



Jurnal Miftahul Ulum

Pendidikan dan Ekonomi

E-mail : jnm.staimu@gmail.com / **Publisher : IAI Miftahul Ulum**
<https://journal.iaimutanjungpinang.ac.id/junamu>

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas II SD

Siti Mariyah

IAI Miftahul 'Ulum Tanjungpinang, Indonesia
e-mail: riamardia90@gmail.com

Nurbaiti

IAI Miftahul 'Ulum Tanjungpinang, Indonesia
e-mail: nurbaiti9921@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur pada materi penjumlahan dan pengurangan masih tergolong rendah sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model Teams Games Tournament pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, ketuntasan belajar mencapai 46,6% dengan nilai rata-rata 64,6. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 60% dengan nilai rata-rata 68,3. Pada siklus II, ketuntasan belajar kembali meningkat menjadi 86,6% dengan nilai rata-rata 81,3, sehingga telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur.

Kata Kunci: hasil belajar matematika; penjumlahan dan pengurangan; Teams Games Tournament.

Abstract

Students' mathematics learning outcomes in Class II C of SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur on addition and subtraction topics were relatively low, indicating the need for an instructional model that could improve student engagement and learning achievement. This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament learning model on addition and subtraction materials. The study employed a Classroom Action Research design conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection

stages. The research subjects were 30 students of Class II C at SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur in the 2022/2023 academic year. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation and were analyzed using qualitative and quantitative techniques. The findings revealed that the implementation of the Teams Games Tournament model effectively improved students' learning outcomes in mathematics. In the pre-cycle, the learning mastery level was 46.6% with an average score of 64.6. After the implementation of Cycle I, learning mastery increased to 60% with an average score of 68.3. In Cycle II, learning mastery further improved to 86.6% with an average score of 81.3, exceeding the predetermined classical mastery criterion of 75%. It can therefore be concluded that the Teams Games Tournament learning model is effective in improving mathematics learning outcomes on addition and subtraction topics for Class II C students of SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur.

Keywords: mathematics learning outcomes; addition and subtraction; Teams Games Tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang mendukung perkembangan dirinya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Anas, 2014). Dalam proses pendidikan, pembelajaran merupakan komponen inti yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik agar mampu mendorong partisipasi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajarnya (Anas, 2014).

Keberhasilan proses pembelajaran pada akhirnya tercermin dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar yang optimal tidak semata-mata ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, melainkan juga oleh strategi dan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar (Widiastuti, 2024). Berbagai kajian menunjukkan bahwa hasil

belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, motivasi, dan konsentrasi belajar, serta faktor eksternal, seperti metode pembelajaran, media, dan kondisi lingkungan belajar (Setiani, Dirgantara, & Suviyah, 2025). Dengan demikian, interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik yang didukung oleh model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu penentu penting tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur, pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai akibat dari kesulitan memahami konsep materi serta lemahnya kemampuan berhitung dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika di sekolah dasar umumnya disebabkan oleh lemahnya pemahaman konsep, rendahnya minat belajar, dan penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi (Arviana & Antosa, 2020; Setiani et al.,

2025). Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung masih ditemukan peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih tertarik untuk bermain atau berbincang dengan teman sebaya, sehingga keterlibatan aktif dalam pembelajaran tergolong rendah. Kondisi tersebut berimplikasi pada belum optimalnya pemahaman materi yang berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT), yang memadukan aktivitas belajar kelompok dengan unsur permainan akademik dan kompetisi yang sehat (Slavin, 2015). Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar pada berbagai materi, di antaranya operasi hitung penjumlahan dan pengurangan (Nandang, 2015), faktor dan kelipatan (Suryani, Suarjana, & Artini, 2021), perkalian (Sandra & Sanoto, 2024), serta operasi hitung pada kelas tinggi (Maghfirah, Jupri, & Robandi, 2023; Damayanti & Apriyanto, 2017). Dengan keterlibatan yang lebih aktif melalui unsur permainan dan turnamen, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

TINJAUAN LITERATUR

Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arikunto, 2015). Hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara teoretis, hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang berkembang secara berkesinambungan melalui pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik (Arikunto, 2015). Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, hasil belajar umumnya diukur melalui kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menyelesaikan soal, serta mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, tingkat konsentrasi, kesiapan belajar, dan

kemampuan awal peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru, ketersediaan media pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar (Setiani et al., 2025; Widiastuti, 2024). Hasil kajian menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar, lemahnya pemahaman konsep, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi merupakan penyebab utama rendahnya hasil belajar matematika di sekolah dasar (Arviana & Antosa, 2020). Temuan tersebut menegaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang mampu mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik, menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Model ini memadukan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik (games) dan turnamen antarpeserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat (Slavin, 2015). Pelaksanaan model TGT meliputi beberapa tahapan utama, yaitu penyampaian materi oleh guru, pembentukan kelompok belajar yang bersifat heterogen, kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik (games), turnamen antarkelompok, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor terbaik. Melalui tahapan tersebut, peserta didik didorong untuk saling membantu memahami materi karena

keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya.

Penerapan model TGT terbukti memiliki sejumlah kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, melatih kerja sama, menumbuhkan rasa tanggung jawab, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar telah dibuktikan oleh beberapa penelitian, di antaranya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan tiga angka (Nandang, 2015), materi faktor dan kelipatan (Suryani et al., 2021), materi perkalian (Sandra & Sanoto, 2024), serta pada peserta didik kelas IV (Maghfirah et al., 2023; Damayanti & Apriyanto, 2017).

Pada penelitian ini, model TGT diterapkan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II sekolah dasar. Karakteristik model ini dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar melalui permainan, sehingga model TGT diharapkan mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (2015, hlm. 14), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan

yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang dihadapi guru di kelas. Penelitian ini menggunakan desain PTK dua siklus karena memberikan kesempatan untuk melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus. Desain ini dipilih karena tujuan penelitian berfokus pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas, bukan untuk menguji efektivitas perlakuan melalui perbandingan kelompok sebagaimana pada penelitian eksperimen. Selama pelaksanaan penelitian, peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas bertindak sebagai kolaborator/observer yang melakukan observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

Pada PTK terdiri dari empat langkah pokok, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi-interpretasi, serta analisis dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015, hlm. 234). [diganti dari "Suwama, 2015"] Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas II C SDN 011 Tanjungpinang Timur yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 011 Tanjungpinang Timur, terletak di Jalan Ganet Km. 11, Perum Bintan Permai, Kelurahan Pinang Kencana, Kecamatan Tanjungpinang Timur, Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes

dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, serta pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Wawancara dilakukan dengan guru kelas II C dan peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam pelaksanaan penelitian sebagai bukti pendukung.

Analisis data dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas II C SD Negeri 011 Tanjungpinang Timur. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar individu dan persentase ketuntasan belajar klasikal, yang dihitung menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2015)..

$$\frac{\text{Jumlah Skor diperoleh Siswa}}{\text{Jumlah siswa atau jumlah skor}} \times 100 \%$$

Berdasarkan nilai KKM matematika kelas II C yang telah ditetapkan oleh SDN 011 Tanjungpinang Timur pada tahun pelajaran 2022/2023, dibuatlah kriteria ketuntasan hasil belajar matematika siswa sebagai berikut.

0 – 64: Siswa belum tuntas dalam hasil belajar

65 – 100: Siswa telah tuntas dalam hasil belajar

Nilai tersebut dikategorikan berdasarkan rentang predikat sesuai dengan nilai KKM 65 untuk mata pelajaran matematika (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018, hlm. 47).

Tabel 1. Rentang Predikat Untuk KKM 65.

Tingkat Penguasaan	Predikat
$88 \leq 100$	Sangat Baik
$76 \leq 89$	Baik
$65 \leq 75$	Cukup
< 65	Perlu Bimbingan

Menurut Paizaluddin dan Ermalinda (2016, hlm. 105–106), analisis persentase ketuntasan klasikal adalah penguasaan materi pelajaran secara kelompok (kelas). Pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka $\geq 75\%$. Persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Paizaluddin & Ermalinda, 2016).

$$\frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Berdasarkan rumus di atas, peneliti menetapkan bahwa tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah persentase ketuntasan klasikal mencapai 75%. Apabila tercapai, maka penelitian dinyatakan berhasil; jika belum tercapai, peneliti akan melanjutkan pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Agustus 2023 untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar matematika peserta didik kelas II C melalui tes pra siklus dan wawancara dengan guru mata pelajaran, Ibu Rima Yani Firdaningsih, S.Pd. Hasil tes pra

siklus digunakan sebagai dasar penentuan tindakan yang akan diterapkan melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 2. Predikat Nilai dan Ketuntasan Belajar Matematika Pra Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
$88 \leq 100$ (Sangat Baik)	4	13,3 %
$76 \leq 88$ (Baik)	5	16,6 %
$65 \leq 76$ (Cukup)	5	16,6 %
< 65 (Perlu Bimbingan)	16	53,3 %
Tuntas	14	46,6 %
Tidak Tuntas	16	53,3 %
Rata-Rata Kelas	64,6	

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, lebih dari separuhnya (53,3%) masih berada pada kategori perlu bimbingan dan hanya 46,6% peserta didik yang mencapai ketuntasan, dengan rata-rata kelas sebesar 64,6 atau masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan model TGT pada siklus berikutnya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan mulai tanggal 4 Agustus 2023 melalui tiga kali pertemuan dengan materi penjumlahan, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Tabel 3. Predikat Nilai dan Ketuntasan Belajar Matematika Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
$88 \leq 100$ (Sangat Baik)	5	16,6 %
$76 \leq 88$ (Baik)	4	13,3 %
$65 \leq 76$ (Cukup)	9	30,0 %
<65 (Perlu Bimbingan)	12	40,0 %
Tuntas	18	60,0 %
Tidak Tuntas	12	40,0 %
Rata-Rata Kelas	68,3	

Hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan pra siklus, yaitu ketuntasan klasikal naik dari 46,6% menjadi 60,0% (18 dari 30 peserta didik) dan rata-rata kelas meningkat dari 64,6 menjadi 68,3. Meskipun demikian, masih terdapat 40,0% peserta didik (12 siswa) yang belum tuntas, sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% belum tercapai dan tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil observasi yang dilakukan bersama guru kelas selama siklus I mengidentifikasi beberapa kendala, yaitu: (1) peserta didik masih banyak melakukan kesalahan dalam menjawab soal karena enggan bertanya kepada guru maupun teman; (2) peserta didik cenderung terburu-buru mengerjakan soal setelah melihat teman lain telah selesai; (3) terjadi rebutan antarpeserta didik untuk tampil mewakili kelompok pada sesi permainan; serta (4) sebagian peserta didik masih bermain saat guru menjelaskan materi

maupun saat permainan dan turnamen berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut, perbaikan pada siklus II diarahkan pada peningkatan dorongan bertanya, penguatan pengelolaan kelas, pemberian arahan yang lebih tegas terkait aturan permainan, serta penyampaian materi yang lebih sistematis agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Hasil Belajar Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan dengan materi pengurangan, sebagai tindak lanjut atas perbaikan yang dirumuskan pada refleksi siklus I.

Tabel 4. Predikat Nilai dan Ketuntasan Belajar Matematika Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
$88 \leq 100$ (Sangat Baik)	14	46,6 %
$76 \leq 88$ (Baik)	7	23,3 %
$65 \leq 76$ (Cukup)	5	16,6 %
< 65 (Perlu Bimbingan)	4	13,3 %
Tuntas	26	86,6 %
Tidak Tuntas	4	13,3 %
Rata-Rata Kelas	81,3	

Pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat cukup besar menjadi 86,6% (26 dari 30 peserta didik) dengan rata-rata kelas 81,3. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Antarsiklus

Siklus	Rata-Rata Kelas	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	64,6	14 dari 30 siswa	46,6 %
Siklus I	68,3	18 dari 30 siswa	60,0 %
Siklus II	81,3	26 dari 30 siswa	86,6 %

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Melalui kerja sama dalam kelompok heterogen, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berdiskusi, bertukar pemahaman, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Kegiatan permainan akademik dan turnamen juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik karena setiap individu memiliki tanggung jawab dalam memberikan kontribusi terhadap skor kelompok. Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antarpeserta didik sebagai sarana membangun pemahaman konsep, sehingga penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar, baik pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan (Nandang, 2015) maupun pada materi hitung lainnya (Sandra & Sanoto, 2024; Suryani,

Suarjana, & Artini, 2021). Unsur permainan akademik dan turnamen dalam model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga pemahaman terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan menjadi lebih baik serta berdampak pada peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Penelitian dilaksanakan hanya pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas dan berfokus pada materi penjumlahan serta pengurangan bilangan cacah. Selain itu, penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga hasilnya lebih mencerminkan perbaikan pembelajaran pada konteks yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih beragam, materi matematika yang lebih luas, serta desain penelitian yang memungkinkan pengujian efektivitas model TGT pada berbagai konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II C SD

Negeri 011 Tanjungpinang Timur pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai kelas dari 64,6 pada pra siklus menjadi 68,3 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 81,3 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 46,6% pada pra siklus menjadi 60,0% pada siklus I dan mencapai 86,6% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa karakteristik model TGT yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep matematika. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus juga berkontribusi terhadap optimalisasi pelaksanaan pembelajaran sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Berdasarkan temuan tersebut, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan model TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menerapkan model TGT pada materi matematika yang lebih beragam, serta menggunakan desain penelitian eksperimen atau kuasi eksperimen agar efektivitas model dapat diuji secara lebih luas dan hasilnya memiliki tingkat generalisasi yang lebih

tinggi.

REFERENSI

- Anas, S. (2014). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arviana, A., & Antosa, Z. (2020). Analisis penyebab rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 28–34.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235–244.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2018). *Panduan penilaian untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maghfirah, N., Jupri, A., & Robandi, B. (2023). Implementation of *Teams Games Tournament* (TGT) type learning model to improve mathematics learning outcomes of class IV students. *Proceeding The 5th International Conference on Elementary Education*, 5(1), 454–462.

- Nandang. (2015). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan tiga angka*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2016). *Penelitian tindakan kelas (Classroom action research): Panduan teoretis dan praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Sandra, O. A., & Sanoto, H. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pintar perkalian. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 60–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v22i1.7327>
- Setiani, N., Dirgantara, M. R. D., & Suviyah, R. (2025). Faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 429–438.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). 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 SE-Articles), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Widiastuti, E. (2024). *Pengaruh model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta]. <https://repository.unj.ac.id/>