

Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Perkalian Berbantuan Media Papan Perkalian pada Kelas III di SDN Karangtanjung

Nahdya Sabrina¹, Machfudzil Asror^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan perkalian pada siswa kelas III SDN Karangtanjung. Permasalahan penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan rendahnya ketuntasan belajar klasikal. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 54% menjadi 86%, rata-rata nilai siswa meningkat dari 70 menjadi 82, aktivitas guru meningkat dari 78,41% menjadi 94,32%, dan aktivitas siswa meningkat dari 77% menjadi 96%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media papan perkalian efektif meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan keterlibatan belajar siswa.

Kata kunci

Hasil Belajar; Perkalian; Team Game Tournament.

Abstract

This study aims to improve mathematics learning outcomes in multiplication through the application of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by a multiplication board for third-grade students of SDN Karangtanjung. The research problem is motivated by students' low understanding of the concept of multiplication and low classical learning mastery. The study used the Classroom Action Research approach of the Kemmis and McTaggart model which was implemented in two cycles including planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 28 students. Data were collected through observations of teacher and student activities, interviews, and learning outcome tests. The results showed a

Korespondensi
Machfudzil Asror
machfudzilasror.pgsd@unusida.ac.id

significant increase from cycle I to cycle II. Learning mastery increased from 54% to 86%, the average student score increased from 70 to 82, teacher activity increased from 78.41% to 94.32%, and student activity increased from 77% to 96%. These findings indicate that the application of the TGT model assisted by a multiplication board effectively improves students' understanding of multiplication concepts and learning engagement.

Keywords

Learning Outcomes; Multiplication; Team Game Tournament

Pendahuluan

Pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 merupakan upaya terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh (Nofita et al., 2025). Proses pendidikan bertujuan membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, dan memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan kehidupan. Secara konseptual, pendidikan dapat dipahami sebagai proses transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai karakter antar generasi melalui interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik. Interaksi tersebut dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai proses untuk menentukan nilai atau penilaian terhadap pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Fernando et al., 2024). Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut biasanya ditunjukkan dengan skala nilai yang dapat berupa huruf, kata, atau simbol yang merefleksikan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting yang menggambarkan efektivitas proses belajar mengajar maupun pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh.

Model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif. Dengan penerapan model ini, diharapkan tingkat keaktifan, kolaborasi, dan semangat kompetisi sehat antar siswa dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, media papan perkalian yang digunakan bersifat sebagai alat bantu visual dan praktis yang membantu siswa dalam memahami serta mengingat konsep-konsep matematika secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebuah strategi pembelajaran yang menggabungkan aktivitas turnamen akademik dan kuis dengan sistem penilaian berdasarkan kemajuan masing-masing individu (Tournament & Belajar, 2025). Dalam penerapannya, siswa akan mewakili tim untuk berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat pencapaian akademik yang setara sebelumnya, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun tetap kooperatif antar siswa. Model ini bertujuan mendorong kolaborasi, meningkatkan semangat belajar, dan memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkontribusi aktif dalam kelompoknya.

Media papan perkalian memudahkan siswa dalam menemukan dan memahami konsep-konsep yang terdapat dalam materi perkalian selama proses pembelajaran. Penggunaan media papan perkalian dalam pembelajaran mampu melatih siswa untuk berpikir secara cepat dan membantu mereka lebih mudah menguasai konsep perkalian. Selain itu, media ini juga meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka dalam materi perkalian. Dengan demikian, media papan perkalian tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga berperan dalam memotivasi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika khususnya operasi perkalian. Pada penelitian ini, penggunaan model TGT diharapkan mampu memotivasi siswa untuk aktif, berinteraksi dalam kelompok, dan berkompetisi secara sehat dalam mencapai target pembelajaran. Dengan struktur yang terorganisasi dengan baik, siswa mendapatkan peluang lebih besar untuk berperan aktif dalam proses belajar, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara akademik. Harapannya, model ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai kerjasama, tanggung jawab, dan sportivitas pada kalangan peserta didik.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dipahami sebagai penerapan pendekatan ilmiah dalam mempelajari atau mengkaji suatu permasalahan secara sistematis dan terstruktur. Menurut Setyosari dalam (PTK, 2021) penelitian merupakan metode untuk memperoleh data atau informasi yang bersifat objektif, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan kata lain, penelitian dilakukan dengan mengikuti prosedur yang jelas dan logis agar hasilnya dapat dipercaya dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan atau pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangtanjung yang beralamatkan di jl Sambiroto, Ds. Karangtanjung, Kec Candi, Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Dengan objek penelitian adalah hasil belajar siswa kelas III SDN Karangtanjung pada materi perkalian dalam mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Group Tournament (TGT) berbantuan media papan perkalian.

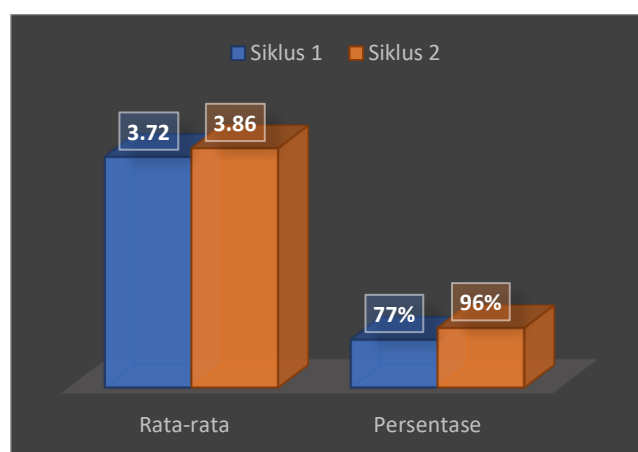
Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan perkalian. Peningkatan ini terlihat pada aspek ketuntasan belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 54% dengan rata-rata nilai 70. Meskipun aktivitas guru (78,41%) dan aktivitas siswa (77%) tergolong tinggi, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa bekerja dalam kelompok heterogen dan masih kurang percaya diri saat mengikuti turnamen akademik.

Setelah perbaikan pembelajaran pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 86% dengan rata-rata nilai 82. Aktivitas guru meningkat menjadi 94,32% dan aktivitas siswa menjadi 96%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi perbaikan pada siklus II, berupa penguatan instruksi, pengelolaan kelompok yang lebih efektif, dan pemanfaatan media papan perkalian secara optimal, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar

Secara klasikal, peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 1, yang menunjukkan kenaikan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II. Data tersebut menegaskan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa dari 54% menjadi 86% menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam membantu siswa memahami konsep perkalian. Pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi sehat mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam turnamen akademik. Aktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa juga menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran. Aktivitas guru yang meningkat menunjukkan pengelolaan kelas yang lebih terstruktur dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Sementara itu, aktivitas siswa yang mencapai 96% menandakan bahwa pendekatan kooperatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Interaksi dalam kelompok heterogen membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah untuk belajar dari teman sebaya, sehingga mempercepat pemahaman konsep perkalian.

Temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman konseptual. Penggunaan media papan perkalian memperkuat proses visualisasi konsep matematika sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antar bilangan. Integrasi antara model TGT dan media konkret menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalami proses belajar secara langsung.

Secara pedagogis, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu mengintegrasikan strategi kooperatif dan media konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada tingkat desa atau kelurahan yaitu desa X di Kecamatan Y Kabupaten Sidoarjo.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 54% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70 menjadi 82. Aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan signifikan, yang menunjukkan pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan kooperatif berbasis permainan mampu membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui interaksi kelompok heterogen dan kompetisi sehat. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas dan fokus hanya pada materi perkalian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model TGT pada konteks sekolah yang berbeda, materi matematika lain, serta durasi pembelajaran yang lebih panjang untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Cahyani, O. D., Ni'am, A. L. A. I., & Ariyanto, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Tolak Peluru Pada Siswa Mts Mambaul Ulum Kelas VII Montong Tuban Dengan Model Pembelajaran Demonstrasi. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 11(2), 96–103.

- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 2(3), 61–68.
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., & Suciana, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 3(April), 239–247.
- Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). (2021). 1(2), 1–17.
- Rosada, N., Yansaputra, G., & Ngazizah, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Snowball Throwing Kelas V SDN 2 Winong. 2(September), 91–100. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.11025>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tournament, G., & Belajar, H. (2025). POLINOMIAL Penerapan Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Team. 4(4), 1148–1154.