

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Konkret Sederhana Kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02

Lisnaini Pangestika¹, Nuhyal Ulia², Jupriyanto³, Muhamad Afandi⁴, Rohmatun⁵

^{1, 2, 3, 4} Universitas Islam Sultan Agung Semarang, ⁵ SDN Tlogosari Wetan 02
plisnaini@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2026

approved 15/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Mathematics learning on measurement topics in elementary school often results in low learning outcomes because students have difficulty understanding abstract concepts. This study aimed to improve the mathematics learning outcomes of second-grade students through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by simple concrete media. This Classroom Action Research was conducted in two cycles involving 30 students at SD Negeri Tlogosari Wetan 02. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed that the average score increased from 67.67 in the pre-cycle to 75.17 in Cycle I and 80.80 in Cycle II. Learning mastery also improved from 6.67% to 43.33%, reaching 86.67% in Cycle II. These findings indicate that the TGT model assisted by simple concrete media effectively improves students' mathematics learning outcomes on measurement topics.

Keywords: cooperative learning, Teams Games Tournament, concrete media, mathematics learning outcomes, measurement

Abstrak

Hasil belajar matematika pada materi pengukuran di sekolah dasar masih rendah karena peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media konkret sederhana. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 30 peserta didik kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 67,67 pada pra-siklus menjadi 75,17 pada Siklus I dan 80,80 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 6,67% menjadi 43,33% dan mencapai 86,67% pada Siklus II. Dengan demikian, model TGT berbantuan media konkret sederhana efektif meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengukuran.

Kata kunci: cooperative learning, Teams Games Tournament, media konkret sederhana, hasil belajar matematika, pengukuran



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian informasi oleh guru (*teacher centered*), melainkan diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Guru dituntut mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan kontekstual sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter secara optimal (Kemendikdasmen, 2024). Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga membangun kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, serta mampu menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikdasmen, 2024).

Salah satu materi matematika yang dipelajari pada kelas II sekolah dasar adalah materi pengukuran yang meliputi perbandingan berat benda, lama waktu suatu kegiatan, serta membaca jam analog dan digital. Materi tersebut sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga seharusnya dipelajari melalui aktivitas yang melibatkan benda nyata. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pemahaman konsep lebih mudah diperoleh melalui penggunaan benda nyata (Susanto, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran pengukuran perlu dirancang melalui kegiatan eksploratif yang memungkinkan peserta didik mengamati, membandingkan, serta mempraktikkan konsep secara nyata. UNESCO (2021) menekankan pentingnya transformasi pendidikan yang memberikan ruang lebih besar bagi kolaborasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Prinsip tersebut relevan dengan penerapan model TGT yang melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok (UNESCO, 2021).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi pengukuran masih menghadapi berbagai permasalahan. Hasil observasi awal di kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02 menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas sehingga konsep pengukuran yang bersifat konkret disampaikan secara verbal. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Menurut Hattie (2023), pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (Hattie, 2023). Permasalahan dalam pembelajaran pengukuran juga ditemukan dalam penelitian Maghfiratullah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media tiruan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus aktivitas peserta didik kelas II pada materi pengukuran waktu (Maghfiratullah, et al., 2024).

Permasalahan tersebut memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menjelaskan bahwa TGT mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar (Slavin, 2015). Selain itu, Johnson dan Johnson (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi positif, tanggung jawab individu, dan keterampilan sosial peserta didik (Johnson & Johnson, 2017). Slavin (2015) menekankan bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan kolaboratif (Slavin, 2015). Isjoni (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan proses belajar yang

menekankan kerja sama antarpeserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif (Isjoni, 2022).

Keberhasilan model TGT akan semakin optimal apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media konkret sederhana merupakan benda-benda nyata yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti buku, pensil, penghapus, botol minum, tas sekolah, timbangan sederhana, dan jam analog. Penggunaan model TGT pada materi pengukuran waktu juga diperkuat oleh Saragih et al. (2025), yang menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II pada materi pengukuran waktu dan durasi (Saragih, et al., 2025). Penggunaan media konkret memberikan pengalaman belajar langsung sehingga konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami (Nurrita, 2018). Zulkarnain dan Sari (2024) melalui kajian meta-analisis menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* memiliki efektivitas positif dalam meningkatkan prestasi matematika peserta didik sekolah dasar (Zulkarnain & Sari, 2024). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media konkret mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman konsep matematika karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga melakukan pengamatan dan praktik secara langsung (Hidayati & Wulandari, 2022; Anshari et al., 2024)..

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, kemampuan komunikasi, dan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar (Pratiwi & Nugraheni, 2023; Yuanisyah et al., 2023). Penggunaan model TGT pada materi pengukuran juga didukung oleh Aminin et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep pengukuran, khususnya panjang dan berat (Aminin, et al., 2025). Demikian pula penggunaan media konkret telah banyak dilaporkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika di sekolah dasar. Penggunaan media konkret pada materi pengukuran juga didukung oleh Anshari et al. (2024), yang menunjukkan bahwa benda nyata dapat membantu peserta didik kelas II memvisualisasikan konsep pengukuran dan memberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan serta praktik secara langsung (Anshari et al., 2024). Menurut Aulia (2024) melalui kajian literatur menunjukkan bahwa TGT berpotensi meningkatkan hasil belajar matematika sekolah dasar, terutama apabila didukung media pembelajaran yang menarik, motivasi, serta aturan permainan yang jelas (Aulia, 2024). Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model TGT dengan media konkret sederhana pada materi pengukuran di kelas II sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan penggunaan media konkret sederhana untuk meningkatkan hasil belajar materi pengukuran pada peserta didik kelas II sekolah dasar.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02 dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menggunakan media konkret sederhana dalam dua siklus tindakan. Suryani et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi agar lebih menarik dan membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari (Suryani et al, 2021). Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Melalui penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna sehingga hasil belajar matematika pada materi pengukuran dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana serta menganalisis peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada materi pengukuran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana. Menurut Afandi (2013), PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Afandi, 2013). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas II yang terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 14 perempuan dengan karakteristik kemampuan akademik yang heterogen.

Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto et al., 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan Siklus I terdiri atas dua pertemuan dan Siklus II satu pertemuan. Pada tahap perencanaan disusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media konkret sederhana, lembar kerja peserta didik, instrumen evaluasi, serta perangkat pembelajaran TGT. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), pemberian penghargaan (*team recognition*), dan refleksi. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan refleksi digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, serta deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran (Agustin, et al., 2024; Listari et al., 2025; Fida&Amelia, 2025; Apriliya et al., 2026). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik memperoleh nilai ≥ 76 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengukuran melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I Pertemuan 1, guru mulai menerapkan model TGT dengan membentuk kelompok belajar heterogen serta memanfaatkan berbagai media konkret berupa buku, penghapus, botol minum, jam analog, dan benda-benda lain yang tersedia di kelas. Peserta didik mulai terlibat dalam diskusi kelompok, namun sebagian masih belum terbiasa bekerja sama secara aktif. Beberapa peserta didik masih pasif ketika berdiskusi dan kurang percaya diri saat mengikuti permainan akademik maupun turnamen. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar belum menunjukkan peningkatan yang optimal.



Gambar 1.1-1.3 Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan refleksi pada pertemuan pertama, guru melakukan beberapa perbaikan pada Siklus I Pertemuan 2, antara lain memberikan penjelasan yang lebih sistematis, memperjelas aturan permainan, meningkatkan pendampingan selama diskusi kelompok, serta memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar berpartisipasi aktif. Perbaikan tersebut mulai menunjukkan dampak positif. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti kegiatan kelompok, saling membantu memahami materi, dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya, hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada Siklus II. Guru mengoptimalkan penggunaan media konkret, mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif, memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi, serta memperkuat kegiatan diskusi kelompok sebelum pelaksanaan turnamen. Peserta didik terlihat semakin aktif dalam mengamati benda konkret, berdiskusi, memecahkan masalah, serta berkompetisi secara sehat. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dampaknya, seluruh peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM sehingga ketuntasan belajar mencapai 86.67%.

Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi optimalisasi penggunaan media konkret, pengelolaan waktu pembelajaran, pemberian kesempatan berpartisipasi secara lebih merata, serta penguatan kegiatan diskusi kelompok sebelum pelaksanaan *games* dan *tournament*. Kondisi tersebut sejalan dengan Rahmawati dan Nugroho (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi sekaligus hasil belajar peserta didik sekolah

dasar (Rahmawati & Nugroho, 2024). Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Peserta didik tampak lebih aktif dalam mengamati benda konkret, berdiskusi, menyelesaikan permasalahan, serta mengikuti permainan dan turnamen secara sportif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui kerja sama kelompok, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini sejalan dengan Maghfiratullah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media tiruan pada materi pengukuran waktu dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik kelas II sekolah dasar (Maghfiratullah, et al., 2024).



Gambar 1.4-1.6 Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Skor Rata-rata		
	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Peserta Didik	30	30	30
Nilai Rata-rata	67.67	75.17	80.80
Nilai Tertinggi	80	85	95
Nilai Terendah	50	60	70
Jumlah Peserta Didik Tuntas	2	13	26
Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	28	17	4
Persentase Ketuntasan	6.67%	43.33%	86.67%
KKM	76	76	76

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II terlihat dari nilai rata-rata peserta didik yang meningkat dari 75,17 pada Siklus I menjadi 80,80 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 43,33% (13 peserta didik) menjadi 86,67% (26

peserta didik). Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 43,34 poin persentase. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 60 menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan klasikal sebesar 86,67% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik memperoleh nilai ≥ 76 .

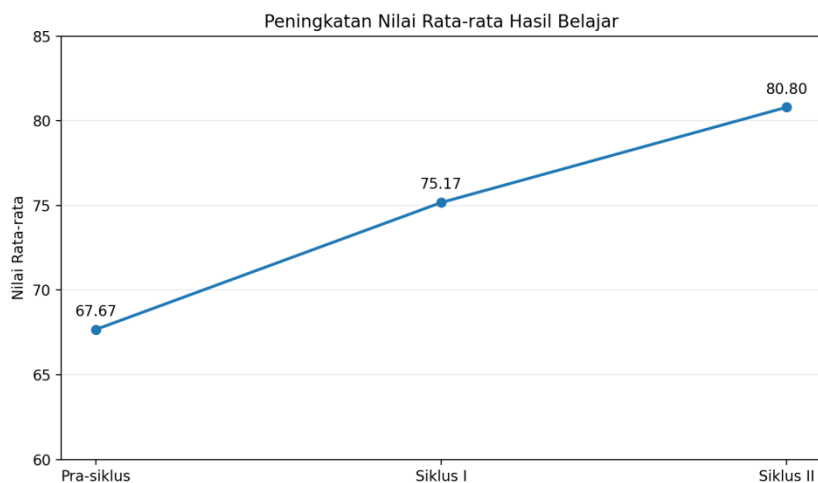
Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan perbaikan pelaksanaan sintaks TGT pada Siklus II. Pada tahap kerja kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan LKPD sebelum mengikuti games dan tournament. Penguatan tahap diskusi memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman awal melalui interaksi dengan teman sebaya, sedangkan kegiatan permainan dan turnamen memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pemahaman tersebut dalam situasi belajar yang lebih menarik. Penelitian Listari et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran matematika kelas II dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar setelah penerapan TGT secara lebih optimal pada Siklus II (Listari et al., 2025).

Penggunaan media konkret sederhana juga menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pengukuran berat dan waktu. Melalui penggunaan timbangan sederhana, benda dengan berat berbeda, serta jam analog dan digital, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi dapat mengamati dan mempraktikkan konsep pengukuran secara langsung. Pengalaman belajar tersebut membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan objek dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Fida dan Amelia (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkret pada materi satuan berat yang dipadukan dengan TGT dapat mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar (Fida&Amelia, 2025).

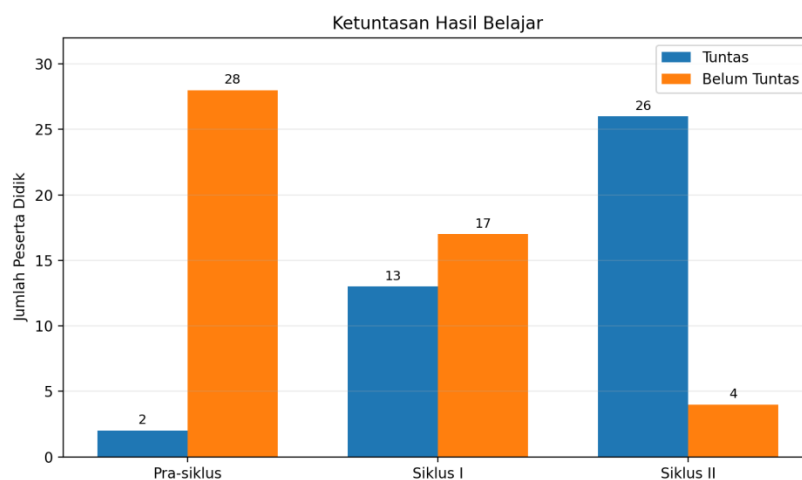
Dari aspek proses pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami perkembangan positif pada Siklus II. Guru mampu mengelola kelas dengan lebih efektif, memberikan bimbingan secara merata, dan melaksanakan tahapan TGT secara lebih sistematis. Sementara itu, peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama, mengikuti permainan akademik, dan berkompetisi secara sehat. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan nilai, tetapi juga oleh perubahan kualitas proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Agustin et al. (2024) yang melaporkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama, permainan, dan kompetisi antarpeserta didik (Agustin, et al., 2024).

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran berat dan waktu. Nilai rata-rata meningkat menjadi 80,80 dan ketuntasan klasikal mencapai 86,67%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%. Meskipun masih terdapat 4 peserta didik (13,33%) yang belum mencapai KKM, secara klasikal penelitian telah memenuhi kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai. Hasil penelitian ini memperkuat bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe TGT yang didukung media konkret sederhana dapat

menjadi alternatif pembelajaran matematika yang mendorong keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar pada materi pengukuran.



Gambar 1.7 Peningkatan Nilai Hasil Belajar



Gambar 1.8 Ketuntasan Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada materi pengukuran. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan, serta persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus sebagaimana disajikan pada Tabel 1, Grafik 1, dan Grafik 2. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani dan Hidayat (2023) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar (Fitriani & Hidayat, 2023).

Berdasarkan Tabel 1 dan Grafik 1, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap. Pada tahap pra-siklus nilai rata-rata kelas sebesar 67,67, kemudian meningkat menjadi 75,17 pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 80,80 pada Siklus II. Peningkatan sebesar 13,13 poin dari pra-siklus ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media konkret sederhana mampu memperbaiki pemahaman peserta didik

terhadap materi pengukuran. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 95, sedangkan nilai terendah meningkat dari 50 menjadi 70. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM padaakhir penelitian, peningkatan nilai terendah menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik yang sebelumnya memiliki hasil belajar rendah juga mengalami perkembangan yang cukup baik.

Peningkatan tersebut terjadi karena model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secaraaktif melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Dalam proses diskusi, peserta didik saling membantu memahami konsep pengukuran, membandingkan berat benda, menentukan lama waktu suatu kegiatan, serta membaca jam analog dan digital menggunakan media konkret yang tersedia. Kegiatan belajar yang bersifat kolaboratif tersebut menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Penggunaan media konkret sederhana memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep pengukuran menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini mendukung penelitian Hidayati dan Wulandari (2022) yang menunjukkan bahwa media konkret meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik sekolah dasar(Hidayati & Wulandari, 2022). Penggunaan media konkret sederhana juga memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar. Media berupa buku, penghapus, botol minum, tas sekolah, jam analog, dan benda-benda lain di sekitar kelas memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran yang memanfaatkan benda nyata lebih efektif dalam membantu peserta didik membangun konsep. Pengalaman belajar secara langsung membuat konsep pengukuran yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Keberhasilan tindakan juga terlihat pada peningkatan ketuntasan belajar sebagaimana ditunjukkan pada Grafik 2. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 2 orang (6,67%) pada pra-siklus menjadi 13 orang (43,33%) pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 26 orang (86,67%) pada Siklus II. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM mengalami penurunan dari 28 orang pada pra-siklus menjadi 17 orang pada Siklus I, kemudian tinggal 4 orang pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga berhasil meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar.

Peningkatan ketuntasan belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Pada Siklus II guru lebih optimal dalam mengelola waktu pembelajaran, memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, membimbing diskusi kelompok, serta memaksimalkan penggunaan media konkret. Perbaikan tersebut membuat seluruh anggota kelompok lebih aktif berpartisipasi, berani menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun mengikuti turnamen akademik.

Model *Teams Games Tournament* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adanya unsur permainan (*games*), kompetisi antarkelompok (*tournament*), dan pemberian penghargaan (*team recognition*) menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Adanya unsur permainan dan turnamen menjadikan peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Slavin (2015) menjelaskan bahwa kompetisi akademik yang sehat mampu meningkatkan motivasi sekaligus tanggung jawab individu terhadap kelompok(Slavin, 2015).Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi terhadap kelompoknya sehingga peserta didik

terdorong mempersiapkan diri sebelum mengikuti turnamen. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan prestasi belajar melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat (Slavin, 2015).

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Johnson dan Johnson (2017) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi positif, tanggung jawab individu, dan kemampuan bekerja sama antar peserta didik (Johnson & Johnson, 2017). Selama proses penelitian terlihat bahwa peserta didik semakin aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta berani mengemukakan pendapat ketika menyelesaikan permasalahan dalam kelompok. Kemampuan bekerja sama tersebut tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Selama proses penelitian, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Johnson dan Johnson (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi positif antar peserta didik (Johnson & Johnson, 2017).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuanisyah, Sumani, dan Markilah (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Yuanisyah et al, 2023). Selain itu, penelitian Andarsa, Setiawati, dan Syam (2024) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media konkret memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung (Andarsa et al, 2023). Hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa kombinasi model TGT dan media konkret sederhana merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengukuran.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik (13,33%) yang belum mencapai KKM pada akhir Siklus II. Hal tersebut mengindikasikan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik dan kecepatan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu memberikan tindak lanjut berupa pembelajaran remedial, pendampingan secara individual, serta latihan yang lebih intensif agar seluruh peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar secara optimal.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai rata-rata dari 67,67 menjadi 80,80, meningkatnya jumlah peserta didik yang tuntas dari 2 orang menjadi 26 orang, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 6,67% menjadi 86,67% membuktikan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II pada materi pengukuran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan penggunaan media konkret mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Yuanisyah et al. (2023) bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Andarsa et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika (Yuanisyah et al, 2023).

SIMPULAN

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media konkret sederhana terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Tlogosari Wetan 02 pada materi pengukuran. Peningkatan ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 67,67 pada

pra-siklus menjadi 75,17 pada Siklus I dan 80,80 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 6,67% menjadi 43,33%, kemudian mencapai 86,67% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan media konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media konkret sederhana dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran matematika yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada materi yang memerlukan pengalaman belajar langsung. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model ini pada materi matematika lainnya atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi matematis, dan kolaborasi peserta didik sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Teori & praktik penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sekolah dasar*. UNISSULA Press.
- Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 36(2). <https://doi.org/10.21009/parameter.362.04>.
- Aminin, I., Rahayu, P., & Baktiono, T. E. (2025). Peningkatan kemampuan mengukur panjang dan berat melalui model Teams Games Tournament di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(2). <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.251>
- Andarsa, M., Setiawati, N., & Syam, R. (2024). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1854–1865.
- Anshari, C., Nelviandra, F., Sholehah, F. A., Ashari, I. A., Marito, J., Ayu, N. N., Nurannisa, S., & Yolanda, F. (2024). Analisis penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28097–28103.
- Apriliya, E. L., Purnawanto, A. T., & Munfariqoh, A. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Satuan Waktu melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Jam Manipulatif Interaktif pada Siswa Kelas II SDN 2 Nglebur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.54135>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Aulia, A. (2024). Analisis penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 4(2). <https://doi.org/10.56874/jipedu-2024.v2i2/2048/5>
- Fida, S., & Amelia, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Timbangan Berat (Tingrat) melalui Metode Teams Games Tournaments (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1245–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10586>.
- Fitriani, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan model cooperative learning terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(3), 521–531.
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge.

- Hidayati, N., & Wulandari, D. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 145–156.
- Isjoni. (2022). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Alfabeta.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Joining together: Group theory and group skills* (12th ed.). Pearson.
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada PAUD, jenjang pendidikan dasar, dan pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikdasmen. (2024). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Listari, R. D., Fakhriyah, F., & Fathonah, N. (2025). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2650–2659. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3070>.
- Maghfiratullah, M., Friska, F., Sugiyanto, S., Wahidah, W., & Haidawati, P. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media tiruan pada peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.33084/jppp.v2i1.7569>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Pratiwi, I., & Nugraheni, A. S. (2023). Implementasi model Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3210–3220.
- Rahmawati, I., & Nugroho, B. (2024). Implementasi cooperative learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2110–2122.
- Saragih, M. D. U., Mailani, E., & Aulia, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran waktu dan durasi kelas II SD. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/jfi.v6i2.67987>.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2021). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Yuanisyah, R. F., Sumani, S., & Markilah, M. (2023). Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 8–15.
- Zulkarnain, M., & Sari, D. (2024). The effectiveness of Teams Games Tournament to improve elementary students' mathematics achievement: A meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 17(2), 415–432.