Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 Kota Makassar

Arini[1], Abdul Wahid[2], Irma Ati Mega[3], Muzdaliva[4]
[1]Universitas Islam Makassar, arini21392@gmail.com
[2]Universitas Islam Makassar, abdulwahid@uim-makassar.ac.id
[3]Universitas Islam Makassar, irmaatimega@gmail.com
[4]Universitas Islam Makassar, muzdaliva03@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar murid akibat proses pembelajaran yang kurang melibatkan murid secara aktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara positif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi aktivitas murid, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian. Penerapan TGT dilakukan melalui pembentukan kelompok heterogen, penyajian materi, kegiatan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model TGT menunjukkan peningkatan hasil belajar serta meningkatkan persentase ketuntasan belajar dari 40% pada kondisi awal menjadi 90% pada siklus II. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, motivasi, dan peningkatan hasil belajar murid.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, hasil belajar, matematika, sekolah dasar, pembelajaran kooperatif.*

Abstract

Mathematics instruction in elementary schools continues to face various challenges, notably low student learning outcomes resulting from teaching processes that fail to actively engage students. This situation highlights the need for a learning model capable of fostering an environment that is active, enjoyable, collaborative, and positively competitive. This study aims to improve the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at UPT SPF SDN Maradekaya 1 by implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 20 fourth-grade students from UPT SPF SDN Maradekaya 1. Data collection techniques included learning outcome tests, observation of student activities, and documentation. Data were analyzed using descriptive quantitative methods by comparing average scores and the percentage of learning mastery across each stage of the research. The TGT model was implemented through the formation of heterogeneous groups, material presentation, game activities, tournaments, and the awarding of group prizes. The results indicate that the TGT model improved learning outcomes and increased the learning mastery rate from 40% at the initial stage to 90% by the second cycle. Thus, the TGT model serves as a viable alternative for mathematics instruction, fostering active engagement, collaboration, and motivation while enhancing student learning outcomes.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Keywords: *Team Games Tournament, learning outcomes, mathematics, elementary school, cooperative learning.*

Corresponding Author:
Arini
Universitas Islam Makassar, arini21392@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental pada jenjang sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis peserta didik. Pembelajaran matematika tidak hanya diarahkan agar murid mampu memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga agar murid mampu memahami konsep, menggunakan prosedur secara tepat, menjelaskan alasan dari suatu penyelesaian, serta menerapkan pengetahuan matematika dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran matematika perlu dilihat secara lebih luas, tidak hanya berdasarkan pencapaian nilai akhir, tetapi juga berdasarkan proses keterlibatan murid dalam memahami konsep, memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengevaluasi strategi yang digunakan.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang membutuhkan perhatian khusus dari guru karena sebagian konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan perkembangan kognitif murid sekolah dasar masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Pembelajaran yang hanya menekankan penjelasan guru, pemberian contoh, dan latihan soal secara individual berpotensi membuat murid kurang memiliki kesempatan untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Murid dapat menjadi lebih pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, serta mengalami kesulitan ketika harus menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam bentuk permasalahan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, berdiskusi, mencoba, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki kesalahan selama proses pembelajaran.

Dalam konteks kurikulum yang berlaku, penyelenggaraan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar diarahkan agar proses belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 merupakan perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan dasar dan jenjang pendidikan lainnya. Ketentuan tersebut menjadi salah satu landasan kebijakan dalam penyelenggaraan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, standar proses yang berlaku saat ini diatur dalam Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026, yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran.

Pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif juga berkaitan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menempatkan murid dalam kelompok untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses tersebut, murid tidak hanya bertanggung jawab terhadap pemahaman dirinya sendiri, tetapi juga memiliki kesempatan untuk membantu anggota kelompok lainnya. Interaksi antarmurid dapat menciptakan proses belajar melalui penjelasan, pertukaran pendapat, pemberian bantuan, serta koreksi terhadap pemahaman yang belum tepat. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan memberikan ruang yang

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

lebih besar bagi murid untuk terlibat dalam kegiatan akademik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah model Team Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan akademik dan turnamen. Menurut Setyaningrum dan Asrofah (2024) menyatakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu menyebabkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif secara menyeluruh sehingga hasil belajar peserta didik tercapai dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam penerapannya, murid belajar dalam kelompok yang heterogen, memahami materi melalui kegiatan kelompok, kemudian mengikuti permainan dan turnamen akademik untuk menguji pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Paramastuti dan Mety (2024) menjelaskan model ini akan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan berkolaborasi secara efektif dalam kelompok. Lebih jauh lagi, turnamen ini akan membantu para siswa dalam membangun kepercayaan diri dalam berkompetisi, menumbuhkan semangat mereka untuk berjuang mencapai keunggulan karena tingginya tingkat persaingan. Lebih lanjut menurut Izzudin et al (Konitah, et.al., 2024) menjelaskan bahwa model TGT terdiri dari 5 langkah tahapan antara lain 1)penyajian kelas, 2)pembentukan kelompok, 3) games,4) tournamen(pertandingan), dan 5) team recognize(penghargaan kelompok). Struktur tersebut memungkinkan kegiatan pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui latihan, interaksi sosial, permainan, dan kompetisi akademik yang terarah.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran TGT memiliki nilai pedagogis karena permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih secara berulang. Dalam pembelajaran matematika, latihan yang dilakukan melalui suasana permainan dapat membantu mengurangi kesan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang hanya berisi angka, rumus, dan latihan soal. Murid memperoleh kesempatan untuk mencoba menjawab pertanyaan, menerima umpan balik, memperbaiki jawaban, dan kembali mencoba apabila mengalami kesalahan. Proses tersebut dapat membantu membangun pengalaman belajar yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami materi secara bertahap.

TGT juga memiliki unsur kompetisi yang dapat diarahkan menjadi kompetisi positif. Kompetisi dalam pembelajaran bukan semata-mata bertujuan menentukan murid yang paling unggul, tetapi dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid. Setiana et al. (2025) menemukan bahwa penerapan TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi matematika murid sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar matematika. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa aktivitas permainan dan turnamen dalam TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan akademik.

Secara empiris, efektivitas TGT dalam pembelajaran matematika juga didukung oleh hasil penelitian. Wafa dan Radia (2020) melakukan meta-analisis mengenai penerapan model TGT terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika, dengan peningkatan hasil belajar yang ditemukan pada berbagai penelitian yang dianalisis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT tidak hanya efektif dalam konteks penelitian pada satu kelas tertentu, tetapi juga memiliki kecenderungan memberikan dampak positif berdasarkan sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil yang sejalan juga ditemukan oleh Luthfiyah et al. (2020). Melalui penelitian

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

terhadap penerapan TGT di sekolah dasar, ditemukan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT dibandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Temuan tersebut memberikan dasar empiris bahwa penerapan TGT dapat dipertimbangkan sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif untuk membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penerapan TGT membutuhkan pengelolaan pembelajaran yang baik. Guru perlu memastikan bahwa pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, aturan permainan dipahami oleh seluruh murid, pertanyaan yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, waktu permainan dan turnamen dapat dikelola dengan baik, serta seluruh murid memperoleh kesempatan berpartisipasi. Kompetisi juga perlu diarahkan agar tidak menimbulkan persaingan yang negatif. Penghargaan sebaiknya diberikan berdasarkan usaha dan kontribusi kelompok sehingga setiap murid merasa memiliki peran dalam keberhasilan tim. Kajian sistematis Kartika et al. (2025) juga menekankan pentingnya peran guru dalam pembentukan kelompok heterogen, pemberian bimbingan, pengelolaan permainan, dan penilaian selama penerapan TGT pada pembelajaran matematika sekolah dasar.

Permasalahan pembelajaran matematika yang berkaitan dengan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar juga ditemukan pada kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 Kota Makassar. Berdasarkan pengamatan awal yang tercantum dalam penelitian, masih terdapat murid yang pasif selama proses pembelajaran, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, mengalami kesulitan memahami materi, serta belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62,5. Nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 78, sedangkan nilai terendah adalah 45. Dari 20 murid, hanya 8 murid atau 40% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 12 murid atau 60% belum mencapai ketuntasan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran matematika dengan hasil belajar yang dicapai murid. Rendahnya persentase ketuntasan menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih membutuhkan dukungan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan murid dalam menjawab soal, tetapi juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang perlu memberikan lebih banyak kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, menyenangkan, sekaligus tetap memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan kemampuan akademiknya.

Model TGT dipandang relevan untuk digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut karena memiliki beberapa karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan murid kelas IV. Melalui kelompok heterogen, murid dapat belajar dan saling membantu. Melalui permainan akademik, murid memperoleh kesempatan untuk berlatih dan menguji pemahaman dengan cara yang lebih menarik. Melalui turnamen, murid memperoleh pengalaman menerapkan pengetahuan dalam situasi kompetitif yang terarah. Sementara itu, penghargaan kelompok dapat memberikan penguatan terhadap usaha dan kerja sama yang telah dilakukan. Rangkaian kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mendukung peningkatan hasil belajar matematika.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan TGT memiliki hubungan positif dengan hasil belajar dan motivasi matematika siswa sekolah dasar. Wafa dan Radia (2020) melalui meta-analisis menemukan dampak positif TGT terhadap hasil belajar matematika. Luthfiyah et al. (2020) juga menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model TGT. Selanjutnya, Setiana et al.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

(2025) menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi matematika siswa sekolah dasar secara signifikan. Berbagai temuan tersebut memberikan landasan empiris bahwa TGT layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar matematika pada murid kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 Kota Makassar. Penelitian ini difokuskan pada penerapan TGT melalui kegiatan penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, pemberian penghargaan, dan refleksi pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna bagi murid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan mengetahui peningkatan hasil belajar matematika murid kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 Kota Makassar setelah penerapan model tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian tindakan kelas berikutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran matematika kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 Kota Makassar. Subjek penelitian berjumlah 20 murid, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 10 murid perempuan. Materi yang digunakan adalah bilangan cacah dan operasi hitung.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja murid, media permainan atau kartu soal, instrumen observasi, dan tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan tindakan TGT dalam pembelajaran. Tahap observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan aktivitas murid, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, dan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Penerapan TGT dilakukan melalui urutan kegiatan berupa penyampaian tujuan pembelajaran dan apersepsi, penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi dan latihan, permainan akademik, turnamen, penghitungan skor kelompok, pemberian penghargaan, dan refleksi. Dalam kelompok heterogen, murid diberi kesempatan untuk saling membantu memahami konsep dan menyelesaikan latihan. Permainan dan turnamen digunakan sebagai sarana untuk menguji pemahaman secara langsung dalam suasana kompetitif yang tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data terdiri atas tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas murid selama pembelajaran, termasuk keterlibatan dalam diskusi, keberanian menjawab, kerja sama, dan partisipasi dalam permainan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, daftar nilai, dan dokumen pendukung lainnya.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus: Persentase Ketuntasan = (Jumlah Murid

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tuntas / Jumlah Seluruh Murid) × 100%. Berdasarkan rancangan penelitian, tindakan dinilai berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar dan ketuntasan klasikal memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, yaitu nilai hasil belajar mencapai sekurang-kurangnya 75 dan ketuntasan klasikal minimal 80%.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal Hasil Belajar Matematika

Sebelum tindakan TGT diterapkan, dilakukan asesmen awal untuk memperoleh gambaran kemampuan murid. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih berada pada 62,5. Nilai tertinggi adalah 78 dan nilai terendah 45. Dari 20 murid, sebanyak 8 murid atau 40% telah tuntas, sedangkan 12 murid atau 60% belum tuntas. Kondisi ini menjadi dasar perlunya tindakan perbaikan pembelajaran.

Tabel 1.1 Hasil Asesmen Awal Murid

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah murid	20
2	Nilai tertinggi	78
3	Nilai terendah	45
4	Nilai rata-rata	62,5
5	Murid tuntas	8
6	Murid belum tuntas	12
7	Persentase ketuntasan	40%

Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, guru menerapkan tahapan TGT mulai dari penyampaian tujuan dan apersepsi, penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi, permainan akademik, hingga turnamen. Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata meningkat menjadi 72,5, nilai tertinggi 88, dan nilai terendah 55. Sebanyak 13 murid atau 65% mencapai ketuntasan, sedangkan 7 murid atau 35% belum tuntas.

Tabel 1.2 Hasil Asesmen Akhir Murid Siklus I

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah murid	20
2	Nilai tertinggi	88
3	Nilai terendah	55
4	Nilai rata-rata	72,5
5	Murid tuntas	13
6	Murid belum tuntas	7
7	Persentase ketuntasan	65%

Peningkatan pada siklus I menunjukkan bahwa TGT mulai memberikan perubahan positif. Namun, ketuntasan klasikal 65% masih berada di bawah kriteria keberhasilan penelitian. Refleksi menunjukkan perlunya perbaikan dalam pengelolaan waktu, pembagian kelompok, kejelasan aturan permainan, pemerataan kesempatan menjawab, dan pemberian bimbingan. Refleksi tersebut menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, perbaikan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Aturan permainan dijelaskan dengan bahasa yang lebih sederhana dan diberikan contoh sebelum permainan dimulai. Guru juga berupaya membagi kesempatan menjawab secara lebih merata sehingga tidak hanya murid tertentu yang dominan. Selama diskusi, guru memberikan bimbingan dan penguatan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Pertanyaan turnamen disusun lebih selaras dengan tujuan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pembelajaran dan tingkat kemampuan murid.

Hasil asesmen akhir siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 84. Nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah 68. Sebanyak 18 dari 20 murid mencapai ketuntasan atau 90%, sedangkan 2 murid atau 10% belum tuntas. Hasil tersebut telah melampaui indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian.

Tabel 1.3 Hasil Asesmen Akhir Siklus II

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah murid	20
2	Nilai tertinggi	96
3	Nilai terendah	68
4	Nilai rata-rata	84
5	Murid tuntas	18
6	Murid belum tuntas	2
7	Persentase ketuntasan	90%

Perbandingan Hasil Belajar

Tabel 1.4 Perbandingan Hasil Belajar

Tahap	Nilai Rata-rata	Murid Tuntas	Ketuntasan
Kondisi Awal	62,5	8	40%
Siklus I	72,5	13	65%
Siklus II	84	18	90%

Jika dibandingkan dengan kondisi awal, nilai rata-rata meningkat sebesar 10 poin pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 11,5 poin pada siklus II. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat 21,5 poin dari kondisi awal ke siklus II. Jumlah murid yang tuntas bertambah dari 8 menjadi 18 murid, atau meningkat sebanyak 10 murid. Persentase ketuntasan meningkat 50 poin persentase, dari 40% menjadi 90%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT di kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1 berkaitan dengan peningkatan hasil belajar matematika. Perubahan tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata, tetapi juga pada jumlah murid yang mencapai ketuntasan. Kondisi awal memperlihatkan ketuntasan 40%, kemudian meningkat menjadi 65% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Pola peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan secara bertahap dan diperbaiki berdasarkan refleksi dapat membantu meningkatkan ketercapaian hasil belajar.

Salah satu kekuatan TGT terletak pada penggabungan kerja kelompok dan aktivitas akademik yang bersifat permainan. Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat memberikan konteks latihan yang lebih menarik sehingga murid memiliki kesempatan untuk mencoba, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki pemahamannya. Turnamen juga memberikan pengalaman untuk menggunakan pengetahuan dalam situasi yang berbeda dari latihan biasa. Dengan demikian, murid tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga berlatih menerapkan konsep.

TGT juga memberi ruang bagi interaksi teman sebaya. Kelompok heterogen memungkinkan murid saling membantu selama tahap diskusi dan latihan. Peran guru dalam kondisi ini bergeser dari satu-satunya sumber informasi menjadi fasilitator yang mengarahkan diskusi, memantau pemahaman, memberi penguatan, dan menjaga agar permainan tetap sesuai tujuan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan systematic literature review Kartika et al. (2025) yang menekankan peran guru dalam pembentukan kelompok heterogen, pemberian bimbingan, pengelolaan permainan, dan penilaian hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga konsisten dengan bukti dari

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

penelitian terdahulu. Wafa dan Radia (2020), melalui meta-analisis, melaporkan bahwa TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Luthfiyah et al. (2020) juga menemukan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan TGT. Sementara itu, penelitian Setiana et al. (2025) menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi sekaligus prestasi matematika murid sekolah dasar. Dengan demikian, temuan penelitian tindakan kelas ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dalam konteks kelas IV di UPT SPF SDN Maradekaya 1. Hal ini sejalan dengan Rezeki et al. (2024) mengenai efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan dasar bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran kooperatif lainnya. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, guru dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosialdan berpikir kritis siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Perbaikan pada siklus II menjadi bagian penting dari keberhasilan tindakan. Pada siklus I, peningkatan belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti tidak langsung menyimpulkan bahwa TGT telah optimal. Sebaliknya, hasil observasi dan refleksi digunakan untuk memperbaiki strategi. Penyederhanaan aturan permainan mengurangi kemungkinan kebingungan; pemerataan kesempatan menjawab meningkatkan peluang partisipasi; bimbingan selama diskusi membantu kelompok yang mengalami kesulitan; dan penyesuaian pertanyaan turnamen membuat kegiatan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan, temuan ini perlu dipahami sesuai batasan penelitian. Penelitian dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 20 murid dan menggunakan desain PTK, sehingga hasilnya terutama menggambarkan perubahan pada konteks kelas yang diteliti. Peningkatan hasil belajar juga tidak semata-mata dapat dipisahkan dari faktor lain seperti latihan yang berulang, pengalaman belajar dari siklus sebelumnya, dan penyesuaian pembelajaran oleh guru. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek, menambahkan data observasi aktivitas secara kuantitatif, serta menggunakan instrumen yang lebih rinci untuk mengkaji motivasi, kerja sama, dan pemahaman konsep.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT membutuhkan perencanaan yang matang. Guru perlu memastikan aturan permainan dipahami, waktu permainan dan turnamen cukup, kelompok tersusun secara heterogen, pertanyaan sesuai tujuan pembelajaran, dan penghargaan diberikan secara proporsional. Dengan pengelolaan tersebut, unsur kompetisi dalam TGT dapat diarahkan menjadi kompetisi positif yang tetap menekankan kerja sama dan pencapaian tujuan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV UPT SPF SDN Maradekaya 1. Penerapan TGT dilakukan melalui kegiatan penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, pemberian penghargaan, dan refleksi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 62,5 pada kondisi awal menjadi 72,5 pada siklus I dan 84,0 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% menjadi 90%. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran matematika yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Makassar, Program Pendidikan Profesi Guru, dosen pembimbing, guru pamong, kepala sekolah, serta seluruh pihak UPT SPF SDN Maradekaya 1 yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada murid kelas IV yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ardinika, S. P. P., & Asih, S. S. (2026). Pengaruh model Team Games Tournament berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Paedagogie, 21*(1), 987–998.

Kartika, E., Lestari, F. A., Rahayu, T. T., & Giwangsa, S. F. (2025). Peran model Teams Games Tournament terhadap pembelajaran matematika siswa sekolah dasar: Systematic literature review. Pedagogik: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13*(1).

Konitah, N., Anggit, P., & Dhimas, S. A. R., (2024). Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIB SD Negeri Pakel. Teacher: *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 4*(2), 43-54.

Luthfiyah, R. M., Taufiq, M., Ghufron, M. S., & Akhwani. (2020). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED, 10*(4).

Paramastuti, A. & Mety, T. B. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 217-228.

Permendikdasmen Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Permendikdasmen Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Rezeki, W. S., Rissa P. K., dan Ratih, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. *8*(6), 4637-4644.

Setiana, S., Rahayu Condro Murti, R., Wibowo, S. E., & Sayekti, O. M. (2025). The impact of the team games tournament cooperative learning model on students' motivation and mathematics achievement in elementary schools. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *18*(1), 39–48.

Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(2), 1-9.

Wafa, M. A. A., & Radia, E. H. (2020). Meta-analysis of Teams Games Tournament learning model on mathematics learning outcomes. *Indonesian Journal of Educational Research and Review, 3*(3).