–6.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawati. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika dalam Pembelajaran Daring. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2),

593–600.

- Suhartini, S., & Martyanti, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Gantang*, 2(2), 105–111. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i2.198>
- Sumiati, A., & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga Siswa SMP Kelas VIII di Cianjur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 321–330.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Dwita, Y. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Retrieved from  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=aWoySN2MSz&sig=pZNcf3dWGfbO5Vb2skjzoLYzXhg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=penelitian+tindakan+kelas&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=aWoySN2MSz&sig=pZNcf3dWGfbO5Vb2skjzoLYzXhg&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+tindakan+kelas&f=false)
- <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>