

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Rantai Petualangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Safitri, Reni Untarti

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
saffitry2111@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2025

approved 30/8/2025

published 30/9/2025

Abstract

This study was motivated by the low achievement of students in mathematics, which is dominated by lecture methods with minimal active involvement. To overcome this problem, a cooperative learning model of the Team Games Tournament type was applied, combined with the Adventure Chain media. The purpose of this study is to analyze the application of the TGT model assisted by the Adventure Chain media in improving student learning outcomes. This study uses a Classroom Action Research approach with the spiral model from Kemmis and McTaggart, conducted in three cycles. Each cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 22 fourth-grade students at SD Negeri 2 Purwokerto Lor. Data collection techniques included interviews, observations, learning outcomes, and documentation. The research results showed a significant increase in the average scores and learning achievement percentages of students: from 70.91 (54.54%) in Cycle I, increasing to 80.91 (77.27%) in Cycle II, and reaching 90.00 (95.45%) in Cycle III. In addition to improvements cognitive aspects, the application of the TGT model also contributed to increased learning motivation and active student participation. These findings indicate that the Team Games Tournament can serve as an effective alternative learning strategy to enhance the quality of education.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika yang didominasi metode ceramah dengan minimnya keterlibatan aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Rantai Petualangan. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model TGT berbantuan media Rantai Petualangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas IV SD Negeri 2 Purwokerto Lor. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa: dari 70,91 (54,54%) pada siklus I, meningkat menjadi 80,91 (77,27%) pada siklus II, dan mencapai 90,00 (95,45%) pada siklus III. Selain peningkatan aspek kognitif, penerapan model TGT juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Siswa



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Fauzi & Masrupah, 2024). Maka dari itu pendidikan perlu penanganan yang lebih baik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Karena mutu pendidikan yang semakin baik akan menghasilkan individu berkualitas, yang kelak akan berperan dalam memajukan bangsa. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dapat dikatakan berhasil salah satunya dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa (Saragih, Tobing, & Sirait, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Matematika belum mencapai ketuntasan. Padahal Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik khususnya jenjang Sekolah Dasar (SD) karena ilmu ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Fauzi & Masrupah, 2024).

Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal (Adiputra, 2021). Sehingga peneliti menemukan siswa seringkali merasa bosan dan kurang termotivasi dengan pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan kurangnya interaksi aktif. Pembelajaran yang bersifat monoton serta tidak menggairahkan untuk belajar dapat mengakibatkan minat belajar siswa berkurang (Albina dkk, 2022). Oleh karena itu pembelajaran di sekolah sebaiknya memberikan bentuk kegiatan yang mampu memotivasi siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis (Ngatiyem, 2021). Maka, guru dituntut memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran serta media, sehingga mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa (Suardin, Hamiyani, & Fazila, 2023). Karena guru memiliki peranan sebagai fasilitator, sebagai pendidik, pembimbing, yang sangat disignifikan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif (Wajidah, 2024).

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk digunakan di kelas disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, di antaranya: Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*), Model *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan), Model *Inquiry Learning* (Pembelajaran Inkuiri), Model *Problem Solving* (Pemecahan Masalah), Model *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif) yang dijabarkan menjadi beberapa tipe, seperti STAD, Jigsaw, *Team Games Tournament* (TGT) dan lainnya.

Salah satu yang menarik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), terdapat permainan serta turnamen di dalamnya sehingga siswa menjadi lebih bersemangat. Bukan hanya itu, model pembelajaran ini juga membantu melatih siswa mengembangkan sikap kerjasama antar kelompok dan memungkinkan mereka berinteraksi dengan baik untuk memperoleh hasil yang maksimal, karena seluruh siswa memiliki peranan sama pentingnya dalam kelompok (Hanifah, Rochmiyati, & Dewana, 2024). Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang berbasis sosial, di mana peserta didik bertanding dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya (Munawaroh et al., 2023). Langkah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin: (1) demonstrasi atau penyampaian materi di kelas oleh guru; (2) membagi peserta menjadi beberapa kelompok; (3) permainan yang meliputi soal-soal

untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (4) turnamen; (5) penghargaan kelompok (Wati, 2024).

Usaha-usaha untuk membuat pembelajaran menjadi lebih konkret terus dilakukan, media yang mulanya hanya dipandang sebagai alat bantu belajar telah membawa peranan penting yang membuat pengalaman belajar lebih nyata dan menarik. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penggunaan media akan tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah dilihat secara jelas (Agustira dan Rahmi, 2022).

Peneliti mengembangkan media bernama Rantai Petualangan yang diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Vygotsky (1978) dalam teori *sociocultural learning*, interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Rantai Petualangan dirancang menyerupai rangkaian tantangan yang harus dihadapi siswa dalam tahap permainan serta turnamen. Hal ini mengubah pembelajaran menjadi sebuah eksplorasi yang menggugah rasa ingin tahu dan mendorong mereka untuk terlibat aktif. Dalam tahap permainan masing-masing siswa secara bergantian akan mendapatkan kartu berisi perintah untuk diselesaikan. Sebagai contoh, dalam materi Pengukuran Luas Menggunakan Satuan Tidak Baku salah satu siswa mendapatkan kartu dengan perintah: Ukurlah meja di depanmu menggunakan origami! Jika berhasil menyelesaikan perintah, siswa akan memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan dalam tahap turnamen. Begitu seterusnya, hingga waktu permainan selesai. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan *reward* di akhir permainan.

Dari sinilah peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media Rantai Petualangan mata pelajaran Matematika, Bab Pengukuran Luas dan Volume, kelas IV di SD Negeri 2 Purwokerto Lor. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Rantai Petualangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral yang didesain oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Purwokerto Lor yang berjumlah 22 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian berlangsung selama bulan April dan Mei 2025. Kriteria ketuntasan pada mata pelajaran Matematika adalah 70.

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, dengan durasi 2 x 35 menit. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yang hasilnya juga dikonsultasikan kepada guru pamong. Setelah melewati tahap perencanaan, selanjutnya peneliti menyusun perangkat pembelajaran termasuk media Rantai Petualangan. Setelah itu peneliti melakukan praktik mengajar di kelas sasaran. Dalam pembelajaran, peneliti bukan hanya berpacu pada hasil akhir, tapi juga melakukan observasi proses pembelajaran. Setelah itu, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis efektivitas tindakan dan menentukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah nilai evaluasi siswa dengan mencari presentasi rata-rata dan ketuntasan belajar, sementara analisis kualitatif digunakan untuk hasil wawancara dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan pra-siklus saat praktik pembelajaran terbimbing untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi Pengukuran Luas dan Volume. Proses pembelajaran pada tahap ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL), sedangkan model pembelajaran yang digunakan pada tahap siklus adalah kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 15 April 2025. Sebelum pelaksanaan siklus, peneliti merancang perangkat pembelajaran dan media yang digunakan, yaitu Rantai Petualangan berupa *clue* yang harus diselesaikan oleh masing-masing individu. Pada praktik pembelajaran siklus I, pembelajaran dibuka dengan salam dan menyapa siswa, kemudian membimbing kelas untuk berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas. Peneliti sebagai guru memastikan kesiapan belajar siswa, mengecek kehadiran, dan mengajak siswa menyanyikan lagu nasional Maju Tak Gentar untuk meningkatkan rasa nasionalisme.

Guru mengulas materi sebelumnya yaitu Pengukuran Luas Menggunakan Satuan Baku agar siswa kembali mengingatnya dan memudahkan mereka menerima materi berikutnya, yaitu Pengukuran Volume Menggunakan Satuan Tidak Baku. Guru memberikan pertanyaan pemantik dengan cara menyajikan wadah berisi air, siswa diajak berpikir bagaimana cara mengetahui banyak air dalam wadah tersebut. Sebagian besar siswa menjawab dengan jawaban sama, yaitu diukur. Lalu guru menimpali dengan pertanyaan lanjutan, jika kita tidak memiliki alat ukur volume, apa yang harus kita gunakan? Siswa diajak belajar berpikir lebih dalam. Berikutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan pemahaman bermakna dari materi yang dipelajari, dan tidak lupa mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* Ara Sam-Sam agar lebih semangat.

Guru menyajikan materi berbantuan *power point*, mengajak siswa untuk membaca dan memahami materi bersama. Melalui kegiatan tanya jawab, guru menjelaskan pengertian volume, manfaat mengukur volume, alat ukur volume satuan tidak baku, dan bagaimana cara mengukur volume. Setelahnya, guru memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan mendemonstrasikan pengukuran volume menggunakan satuan tidak baku. Lalu guru mengajak siswa membentuk kelompok, menjelaskan dan membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok.

Alur pembelajaran berikutnya adalah *game* dan *tournament*. Guru menjelaskan *step by step* permainan serta turnamen yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Kelompok dengan akumulasi poin terbanyak akan mendapatkan *reward*. Siswa secara bergantian mengikuti *game* dan *tournament*, guru tetap mengawasi sekaligus mencatat poin. Beberapa siswa masih terlihat kebingungan karena ini merupakan kali pertama bagi mereka merasakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Meskipun pemenang hanya satu kelompok, namun guru tetap memberikan apresiasi terhadap seluruh kelompok.

Guru memandu siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Soal evaluasi yang terdiri dari 10 pilihan ganda dibagikan, guru tetap memantau jalannya penggeraan. Selanjutnya guru mengajak siswa mengoreksi hasil evaluasi, dengan cara menukar lembar pribadi dengan teman di sampingnya. Guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan soal dan memberikan jawaban. Setelah nilai evaluasi diketahui, guru memberikan evaluasi serta umpan balik terhadap proses pembelajaran. Siswa yang sudah tuntas akan mengikuti pengayaan, sedangkan siswa yang belum tuntas akan mengikuti remidial.

Guru memberikan apresiasi karena seluruh siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Pertanyaan refleksi diberikan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa dan apa saja yang telah mereka pelajari. Guru menginformasikan

rencana pembelajaran berikutnya, mengajak siswa menyanyikan lagu daerah Gundul-Gundul Pacul, dan mengajak siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Pra-Siklus dan Siklus I

No	Nama	Pra-Siklus			Siklus I		
		Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Akmal Nabihan	40		✓	40		✓
2	Ardenta Melvinas Z.	40		✓	40		✓
3	Arya Bagus Ardhana	40		✓	40		✓
4	Bianca Alena Bellviana	70	✓		100	✓	
5	Chelsea Cantika Putri	60		✓	60		✓
6	Chika Aprilia Wahyu	60		✓	60		✓
7	Dhafihta Nur Az Zahra	60		✓	60		✓
8	El-Zatta Aqila	70	✓		80	✓	
9	Fatimah Azzahroh	60		✓	60		✓
10	Hafidz Nanda Nur Rizki	70	✓		100	✓	
11	Karan Satiaji	70	✓		80	✓	
12	Laras Anindya L.	70	✓		80	✓	
13	Mufida Azka K.	60		✓	100	✓	
14	Muhammad Faizal M.	70	✓		80	✓	
15	Muhammad Fajar B.	40		✓	40		✓
16	Muhammad Zulmi I.	40		✓	40		✓
17	Nabila Azzahra T.	80	✓		80	✓	
18	Nurul Kholidah Najmi	80	✓		80	✓	
19	Raisa Rafania N.	80	✓		100	✓	
20	Rania Kiana Putri	100	✓		100	✓	
21	Salsabila Nadifa	60		✓	60		✓
22	Nathan Nael	40		✓	80	✓	
	Rata-rata	61,82			70,91		
	Ketuntasan		45,45%			54,54%	

Pertama, berdasarkan tabel 1, peneliti dapat mengetahui perbandingan hasil belajar pra-siklus dan siklus 1. Tahap pra siklus diperoleh data bahwa ketuntasan belajar siswa sebesar 45,45% dengan rata-rata nilai 61,82. Di mana 12 siswa dari 22 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini mengalami peningkatan yang signifikan pada pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di mana siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar menjadi 10 siswa, rata-rata nilai menjadi 70,91 dan ketuntasan belajar mencapai 54,54%.

Kedua, siswa dengan capaian nilai tinggi. Terdapat 5 siswa mendapatkan nilai yang terbilang sempurna, yaitu 100. Lima siswa tersebut terdiri dari Rania Kiana P., Raisa Rafania N., Mufida Azka K., Hafidz Nanda N., Bianca Alena B. Mereka menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi. Hal ini menjadi indikator keberhasilan penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media Rantai Petualangan yang memberikan ruang bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil observasi juga menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan

motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Meskipun begitu, sebagian siswa belum terbiasa dengan kegiatan kelompok, sehingga beberapa siswa masih terlihat individualis ketika mengikuti kegiatan. Maka perlu adanya tindakan yang diambil, sehingga hal ini menjadi dasar perbaikan siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025. Seperti siklus sebelumnya, peneliti kembali merancang perangkat pembelajaran dan media berupa Rantai Petualangan berisi *clue* yang harus dilakukan dalam *game* dan *tournament*. Peneliti juga memperhatikan perbaikan yang harus dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya, seperti lebih aktif memberikan arahan kepada siswa serta membantu meningkatkan kesadaran pentingnya kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran dibuka dengan salam dan menyapa siswa, kemudian membimbing kelas untuk berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin siswa yang berangkat paling awal. Peneliti sebagai guru memastikan kesiapan belajar siswa, mengecek kehadiran, dan mengajak siswa menyanyikan lagu nasional Hari Merdeka untuk meningkatkan rasa nasionalisme.

Guru mengulas materi sebelumnya yaitu Pengukuran Volume Menggunakan Satuan Tidak Baku agar siswa kembali mengingatnya dan memudahkan mereka menerima materi berikutnya, yaitu Pengukuran Volume Menggunakan Satuan Baku. Guru memberikan pertanyaan pemantik, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan pemahaman bermakna dari materi yang dipelajari, dan tidak lupa mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*.

Guru menyajikan materi berbantuan power point, mengajak siswa untuk membaca dan memahami materi bersama. Setelahnya, guru memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan mendemokan pengukuran volume menggunakan satuan baku. Lalu guru mengajak siswa membentuk kelompok, menjelaskan dan membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok.

Alur pembelajaran berikutnya adalah *game* dan *tournament*. Guru menjelaskan *step by step* permainan serta turnamen yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Setelah itu guru memandu siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Soal evaluasi yang terdiri dari 5 pilihan ganda dan 2 isian dibagikan, guru tetap memantau jalannya penggeraan. Selanjutnya guru mengajak siswa mengoreksi hasil evaluasi, dengan cara menukar lembar pribadi dengan teman di sampingnya. Setelah nilai evaluasi diketahui, guru memberikan evaluasi serta umpan balik terhadap proses pembelajaran. Siswa yang sudah tuntas akan mengikuti pengayaan, sedangkan siswa yang belum tuntas akan mengikuti remidial.

Guru memberikan apresiasi karena seluruh siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Pertanyaan refleksi diberikan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa dan apa saja yang telah mereka pelajari. Guru menginformasikan rencana pembelajaran berikutnya, mengajak siswa menyanyikan lagu daerah Cublak-CUBLAK Suweng, dan mengajak siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Siklus I			Siklus II		
		Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Akmal Nabihann	40		✓	60		✓
2	Ardenta Melvinas Z.	40		✓	80	✓	
3	Arya Bagus Ardhana	40		✓	80	✓	
4	Bianca Alena Bellviana	100	✓		80	✓	
5	Chelsea Cantika Putri	60		✓	100	✓	
6	Chika Aprilia Wahyu	60		✓	60		✓

7	Dhafihta Nur Azhahra	60		✓	80	✓	
8	El-Zatta Aqila	80	✓		100	✓	
9	Fatimah Azzahroh	60		✓	60		✓
10	Hafidz Nanda Nur Rizki	100	✓		100	✓	
11	Karan Satiaji	80	✓		80	✓	
12	Laras Anindya L.	80	✓		80	✓	
13	Mufida Azka K.	100	✓		80	✓	
14	Muhammad Faizal M.	80	✓		100	✓	
15	Muhammad Fajar B.	40		✓	60		✓
16	Muhammad Zulmi I.	40		✓	80	✓	
17	Nabila Azzahra T.	80	✓		80	✓	
18	Nurul Kholifah Najmi	80	✓		80	✓	
19	Raisa Rafania N.	100	✓		100	✓	
20	Rania Kiana Putri	100	✓		100	✓	
21	Salsabila Nadifa	60		✓	60		✓
22	Nathan Nael	80	✓		80	✓	
	Rata-rata	70,91			80,91		
	Ketuntasan		54,54%			77,27%	

Pertama, berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,91 dan ketuntasan belajar mencapai 54,54%. Di mana terdapat 10 dari 22 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II, siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan menjadi lebih sedikit yaitu 5 siswa, sehingga diperoleh rata-rata 80,91 dan ketuntasan belajar 77,27 %.

Kedua, siswa dengan capaian nilai tinggi. Terdapat 6 siswa dengan nilai sempurna, yaitu 100 dan sebanyak 11 siswa mendapatkan nilai 80. Siswa dengan nilai sempurna antara lain Chelsea Cantika Putri, El-Zatta Aqila, Hafidz Nanda Nur Rizki, Muhammad Faizal M., Raisa Rafania N., dan Rania Kiana Putri. Mereka menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi. Hal ini menjadi indikator keberhasilan penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media Rantai Petualangan yang memberikan ruang bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil observasi juga menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dibandingkan siklus I.

Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 28 April 2025. Peneliti kembali merancang perangkat pembelajaran dan media. Peneliti memperhatikan perbaikan yang harus dilakukan, yaitu mengulas lebih dalam terkait satuan baku liter dan mililiter, karena hasil belajar menunjukkan sebagian besar siswa masih kurang menguasai sub materi tersebut. Maka guru fokus pada materi Pengukuran Volume Menggunakan Satuan Baku Liter dan Mililiter.

Pembelajaran dibuka dengan salam dan menyapa siswa, kemudian membimbing kelas untuk berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin siswa yang berangkat paling awal. Peneliti sebagai guru memastikan kesiapan belajar siswa, mengecek kehadiran, dan mengajak siswa menyanyikan lagu nasional *Halo-Halo Bandung* untuk meningkatkan rasa nasionalisme.

Guru mengulas materi sebelumnya yaitu Pengukuran Volume Menggunakan Satuan Baku agar siswa kembali mengingatnya dan memudahkan mereka menerima

materi berikutnya. Guru memberikan pertanyaan pemantik, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan pemahaman bermakna dari materi yang dipelajari, dan tidak lupa mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking*.

Guru menyajikan materi berbantuan power point, mengajak siswa untuk membaca dan memahami materi bersama. Setelahnya, guru memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan mendemokan pengukuran volume menggunakan satuan baku liter dan mililiter. Lalu guru mengajak siswa membentuk kelompok, menjelaskan dan membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok.

Alur pembelajaran berikutnya adalah *game* dan *tournament*. Guru menjelaskan *step by step* permainan serta turnamen yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Setelah itu guru memandu siswa menyimpulkan materi bersama-sama. Soal evaluasi yang terdiri dari 10 pilihan ganda dibagikan, guru tetap memantau jalannya penggeraan. Selanjutnya guru mengajak siswa mengoreksi hasil evaluasi, dengan cara menukar lembar pribadi dengan teman di sampingnya. Setelah nilai evaluasi diketahui, guru memberikan evaluasi serta umpan balik terhadap proses pembelajaran. Siswa yang sudah tuntas akan mengikuti pengayaan, sedangkan siswa yang belum tuntas akan mengikuti remidial.

Guru memberikan apresiasi karena seluruh siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Pertanyaan refleksi diberikan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa dan apa saja yang telah mereka pelajari. Guru menginformasikan rencana pembelajaran berikutnya, mengajak siswa menyanyikan lagu daerah Suwe Ora Jamu, dan mengajak siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II dan Siklus III

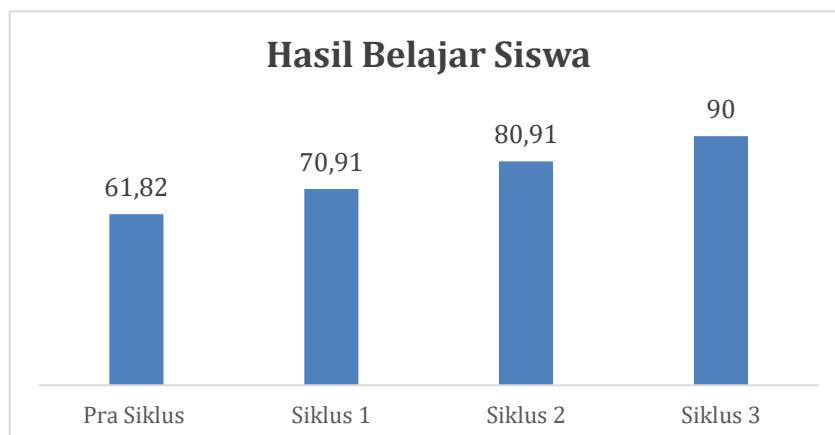
No.	Nama	Siklus II			Siklus III		
		Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Akmal Nabihan	60		✓	70	✓	
2	Ardenta Melvinas Z.	80	✓		80	✓	
3	Arya Bagus Ardhana	80	✓		70	✓	
4	Bianca Alena Bellviana	80	✓		100	✓	
5	Chelsea Cantika Putri	100	✓		100	✓	
6	Chika Aprilia Wahyu	60		✓	60		✓
7	Dhafihta Nur Az Zahra	80	✓		80	✓	
8	El-Zatta Aqila	100	✓		100	✓	
9	Fatimah Azzahroh	60		✓	80	✓	
10	Hafidz Nanda Nur Rizki	100	✓		100	✓	
11	Karan Satiaji	80	✓		80	✓	
12	Laras Anindya L.	80	✓		100	✓	
13	Mufida Azka K.	80	✓		100	✓	
14	Muhammad Faizal M.	100	✓		100	✓	
15	Muhammad Fajar B.	60		✓	100	✓	
16	Muhammad Zulmi I.	80	✓		90	✓	
17	Nabila Azzahra T.	80	✓		80	✓	
18	Nurul Kholidah Najmi	80	✓		100	✓	
19	Raisa Rafania N.	100	✓		100	✓	
20	Rania Kiana Putri	100	✓		100	✓	
21	Salsabila Nadifa	60		✓	100	✓	

22	Nathan Nael	80	✓		90	✓	
	Rata-rata	80,91			90,00		
	Ketuntasan		77,27%			95,45%	

Pertama, berdasarkan tabel 3 terlihat peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus II. Pada siklus II diperoleh rata-rata 80,91 dan ketuntasan belajar sebesar 77,27 %, di mana 5 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Di siklus III rata-rata yang diperoleh menjadi lebih besar yaitu 90,00 dan ketuntasan belajarnya mencapai 95,45 %. Di mana hanya 1 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Kedua, siswa dengan capaian nilai tinggi. Terdapat 12 siswa dengan nilai 100, diantaranya Bianca Alena Bellviana, Chelsea Cantika Putri, El-Zatta Aqila, Hafidz Nanda Nur Rizki, Laras Anindya L., Mufida Azka K., Muhammad Faizal M., Muhammad Fajar B., Nurul Kholidah Najmi, Raisa Rafania N., Rania Kiana Putri, dan Salsabila Nadifa. Artinya mereka menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi.

Berdasarkan hasil belajar dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III rata-rata hasilnya dapat dibandingkan untuk menilai tingkat keberhasilan penelitian, seperti yang ditunjukkan dalam diagram berikut:



Berdasarkan diagram tersebut, rata-rata hasil belajar siswa dari tahap pra-siklus sebesar 61,82 meningkat menjadi 70,91 pada siklus 1, kemudian kembali mengalami peningkatan di siklus 2 menjadi 80,91, dan terakhir di siklus 3 menjadi 90. Rata-rata nilai yang diperoleh telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diinginkan, oleh karena itu penelitian diberhentikan. Setelah pelaksanaan siklus I, II, dan III maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Rantai Petualangan pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran Luas dan Volume dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media Rantai Petualangan tidak hanya memberikan semangat untuk siswa memperhatikan materi, namun juga memberikan kesempatan bagi masing-masing siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki pemahaman mendalam terkait materi dan menunjang hasil belajar. Namun, hal itu juga harus diiringi kesungguhan dari masing-masing diri siswa. Seperti yang dikemukakan oleh (Zagoto, 2019) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

SIMPULAN

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Rantai Petualangan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 2 Purwokerto Lor. Penerapan

model ini secara bertahap dalam tiga siklus menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar, dari 70,91 dengan ketuntasan belajar 54,54% pada siklus I, menjadi 80,91 dengan ketuntasan belajar 77,27% pada siklus II, dan meningkat menjadi 90,00 dengan ketuntasan belajar mencapai 95,45% pada siklus III. Selain meningkatkan aspek kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, model pembelajaran ini juga mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif, kolaborasi, serta sikap positif lain dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media Rantai Petualangan mampu menjawab kebutuhan belajar siswa dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia & Yadi Heryadi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Agustira, S. & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Albina, M., dkk. (2022). MODEL PEMBELAJARAN DI ABAD KE 21 (Vol. 16).
- Arikunto, S., Supardi, S., & Suhardjono, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Budiarti, Y., Sumirat, F., & Murti, A. K. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar pada materi sumber daya alam. *Jurnal Pedagogik*.
- Fauzi, A. & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2). <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Hanifah, Siti Rochmiyati, & Erwiyati Nur Dewana. (2024). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IIB Pada Pendidikan Pancasila. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. Vol. 3 (1).
- Hasryani, Novia & Tri Ariani. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Anthon: Education and Learning Journal*. <https://anthon.org/index.php/anthon>.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*. Vol. 1 (2).
- Ngatiyem. (2021). Penerapan Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*. Vol 1 (2).
- Novia Anggraeni, D., & Yulianti. (2024). Peningkatan hasil belajar muatan IPAS kelas IV melalui model pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) berbantuan media boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*.
- Rifani Dwi Aguvia, & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rochmiyati, S. & Nur Dewana, E., (2024). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IIB Pada Pendidikan Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Saragih, N., Tobing, M. T., & Sirait, E. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema

- 3 Subtema 1 Di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar. *Jurnal Sains Student Research*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.108>
- Suardin, Hamiyani, & Nur Fazila. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Buton. *INOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. Vol. 3 (4).
- Vygotsky, Lev S. (1987). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. *Cambridge: Harvard University Press*.
- Wajidah & Hasnah M. (2024). Penerapan Metode Cooperative Make A-Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Topik Berhitung. *GURU: Jurnal Cendekia Profesi*. Vol. 1 (2) <https://jurnal.lenteraintelektualindonesia.org/index.php/guru>
- Wati, H., dkk. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas PGRI Semarang. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*. Vol. 4 (1).
- Yuliana, N., Desnita, Akmam, & Emiliannur. (2022). Efektivitas penggunaan model TGT (Teams Games Tournament) dan media e-Komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>