

## **Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas Iii Sdn 94/II Muara Bungo**

**Mira Astuti<sup>1</sup>, Nurlev Avana<sup>2</sup>, Apdoludin<sup>3</sup>**  
**Universitas Muhammadiyah Muara Bungo**

Corresponding Author: Mira Astuti<sup>1</sup>

e-mail: [miraastuti014@gmail.com](mailto:miraastuti014@gmail.com)<sup>1</sup>, [avananurlev10@gmail.com](mailto:avananurlev10@gmail.com)<sup>2</sup>, [apdoludinstkipmb@gmail.com](mailto:apdoludinstkipmb@gmail.com)<sup>3</sup>

Published: September, 2026

---

### **ABSTRAK**

*This study aimed to improve the learning process and mathematics learning outcomes through the implementation of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) for third-grade students at SDN 94/II Muara Bungo. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action and observation, and reflection stages. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The research instruments included teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and learning achievement tests administered at the end of each cycle. The results showed an improvement in the learning process from Cycle I to Cycle II. Teacher activity increased from an average of 63.16% in Cycle I, categorized as "Good," to 92.10% in Cycle II, categorized as "Very Good." Student activity also increased from an average of 67.87% in Cycle I to 79.96% in Cycle II. Furthermore, student learning outcomes improved significantly, with the percentage of students achieving mastery increasing from 47.05% (8 students) in Cycle I to 88.23% (15 students) in Cycle II, representing an increase of 41.18%. These findings indicate that the implementation of the TGT cooperative learning model can improve both the learning process and mathematics learning outcomes of third-grade students, particularly in whole-number material. The TGT model encourages active participation, cooperation, motivation, and interaction through group discussions, academic games, and tournaments, thereby creating a more engaging and meaningful mathematics learning environment.*

**Keywords:** Teams Games Tournament, cooperative learning, mathematics learning outcomes, learning process, classroom action research.

---

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan, peserta didik dibekali pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan kehidupan di masa depan. Meskipun demikian, berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan masih menjadi tantangan, khususnya pada pembelajaran Matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat, pemahaman konsep, serta hasil belajar Matematika, sehingga memerlukan perhatian dan upaya perbaikan yang berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan kurangnya interaksi dalam metode pembelajaran konvensional serta minimnya inovasi dalam penggunaan teknologi menjadi penyebab utama kurangnya minat siswa terhadap Matematika (N. A. Rizky & Partono, 2024; Suherman dkk., 2024).

Dalam hal ini, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menekankan keleluasaan bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Bawadi dkk., 2023; Malikhah dkk., 2022). Namun, pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya kelas III, pelaksanaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan Kurikulum Merdeka agar pembelajaran tetap bermakna dan mampu mendorong keaktifan peserta didik (Fianingrum dkk., 2023; Rosmiati dkk., 2023).

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan logis, sistematis, dan kritis peserta didik. Pemahaman konsep matematika sangat diperlukan sebagai dasar untuk memahami materi pada jenjang sekolah dasar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika.

Kesulitan ini berimbas pada rendahnya hasil belajar, terutama jika peserta didik belum menguasai materi prasyarat yang saling berkaitan satu sama lain (P. A. Rizky dkk., 2025). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Selain itu, Menurut Nurhaswinda & Parisu, (2025) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan logis, analitis, dan sistematis siswa. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika menjadi dasar bagi siswa untuk memahami konsep-konsep lanjutan ditingkat pendidikan berikutnya. Namun, kesulitan dalam memahami pelajaran matematika sering kali menjadi kendala utama bagi siswa, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah dan kurangnya minat terhadap pelajaran tersebut.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, karena untuk memahaminya memerlukan keseriusan berfikir (Konsentrasi) yang tinggi. Oleh karena itu, efektif tidaknya materi matematika diterima oleh peserta didik juga dipengaruhi waktu pembelajaran matematika disekolah. Kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan pada pagi hari tentu saja akan mudah diserap siswa karena pikiran peserta didik masih fresh dan belum jenuh. Sebaliknya jika kegiatan pembelajaran matematika dilaksanakan siang hari kemungkinan besar materi yang diserap siswa lebih sedikit, karena jasmani maupun rohani sudah lelah dan jenuh (Annisa, 2021).

Menurut Kharisma, (2024) menyatakan bahwa salah satu pembelajaran yang memerlukan model pembelajaran yang berkualitas yaitu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi mata pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar matematika. Peserta didik dikatakan berhasil jika hasil belajar matematikanya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan oleh setiap sekolah. Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 94/II Muara Bungo pada tanggal 7 januari 2026 terhadap guru kelas III, bahwa peserta didik kelas III ini mengikuti sistem Paralel, karena kekurangan kelas sehingga proses pembelajaran dilaksanakan pada siang hari, menyebabkan sebagian peserta didik mengalami penurunan fokus dan konsentrasi belajar. Pembelajaran yang berlangsung pada siang hari menyebabkan peserta didik mudah merasa lelah, mengantuk, dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika, kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kurang aktif dalam berdiskusi, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun kerja sama dengan teman sekelasnya. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 13 Januari 2026 dengan guru kelas III, diperoleh informasi mengenai kondisi proses pembelajaran serta hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas terutama pada materi bilangan cacah, yang menunjukkan masih rendahnya pemahaman peserta didik dalam melakukan operasi hitung dan memahami nilai tempat, sehingga materi tersebut perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan soal secara mandiri. Peserta didik juga cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang berinteraksi dengan teman sekelasnya dalam kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui kegiatan permainan dan kompetisi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan standar batasan nilai yang menjadi patokan dasar peserta didik mampu mencapai batas kemampuan. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1.1 tentang hasil ulangan harian peserta didik kelas III SDN 94/II Muara Bungo pada materi

bilangan cacah sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

Data Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas III SDN 94/II Muara Bungo

| No | Nama Peserta Didik | KKTP | Nilai | Keterangan                                                                                                                                                                        |
|----|--------------------|------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | A.A.S              | 70   | 50    | Secara kognitif siswa berada pada kategori rendah, siswa mampu membilang sederhana, namun belum mampu menganalisis perbandingan bilangan dan kesulitan menyelesaikan soal cerita. |
| 2  | A.N.A              | 70   | 55    | Kemampuan kognitif siswa masih pada tahap memahami, siswa dapat membilang, tetapi belum mampu menerapkan konsep dalam mengurutkan dan menyelesaikan soal cerita.                  |
| 3  | A.P                | 70   | 85    | Kemampuan kognitif siswa sangat baik, siswa mampu memahami, menerapkan, dan menganalisis perbandingan serta menyelesaikan soal cerita dengan tepat.                               |
| 4  | A.R                | 70   | 87    | Secara kognitif siswa berada pada kategori tinggi, siswa mampu menerapkan dan menganalisis konsep bilangan cacah secara sistematis dalam soal cerita.                             |
| 5  | B.I                | 70   | 50    | Kemampuan kognitif siswa masih rendah, siswa belum memahami konsep nilai tempat sehingga mengalami kesulitan dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan.                        |
| 6  | D.A.P              | 70   | 68    | Secara kognitif siswa sudah tahap memahami, namun belum konsisten dalam menerapkan konsep pada soal cerita.                                                                       |
| 7  | E.A.S              | 70   | 80    | Kemampuan kognitif siswa baik, siswa mampu menerapkan konsep membilang, membandingkan, dan mengurutkan bilangan dengan benar.                                                     |
| 8  | E.A.P              | 70   | 50    | Secara kognitif siswa masih pada tahap mengingat, siswa belum mampu menerapkan konsep perbandingan bilangan dengan tepat.                                                         |
| 9  | H.T.D              | 70   | 45    | Kognitif siswa rendah, siswa belum memahami konsep membilang dan membandingkan bilangan cacah serta masih kesulitan menyelesaikan soal sederhana.                                 |

|                            |       |             |    |                                                                                                                                                         |
|----------------------------|-------|-------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10                         | K.D.J | 70          | 89 | Kemampuan kognitif siswa sangat baik, siswa mampu membilang, membandingkan, dan mengurutkan bilangan cacah serta menyelesaikan soal dengan tepat.       |
| 11                         | M.G.A | 70          | 63 | Kognitif siswa cukup, siswa dapat membilang dan mengurutkan bilangan, namun masih kurang teliti dalam menyelesaikan soal cerita.                        |
| 12                         | M.A.R | 70          | 65 | Secara kognitif siswa baik, siswa mampu memahami dan menerapkan konsep bilangan cacah dengan cukup tepat.                                               |
| 13                         | M.F.S | 70          | 70 | Kemampuan kognitif siswa baik, siswa dapat membilang, membandingkan, dan mengurutkan bilangan dengan benar meskipun perlu peningkatan ketelitian.       |
| 14                         | R.M.R | 70          | 60 | Kemampuan kognitif siswa cukup, siswa dapat membilang dengan benar tetapi masih mengalami kesulitan dalam membandingkan bilangan.                       |
| 15                         | R.A.F | 70          | 74 | Secara kognitif siswa cukup memahami materi, siswa mampu memahami konsep bilangan cacah dan menyelesaikan soal dengan benar.                            |
| 16                         | L.F   | 70          | 50 | Kognitif siswa terbatas, terutama saat membandingkan dan mengurutkan bilangan dengan tepat.                                                             |
| 17                         | L.P.J | 70          | 80 | Kemampuan kognitif sangat baik, siswa mampu menerapkan konsep bilangan cacah dalam membilang, membandingkan dan menyelesaikan soal cerita dengan benar. |
| Jumlah Skor                |       | 1121        |    |                                                                                                                                                         |
| Rata-Rata                  |       | 65,94       |    |                                                                                                                                                         |
| Jumlah Siswa Peserta Tes   |       | 17 (100%)   |    |                                                                                                                                                         |
| Tuntas                     |       | 7 (41,17%)  |    |                                                                                                                                                         |
| Tidak Tuntas               |       | 10 (58,82%) |    |                                                                                                                                                         |
| Jumlah Siswa Mencapai KKTP |       | 41,17%      |    |                                                                                                                                                         |

Sumber data: Dokumen Kelas III SDN 94/II Muara Bungo.

Berdasarkan pada tabel 1.1 diatas dapat diketahui bahwa dari 17 peserta didik hanya 7 peserta didik atau 41,17% peserta didik yang tuntas dan 10 atau 58,82% peserta didik yang tidak tuntas, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

70. Dengan melihat hasil belajar peserta didik maka perlu ditingkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang meningkatkan fokus, keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kerja sama tim, permainan akademik, serta turnamen yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik. Melalui kegiatan permainan dan kompetisi yang sehat, peserta didik diharapkan menjadi aktif, termotivasi, dan fokus

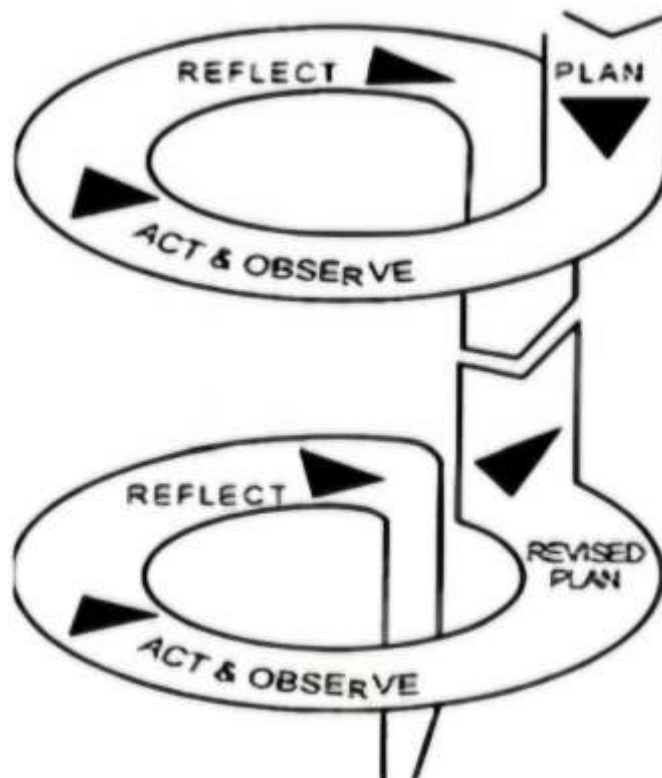
dalam pembelajaran matematika, meskipun pembelajaran dilaksanakan pada siang hari karena sistem paralel. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik di kelas III.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas III di SDN 94/II Muara Bungo”.

## METODE

Desain Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Nurhanifa (2024) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan nyata yang dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan yang terjadi seperti kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari, memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar di dalam kelas. Menurut Avana dkk., (2023) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis metode penelitian untuk memecahkan permasalahan peserta didik dikelas, melalui tindakan dari masalah yang ada guru mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada melalui penelitian dan juga PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan guru di dalam kelas dengan melakukan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Yusri (2020) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart, dimana model tersebut menghubungkan antara tindakan dengan pengamatan. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart adalah model penelitian yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart dari model Kurt Lewin, dengan mengabungkan tahap pelaksanaan dan pengamatan. Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart Menggunakan 3 tahap dalam satu siklus yaitu (1) Tahap perencanaan, (2) Tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, (3) Tahap refleksi. Semua tahap ini dilakukan pada kedua siklus.



**Gambar 3.1** Model Kemmis dan Mc. Taggart (Wijaya dkk., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa, lembar observasi aktivitas pendidik dan lembar observasi belajar peserta didik, serta hasil tes akhir belajar setiap akhir siklus. Hasil kedua siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### 1. Proses belajar Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III.

#### a. Proses Belajar

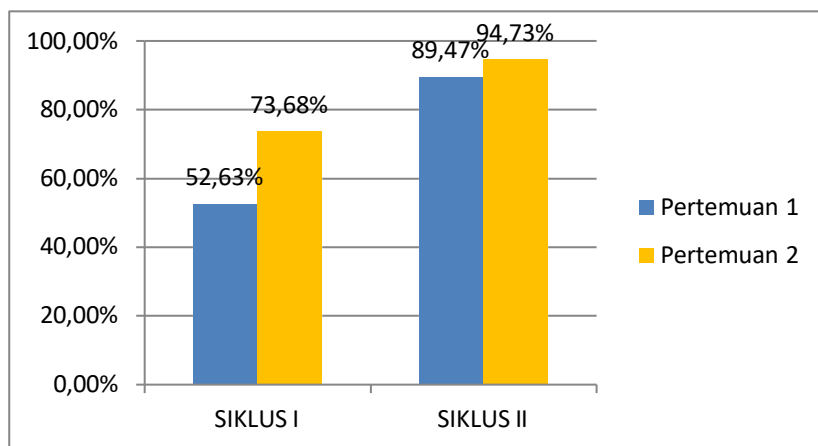
Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menenankan keleluasaan bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Namun, pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya kelas III, pelaksanaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan Kurikulum Merdeka agar pembelajaran tetap bermakna dan mampu mendorong keaktifan peserta didik.

Selama penelitian yang dilaksanakan pada pembelajaran Matematika kelas III dengan materi Bilangan Cacah, kegiatan pembelajaran dirancang agar lebih aktif dan menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok untuk berdiskusi, menyelesaikan lembar kerja peserta didik (LKPD), serta mengikuti permainan akademik dan turnamen menggunakan kartu soal. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif mengamati, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bilangan cacah. Keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran serta pemberian pertanyaan pemantik dari guru menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menarik, dan mudah dipahami sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Kegiatan tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami konsep bilangan cacah, saling membantu dalam kelompok, serta mengulang kembali materi melalui proses permainan dan diskusi. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap materi bilangan cacah menjadi lebih baik dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

#### b. Hasil Lembar Observasi Pendidik Pada Siklus I dan II

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan pendidik. Dalam hal ini, terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada diagram berikut ini :



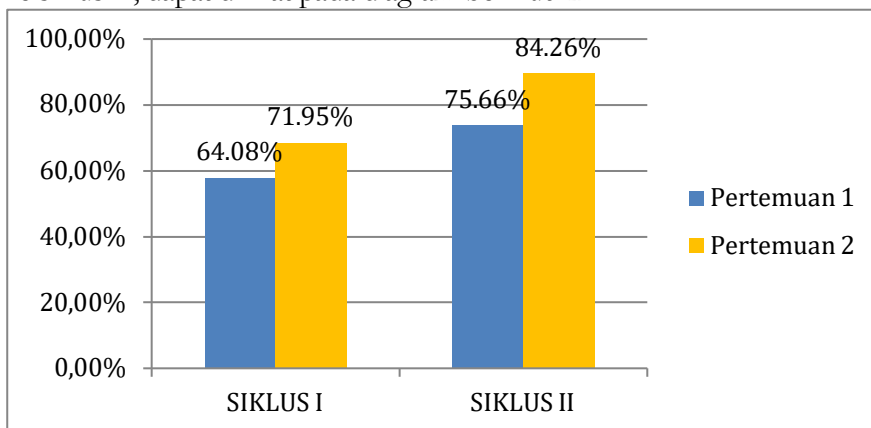
**Diagram 4.1 :** Persentase Hasil Lembar Observasi Pendidik

Berdasarkan diagram 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini dapat diketahui pada proses pembelajaran siklus I yaitu 52,63% dan 73,68%, sedangkan pada siklus II guru mendapat 89,47% dan 94,73%. Peningkatan pendidik disebabkan oleh pendidik sudah bias melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan yang diharapkan. Dimana pendidik selalu melihat hasil pelaksanaan yang dinilai oleh observer pada saat selesai pelaksanaan pembelajaran sehingga diketahui letak kekurangan peneliti pada saat proses pembelajaran agar tidak terjadi kesalahan yang serupa untuk pertemuan berikutnya. Dari lembar observasi pendidik peneliti dapat mengurangi kesalahan dari pertemuan ke pertemuan, sehingga terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

#### c. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan peserta didik perindividu dalam pembelajaran dapat dilihat juga dari proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi peserta didik. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Diagram 4.2:** Persentase Lembar Observasi Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil proses belajar peserta didik siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siklus I hasil proses belajar peserta didik memperoleh 64,08% dan 71,95% , dan pada siklus II memperoleh 75,66% dan 84,26%. Hal ini terjadi karena pada siklus I sebelumnya peserta didik masih belum memahami dan mengerti penjelasan guru, pada siklus II peserta didik telah memahami kegiatan yang dijelaskan dan dilakukan guru.

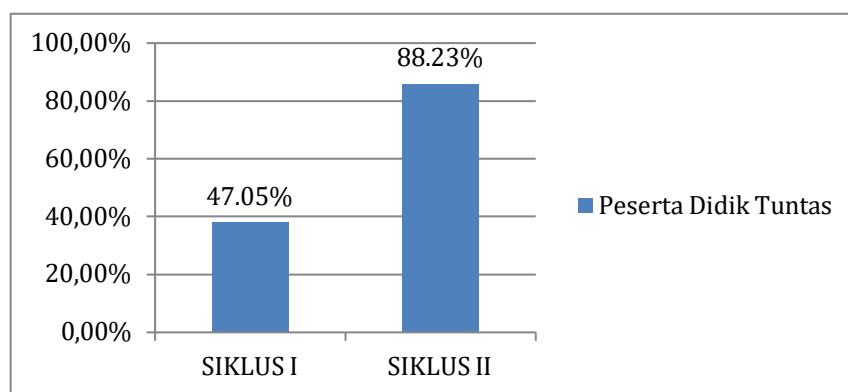
## 2. Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian memperoleh data dari hasil belajar. Peserta didik setiap siklusnya dan ini sangat sesuai dengan teori (Zhuang dkk., 2024). Pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.11** Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

| Kegiatan    | Peserta Didik Tuntas |                | Peserta Didik Tidak Tuntas |                |
|-------------|----------------------|----------------|----------------------------|----------------|
|             | Jumlah (Orang)       | Persentase (%) | Jumlah (Orang)             | Persentase (%) |
| Siklus I    | 8                    | 47,05%         | 9                          | 52,94%         |
| Siklus II   | 15                   | 88,23%         | 2                          | 11,76%         |
| Peningkatan | 7                    | 41,18%         |                            |                |

Berdasarkan tabel 4.11 Data peningkatan hasil belajar persiklus dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran dari setiap siklus mengalami peningkatan yang baik. Peneliti menyajikan dalam bentuk diagram ketuntasan nilai Matematika Persiklus, sebagai berikut:



**Diagram 4.3 :** Rekapitulasi Persentase rata-rata akhir belajar peserta didik siklus I dan II

Berdasarkan diagram 4.3 terlihat bahwa peningkatan hasil belajar terbukti karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran Matematika. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II yang dilakukan oleh peneliti mengalami peningkatan, yang mana pada pembelajaran siklus I yaitu 47,05% dengan kategori “Cukup” dan pada siklus II sebesar 88,23% dengan kategori “Sangat Baik” peningkatan hasil belajar belajar juga meningkat karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya motivasi dan cerminan usaha dalam belajar, seperti pendapat Yogi Fernando, dkk (2024) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar kognitif Matematika meningkat karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong peserta didik belajar secara aktif melalui diskusi, permainan, dan turnamen. Kegiatan tersebut membantu peserta didik memahami materi, berani menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam tim, serta meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar Matematika meningkat.

Ramadhani, dkk (2025) mengatakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil di kelas dengan 4-5 orang dalam satu kelompoknya sehingga mampu merangsang peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan belajar melalui praktik dan tindakan langsung. Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) maka diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik di kelas III.

Dengan demikian jumlah peserta didik yang telah menunjukkan peningkatan proses dan hasil belajar Matematika mengalami peningkatan pada siklus II dan indikator keberhasilan telah dicapai, sehingga siklus dapat di hentikan maka model ini sangat cocok di terapkan di kelas III dengan mata pembelajaran Matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDN 94/II Muara Bungo, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari perbaikan proses pembelajaran yang berlangsung dari siklus I ke siklus II, baik dari kinerja pendidik maupun aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Hasil observasi kinerja pendidik menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 52,63% dan meningkat menjadi 73,68% pada pertemuan kedua, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 63,16% dengan kategori “Baik”. Selanjutnya, pada siklus II kinerja pendidik mengalami peningkatan, yaitu sebesar 89,47% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 94,73% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 92,10% dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pendidik semakin mampu menerapkan

langkah-langkah model pembelajaran TGT secara efektif, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan dan turnamen, hingga pemberian penghargaan kepada peserta didik.

Peningkatan proses pembelajaran juga terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik. Pada siklus I, persentase aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama sebesar 64,08% dan meningkat menjadi 71,95% pada pertemuan kedua, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 67,87% dengan kategori “Baik”. Pada siklus II, aktivitas peserta didik kembali mengalami peningkatan, yaitu sebesar 75,66% pada pertemuan pertama dan mencapai 84,26% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata sebesar 79,96% dan berada pada kategori “Sangat Baik”. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dengan anggota kelompok, mengikuti permainan, berpartisipasi dalam kegiatan turnamen, serta menunjukkan keberanian dan antusiasme dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain peningkatan proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes belajar yang menunjukkan bahwa pada siklus I persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 47,05%, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model TGT pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 88,23%, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 orang. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 41,18% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran Matematika yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan pencapaian hasil belajarnya. Berdasarkan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 94/II Muara Bungo.

## REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustian, R., Lapisa, R., & Fernandez, D. (2018). Penerapan cooperative learning type teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar pada kelas xi di smk negeri 1 sumbar. *Neliti.Com*, 1–10.
- Annisa Wulandari, Maryam Alhansa Zuhro, Mi'roju Abdul Rozaq Al Ghifari, Muhammad Marzuki, & Pandu Wilantara. (2024). Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes Dan Non Tes Di Sma Al-Islam Surakarta. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59966/pandu.v2i1.1046>
- Apduludin. (2023). *Model-Model Pembelajaran Berbasis Scientific Approach* (Vol. 4, Nomor 1).
- Arlina, Sari, D. P., Safitri, D., Nuraisyah, & Nisa, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament ( TGT ) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.254>
- Asrofah, S. W. T. &. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Avana, N., Subhanadri, S., Ambiyar, A., Aziz, I., & Desmawati, D. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 230–239. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1039>
- Bawadi, S., Novaliyosi, N., Pujiastuti, H., Yuhana, Y., & Hendrayana, A. (2023). Implementation of Teacher and Student Independent Curriculum in Mathematics Learning: Systematic Literature Review. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1292>
- Bayu Ahyar, D., Butsi Prihastari, E., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Maryani Rispatiningsih, D., Yuniansyah, Sylviana Zanthi, L., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., &

- Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*.
- Eviana, Pengaruh, K., Moda, K., Berbasis, T., Natsir, A. Z., Teknik, J., Wilayah, P., Kota, D. A. N., Sains, F., & Teknologi, D. A. N. (2019). *Komparasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dan numbered head together terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP negeri 1 keera kabupaten wajo*.
- Evita Rani, D. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4507>
- Guntarsih, & Mulyati, E. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 26–32. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/709/714>
- Guntur, M., Siregar, R. A., Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. In *Yayasan Hamjah Diba*.
- Hakikah, A. D., & Adri, T. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe ti game tournament (TGT). *Jurnal Ilmu Kependidikan, Volume 2 N*, 193 20 8. <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri/article/view/35/25>
- Handayani, A., Pawellangi, A. F., & Halim, S. N. H. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 16–21. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3217>
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Hotdian, R. (2021). Bangun Datar Melalui Penerapan Model. 1(2), 1–4. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v1i2.31>
- Hasrudin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. 2(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.521>
- Ifa, H. R., & Inayatul, L. (2021). Inovasi Model Pembelajaran Paud Dimasa Pandemic covid-19 di tk aisyah 1 kesugihan. 5(1), 29–39. <https://doi.org/10.52802/warna.v5i1.282>
- Kharisma, M. (2024). *Skripsi Mutiara Kharisma - 2001030021 - Pgm*.
- Lestari, D. ayu, Jumadi, O., & Faisal. (2023). Partisipasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan Flipped Classroom. 180–193. <https://doi.org/10.46918/bn.v7i1.2151>
- Lestari, S. (2022). pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Numbered heads together (NHT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas V sdn 097319 siopat suhu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8173>
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyawir. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4), 1408–1422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.520>
- Maharani, N., Dewi, E. P., Muzakkiyah, D. F., Azkiyah, S. R., Sukma, I., & Muhtarom, T. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(1), 37–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9231>
- Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5074>
- Meytawati, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Perbaikan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Universitas Pendidikan. *universitas Pendidikan Indonesia*, 9.
- Nurhanifa, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Peserta Didik Kelas Iii Sd. 8(3), 1082–1096. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3545>
- Nurhaswinda, & Parisu, C. Z. L. (2025). *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*. 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.884>

- Pasaribu, F. S., Sipayung, R. F., Pinem, I., & ... (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CtL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Di SD Negeri 066650 .... *Jurnal Ilmiah* ..., 2, 281–292. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967%0Ahttps://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967/3089>
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2023). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877>
- Ramadhani, A. Z., Nurlev Avana, & Elvima Nofrianni. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantu Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sdn 131/Ii Skb. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v4i2.2469>
- Rizky, N. A., & Partono, P. (2024). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika Di Madrasah Tsanawiyah. *Al-Khwarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v12i2.4258>
- Rizky, P. A., Rahman, S. F. S., Ramadani, S. Z., Blesia, E. M., & Hopeman, T. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 8(2), 76–85. <https://doi.org/10.62750/y104t317>
- Rosmiati, R., Novaliyosi, N., & Hadi Santosa, C. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Serang. *Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2752>
- Rukmi, W. N., Gembong, S., Madiun, K., & Timur, J. (2025). Kelompok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif ( Teams Game Tournament ) Pada Peserta Ddik Kelas 2 Sdn Rejomulyo Kelompok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif ( Teams Game Tournament ) Pada Peserta Ddik Kelas 2 Sdn Rejomulyo. 3(3).
- Suherman, R. M., Nugraha, D. A., & Dewi, S. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Aplikasi Edukasi” Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa SMP. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i4.9700>
- Sukmawati. (2020). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Sukmawati / 2020* 1. 2, 1–15.
- Utomo, D. P. (2020). Mengembangkan Model Pembelajaran. *Bildung*, 1–150. <https://eprints.umm.ac.id/63105/7/Utomo> - Merancang dan Memadukan Tujuan Sintaks Sistem Sosial Prinsip Reaksi dan Sistem Pendukung Pembelajaran.pdf
- Wahyu setiana, S., & Purwanto. (n.d.). Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah *Silvi Wahyu Setiana PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ( Selvhyn4@yahoo.co.id ) Purwanto*.
- Wahyuni, R. S., Arifin, S., Puspitasari, I., & Astiswijaya, N. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *Bandung : WIDINA MEDIA UTAMA*.
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart*.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Nomor 2).
- Zanariyah, S. (2024). Teknik Observasi Yang Efektif Dan Efisien Pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4, 2024. <https://doi.org/10.51214/002024041159000>
- Zhuang, Y., Wong, K., & Li, J. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Journal of Science Education and Technology*, 33(November), 467–482. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10145-8>