

Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar

Indah Suci Rahmadani, Suhartono

Universitas Sebelas Maret

indahsucirahmadani@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Teams Games Tournament (TGT) is an alternative learning model used to improve student's cooperation and learning outcomes. The study aimed to describe the steps of TGT; enhance cooperation and learning outcomes; describe obstacles and solutions. It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were a teacher and students of fourth-grade at SD Negeri 1 Sitiadi. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that student's cooperation and learning outcomes enhanced. It concludes that Teams Games Tournament (TGT) enhances cooperation and mathematics learning outcomes about plane figures to fourth-grade students of SD Negeri 1 Sitiadi in academic year of 2025/2026.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), cooperation, Mathematics learning outcomes*

Abstrak

Teams Games Tournament (TGT) menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan model TGT; meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa; serta mendeskripsikan kendala dan solusi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi. Data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Analisis data yang dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kerja sama dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Simpulan penelitian ini yaitu penerapan model TGT dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), kerja sama, hasil belajar Matematika*



PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran yang tidak lagi sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan kompetensi siswa. Setiawati, dkk. (2026) menyatakan bahwa kompetensi yang perlu dimiliki siswa di era ini mencakup enam kemampuan yang dikenal dengan istilah 6C, yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *computational thinking* (berpikir komputasional), dan *compassion skills* (kemampuan berempati). Keenam kompetensi tersebut dinilai penting untuk membekali siswa sejak jenjang sekolah dasar agar mampu menghadapi tantangan global yang terus berkembang. Pencapaian kompetensi tersebut dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, yang salah satunya tercermin melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran (Isroani, dkk., 2022). Guna memperoleh hasil belajar yang optimal, siswa perlu memiliki berbagai keterampilan abad ke-21, salah satunya yakni kerja sama. Kerja sama dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Levia & Santiani, 2025). Nofianti dan Suryandari (Dewanti, dkk., 2025) menyebutkan bahwa aspek kerja sama yang perlu dikuasai siswa meliputi ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, komunikasi antaranggota, dan saling menghargai dalam kelompok.

Dalam pembelajaran Matematika, kerja sama memiliki peran yang penting karena matematika menuntut kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Ketika siswa mendiskusikan soal bersama kelompoknya, mereka tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar dari cara berpikir temannya. Siswa yang kesulitan akan lebih mudah memahami penjelasan teman sebaya karena bahasanya lebih akrab, sementara siswa yang menjelaskan pun semakin mempertegas pemahamannya sendiri. Dengan demikian, kerja sama dalam pembelajaran Matematika secara langsung memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari dan Isya (2020) yang menyatakan bahwa pengembangan karakter kerja sama dalam pembelajaran Matematika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran Matematika masih menjadi permasalahan serius, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas, sehingga banyak siswa yang pasif serta kurangnya komunikasi dan kerja sama antarsiswa (Salmawati & Sudrimo, 2025). Permasalahan ini juga tercermin dari rendahnya kualitas pendidikan Matematika Indonesia secara internasional, yakni peringkat ke-73 dari 79 negara pada PISA 2018 dengan skor 379 (OECD, 2019) dan peringkat ke-64 pada PISA 2022 dengan skor 366 yang masih tertinggal jauh dari rata-rata internasional (OECD, 2023).

Kondisi serupa ditemukan di kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 3 November 2025, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan guru kurang membimbing siswa untuk bekerja dalam kelompok, sehingga sebagian siswa terlihat pasif, komunikasi antaranggota kelompok sangat minim, dan siswa cenderung membentuk sub-kelompok berdasarkan pertemanan dekat atau jenis kelamin. Hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal yang sama juga diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan menguasai materi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Matematika, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil analisis data nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) mata pelajaran Matematika yang menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas IV, hanya 10 siswa (41,67%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 71, sedangkan 14 siswa lainnya (58,33%) masih berada di bawah KKTP dengan rata-rata nilai kelas sebesar 67,46. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh

faktor internal, eksternal, maupun penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai (Djonmiarjo, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, alternatif solusi yang efektif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam, sehingga siswa saling berinteraksi untuk menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran bersama (Farijan, 2019). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika adalah model *Teams Games Tournament (TGT)*. Model *TGT* menekankan pada pengintegrasian unsur permainan dan turnamen dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa (Sofiah, dkk., 2024). Dalam pelaksanaannya, model *TGT* terdiri dari lima tahapan, yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Damayanti, dkk., 2022). Pada tahap presentasi kelas, guru menyampaikan materi bangun datar dan melakukan tanya jawab bersama siswa. Pada tahap pembentukan kelompok, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan LKM bersama. Pada tahap permainan, perwakilan kelompok melempar bola untuk mendapatkan soal yang kemudian didiskusikan bersama. Pada tahap turnamen, setiap siswa maju bergiliran menjawab soal untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan berupa sertifikat kepada kelompok terbaik. Karena hampir di setiap tahapannya menuntut siswa untuk bekerja bersama dan saling berkontribusi, model *TGT* dinilai efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan model *TGT* dalam pembelajaran. Saragih dan Wedyawati (2019) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 63,33% pada siklus I menjadi 90,90% pada siklus II, sementara Sari, dkk. (2022) membuktikan bahwa model *TGT* mampu meningkatkan kerja sama siswa. Namun, masing-masing penelitian tersebut hanya berfokus pada satu variabel secara terpisah, sehingga belum dapat menggambarkan bagaimana hasil belajar dan kerja sama berkembang secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran. Selain itu, perbandingan antarpenelitian juga menunjukkan bahwa capaian awal penerapan model *TGT* tidak selalu konsisten. Saragih dan Wedyawati (2019) mencatat ketuntasan 63,33% pada siklus I, sedangkan Nurzanah (2025) hanya mencapai 48,5% pada siklus yang sama. Perbedaan capaian awal ini mengindikasikan bahwa efektivitas model *TGT* sangat bergantung pada konteks penerapannya. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji penerapan model *TGT* secara khusus pada materi bangun datar di kelas IV SD, sekaligus melihat bagaimana kedua variabel dapat berkembang dalam satu rangkaian pembelajaran yang sama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan bekerja sama antarsiswa. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada "Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi Tahun Ajaran 2025/2026".

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *TGT* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026; (2) meningkatkan kerja sama Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026 melalui penerapan model *TGT*, (3) meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026 melalui penerapan model *TGT*, serta (4) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *TGT* untuk meningkatkan

kerja sama dan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus secara kolaboratif mulai dari bulan November 2025 hingga Mei 2026. Subjek penelitian ini yakni guru dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 24 siswa. Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan model *TGT* pada pembelajaran Matematika dan kerja sama siswa. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang mencakup tes hasil belajar tingkatan kognitif C-1 hingga C-5, lembar observasi keterlaksanaan lima langkah model *TGT* dan lima aspek kerja sama siswa, serta pedoman wawancara mengenai keterlaksanaan pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa dan guru kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terhadap keterlaksanaan penerapan model *TGT* dan kerja sama siswa, wawancara untuk memperoleh data keterlaksanaan penerapan model *TGT*, serta tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika siswa pada ranah kognitif melalui penerapan model *TGT* yang telah dilakukan. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Teknik analisis data mengacu pada Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017, hlm. 246) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi dengan indikator capaian pembelajaran sebesar 85%. Prosedur penelitian mengacu pada Arikunto, dkk. (2021) yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Penerapan model *TGT* dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar dilaksanakan sebanyak tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan. Langkah-langkah model *TGT* yang digunakan mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Damayanti (2022), Thalita (2019), dan Agustin, dkk. (2024), kemudian disimpulkan menjadi 5 langkah, yaitu: 1) presentasi kelas, 2) pembentukan kelompok, 3) permainan, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok. Berikut hasil observasi siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Preserntasi kelas	82,3	79,2	85,4	89,6	91,7	93,8
Pembentukan kelompok	79,2	80,2	88,5	84,4	93,8	89,6
Permainan	79,2	79,2	85,4	85,4	91,7	89,6
Turnamen	82,3	79,2	89,6	85,4	95,8	91,7
Penghargaan kelompok	84,4	86,5	90,6	90,6	93,8	93,8
Rata-rata	81,5	80,8	87,9	87,1	93,3	91,7

Berdasarkan tabel 1, diperoleh informasi bahwa rata-rata persentase hasil observasi terhadap guru maupun siswa pada penerapan model *TGT* mengalami

peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata persentase hasil observasi terhadap guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,4% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 5,4%. Selain itu, rata-rata persentase hasil observasi terhadap siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,3% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,6%.

Penerapan model *TGT* dengan langkah sebagai berikut: (1) presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan dengan tingkatan mulai dari mengingat (C-1) hingga mengevaluasi (C-5), disesuaikan dengan materi pada setiap pertemuan, mulai dari segi banyak beraturan dan tidak beraturan, berbagai jenis segitiga, segi empat, hingga komposisi dan dekomposisi bangun datar, kemudian menjelaskan materi menggunakan media *PPT* yang ditampilkan di depan kelas, kemudian menjelaskan materi menggunakan media *PPT* yang ditampilkan di depan kelas. Guru tidak sekadar berceramah, tetapi juga melakukan tanya jawab aktif dengan siswa agar pemahaman lebih terbangun secara dua arah serta memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami; (2) pembentukan kelompok, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen beranggotakan 4–6 orang dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial siswa. Sebelum pembagian kelompok, guru terlebih dahulu memberikan pemahaman kepada siswa bahwa dalam kerja kelompok tidak boleh memilih-milih teman, karena semua teman memiliki kedudukan yang sama. LKM yang digunakan dibuat oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi bangun datar yang sedang dipelajari pada setiap pertemuan, kemudian dibagikan kepada setiap kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama; (3) permainan, guru menyiapkan botol-botol bowling yang disusun di depan kelas dan menjelaskan aturan permainannya, yaitu setiap kelompok harus mengirimkan satu perwakilan untuk melempar bola dari jarak tertentu dengan tujuan menjatuhkan botol sebanyak mungkin. Kelompok yang berhasil menjatuhkan botol terbanyak mendapat hak untuk memilih soal seputar materi bangun datar yang menuntut siswa untuk mengevaluasi kebenaran suatu pernyataan, yang kemudian didiskusikan bersama seluruh anggota kelompok sebelum dibahas oleh guru di depan kelas. Berbeda dengan turnamen, permainan pada langkah ini bersifat lebih santai dan bertujuan membangun semangat serta kekompakan kelompok sebelum memasuki sesi kompetisi yang sesungguhnya; (4) turnamen, berbeda dengan permainan yang dikerjakan secara kelompok, pada tahap ini setiap siswa maju secara individual secara bergiliran untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat tanpa bantuan anggota kelompok lainnya. Soal yang digunakan pada turnamen pun lebih beragam tingkat kesulitannya dibandingkan soal pada permainan, karena bertujuan mengukur sejauh mana pemahaman individual setiap siswa. Poin yang diraih setiap siswa kemudian disumbangkan kepada kelompoknya, sehingga hasil turnamen mencerminkan kualitas kerja sama kelompok mereka, (5) penghargaan kelompok, guru menghitung total poin yang diperoleh setiap kelompok, mengumumkan hasil turnamen, serta memberikan penghargaan berupa sertifikat kepada tiga kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi verbal kepada seluruh kelompok.

Kerja sama siswa dalam model *TGT* terlihat pada tahap pembentukan kelompok, permainan, dan turnamen. Pada tahap pembentukan kelompok, setelah guru membagi kelompok, siswa berdiskusi bersama untuk mengerjakan LKM, saling bertanya, dan membantu anggota yang masih kesulitan memahami materi bangun datar. Pada tahap permainan, setelah perwakilan kelompok melempar bola dan memperoleh soal, seluruh anggota kelompok berkumpul untuk bertukar pendapat dan menemukan jawaban yang tepat. Pada tahap turnamen, meskipun siswa berkompetisi secara individu, kerja sama tetap tampak karena setiap siswa berupaya

memperoleh poin sebanyak mungkin untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya dalam persaingan antarkelompok.

2. Peningkatan Kerja Sama Siswa

Peningkatan kerja sama siswa meliputi 5 aspek yaitu: 1) ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perorangan, 3) komunikasi yang baik, 4) sikap saling menghargai, dan 5) partisipasi aktif. Aspek penilaian kerja sama yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Nofianti dan Suryandari (Dewanti, dkk., 2025), Putri, dkk. (2023), dan Muaziz, dkk. (2024). Berikut hasil observasi kerja sama siswa yang telah terlaksana selama tiga siklus.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Kerja Sama Siswa

No.	Aspek Kerja Sama	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1.	Ketergantungan Positif	64,9	73,5	81,5	92,2
2.	Tanggung Jawab Perorangan	67,0	75,5	82,7	91,8
3.	Komunikasi yang Baik	63,9	73,5	83,9	91,8
4.	Sikap Saling Menghargai	67,4	74,0	84,6	93,6
5.	Partisipasi Aktif	58,7	73,2	82,0	91,3
	Rata-rata	64,4	74,0	83,0	92,2

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase observasi kerja sama siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi mengalami peningkatan setiap siklusnya. Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata kerja sama siswa hanya sebesar 64,4%, yang menunjukkan bahwa kerja sama siswa masih tergolong rendah. Persentase rata-rata hasil observasi kerja sama siswa pada siklus I yaitu 74,0% dan pada siklus II yaitu 83,0%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kerja sama siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 9,0%. Persentase rata-rata hasil observasi kerja sama siswa pada siklus II yaitu 83,0% dan pada siklus III yaitu 92,2%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kerja sama siswa dari siklus II ke siklus III sebesar 9,2%.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perkembangan setiap aspek kerja sama yang diamati. Ketergantungan positif berarti setiap anggota kelompok saling membutuhkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas, bukan hanya satu siswa yang mengerjakan sementara yang lain diam. Dalam pembelajaran bangun datar, aspek ini muncul pada tahap pembentukan kelompok ketika siswa bersama-sama mengerjakan LKM, misalnya satu siswa bertugas menggambar bangun datar, siswa lain mencari sifat-sifatnya, dan anggota lainnya menuliskan kesimpulan. Pada siklus I, masih ada anggota yang cenderung mengandalkan teman yang lebih pintar, sehingga guru mengingatkan bahwa setiap anggota harus aktif berkontribusi. Pada siklus II dan III, siswa sudah mulai memahami bahwa tugas kelompok hanya bisa diselesaikan dengan baik jika semua anggota ikut bekerja. Tanggung jawab perorangan berarti setiap siswa bertanggung jawab atas bagiannya masing-masing meski bekerja dalam kelompok. Dalam pembelajaran bangun datar, aspek ini paling terlihat pada tahap turnamen, di mana setiap siswa maju sendiri untuk menjawab soal tentang bangun datar tanpa bisa meminta bantuan kelompoknya. Pada siklus I, beberapa siswa kurang mempersiapkan diri karena merasa bisa mengandalkan teman saat turnamen. Guru kemudian menegaskan bahwa poin yang disumbangkan sepenuhnya bergantung pada kemampuan masing-masing siswa, sehingga pada siklus berikutnya siswa lebih serius dalam belajar dan berdiskusi.

Komunikasi yang baik berarti siswa mampu menyampaikan pendapat, mendengarkan, dan berdiskusi secara konstruktif dalam kelompok. Aspek ini terlihat

pada tahap pembentukan kelompok dan permainan. Pada siklus I, diskusi kelompok masih didominasi oleh satu atau dua siswa saja. Guru kemudian memberi arahan agar setiap anggota bergantian menyampaikan pendapatnya, sehingga pada siklus II dan III komunikasi antarsiswa menjadi lebih merata dan terarah. Sikap saling menghargai berarti siswa menghormati pendapat dan kemampuan teman yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran bangun datar, aspek ini muncul ketika ada perbedaan jawaban antaranggota kelompok. Pada siklus I, masih ada siswa yang mengejek atau menertawakan jawaban temannya ketika ada yang menjawab soal bangun datar dengan keliru. Guru kemudian mengingatkan siswa bahwa salah dalam menjawab adalah bagian dari belajar dan tidak boleh dijadikan bahan ejekan. Pada siklus berikutnya siswa sudah mulai lebih menghargai usaha teman meskipun jawabannya belum tepat. Partisipasi aktif berarti setiap siswa terlibat nyata dalam setiap kegiatan kelompok, tidak hanya duduk diam atau menunggu perintah. Aspek ini terlihat pada tahap pembentukan kelompok, permainan, dan turnamen. Pada siklus I, beberapa siswa masih cenderung pasif dan hanya menunggu anggota lain yang lebih aktif untuk mengambil alih. Guru kemudian memberi peringatan bahwa semua anggota harus aktif dalam setiap kegiatan kelompok. Pada siklus II dan III, siswa sudah mulai terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Jika dilihat per aspek, partisipasi aktif menjadi aspek yang paling berkembang selama penelitian berlangsung. Aspek ini meningkat dari 58,7% pada pratindakan menjadi 73,2% pada siklus I, 82,0% pada siklus II, dan 91,3% pada siklus III. Kenaikan sebesar 32,6% dari pratindakan hingga siklus III menjadikan partisipasi aktif sebagai aspek dengan peningkatan terbesar di antara semua aspek. Peningkatan ini terjadi karena model *TGT* mendorong setiap siswa untuk terlibat langsung dalam diskusi kelompok dan turnamen, sehingga siswa yang sebelumnya cenderung pasif secara perlahan menjadi lebih berani berkontribusi dan ikut aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kerja sama siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi dibuktikan dengan siswa yang semakin mampu membangun ketergantungan positif antaranggota kelompok, bertanggung jawab secara perorangan terhadap tugas masing-masing, menjaga komunikasi yang baik antaranggota kelompok, saling menghargai satu sama lain, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Rata-rata hasil observasi kerja sama siswa pada siklus III telah berhasil mencapai indikator capaian penelitian sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian berhasil. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah, dkk. (2024) yang menunjukkan adanya keberhasilan peningkatan kerja sama siswa melalui penerapan model pembelajaran *TGT*, dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase kerja sama siswa dari siklus I hingga siklus III dan mencapai persentase indikator kerja sama yang telah ditentukan.

3. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar

Peningkatan hasil belajar Matematika materi bangun datar dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian pengetahuan berupa *pretest* yang dilaksanakan sebelum adanya tindakan dan *posttest* yang dilaksanakan setelah adanya tindakan berupa pembelajaran dengan menerapkan model *TGT*. Perbandingan hasil belajar Matematika materi bangun datar siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar Matematika

Nilai	Pra-tindakan (%)	Siklus I		Siklus II		Siklus III
		Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
91-100	-	8,33	25,00	25,00	29,17	45,83
81-90	-	16,67	12,50	25,00	33,33	33,33
71-80	12,50	41,67	33,33	25,00	20,83	12,50
61-70	4,17	16,67	8,33	12,50	12,50	4,17
51-60	20,80	8,33	8,33	4,17	-	4,17
41-50	54,17	8,33	8,33	8,33	4,17	-
≤40	8,33	-	4,17	-	-	-
NT	79	93	100	93	100	100
NR	36	43	36	43	50	57
RR	51,88	72,54	75,21	78,46	82,63	87,08
T (%)	12,50	66,67	70,83	75,00	83,33	91,67
TT (%)	87,50	33,33	29,17	25,00	16,67	8,33

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi mengalami peningkatan setiap siklusnya. Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata nilai siswa hanya sebesar 51,88 dengan ketuntasan belajar 12,50% (3 dari 24 siswa) yang mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi bangun datar masih sangat rendah sebelum diterapkannya model *TGT*. Setelah tindakan dilakukan, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 72,54 pada siklus I pertemuan 1 dan 75,21 pada pertemuan 2, kemudian naik menjadi 78,46 pada siklus II pertemuan 1 dan 82,63 pada pertemuan 2, serta terus meningkat hingga mencapai 87,08 pada siklus III pertemuan 1. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 66,67% (16 dari 24 siswa) dan pertemuan 2 sebesar 70,83% (17 dari 24 siswa), meningkat pada siklus II pertemuan 1 menjadi 75,00% (18 dari 24 siswa) dan pertemuan 2 menjadi 83,33% (20 dari 24 siswa), kemudian meningkat kembali pada siklus III pertemuan 1 menjadi 91,67% (22 dari 24 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap di setiap siklus. Pada setiap siklus, guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi apa yang masih kurang dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Model *TGT* sendiri berperan besar dalam membantu siswa memahami materi bangun datar. Pada tahap presentasi kelas, siswa mendapat penjelasan awal dari guru. Kemudian pada tahap diskusi kelompok, siswa yang belum paham bisa langsung bertanya kepada teman satu kelompoknya. Proses saling menjelaskan inilah yang membuat pemahaman siswa lebih kuat dibandingkan hanya mendengarkan guru.

Jika dilihat lebih dalam, tidak semua materi bangun datar dikuasai siswa dengan tingkat kemudahan yang sama. Berdasarkan analisis jawaban siswa, indikator yang paling banyak membuat siswa kesulitan adalah menghitung keliling bangun datar, terutama pada soal yang tidak semua sisinya diketahui sehingga siswa harus mencari sisi yang belum diketahui terlebih dahulu. Selain itu, siswa juga sering keliru membedakan sifat-sifat bangun datar yang mirip satu sama lain, seperti persegi panjang dengan jajar genjang dan belah ketupat dengan layang-layang. Kesalahan yang paling sering muncul adalah siswa salah menentukan sisi mana saja yang harus dijumlahkan saat menghitung keliling dan keliru menyebutkan sifat

bangun datar tertentu. Sebagian siswa juga masih kesulitan ketika soal disajikan dalam bentuk cerita, karena mereka perlu memahami isi soal terlebih dahulu sebelum menentukan langkah penyelesaiannya.

Meski demikian, perkembangan kemampuan berpikir matematis siswa cukup terlihat dari pratindakan hingga siklus III. Pada pratindakan, sebagian besar siswa belum mampu mengerjakan soal bangun datar dengan baik, terlihat dari rata-rata nilai yang hanya 51,88 dan 87,50% siswa belum mencapai KKTP. Pada siklus I, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep bangun datar secara utuh, sehingga ketika bentuk soal sedikit berbeda dari contoh yang diberikan, siswa mudah bingung dan salah dalam menjawab. Memasuki siklus II, siswa sudah mulai bisa mengidentifikasi jenis bangun datar dan menyebutkan sifat-sifatnya secara lebih mandiri, yang terlihat dari berkurangnya kesalahan pada hasil *posttest*. Pada siklus III, siswa sudah mulai mengerjakan soal keliling dengan lebih baik dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap konsep setiap bangun datar.

Peningkatan hasil belajar Matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yang terus meningkat dari siklus I hingga siklus III, serta semakin banyaknya siswa yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 71 pada setiap siklusnya. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III telah berhasil mencapai indikator capaian penelitian sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian berhasil. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ega, dkk. (2023) yang membuktikan bahwa penerapan model *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari siklus I ke siklus berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *TGT* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Kendala yang terjadi pada siklus I, II, dan III yaitu: (1) siswa kurang aktif merespons pertanyaan dari guru karena takut salah dan merasa malu apabila jawaban yang disampaikan tidak tepat; (2) beberapa anggota kelompok yang berkemampuan rendah cenderung hanya menonton tanpa ikut berdiskusi karena guru belum membimbing seluruh anggota kelompok secara merata; (3) saat mengerjakan soal permainan, siswa banyak membuang waktu untuk bermain-main karena guru belum memberikan penjelasan yang cukup mengenai aturan dan batas waktu pengerjaan soal; (4) beberapa siswa tidak menyimak instruksi cara mengerjakan LKM; serta (5) terdapat satu kelompok yang komponen bangun datarnya rusak/sobek pada saat pengerjaan LKM karena kurangnya kehati-hatian siswa dalam mengerjakan pekerjaannya.

Adapun solusi dari kendala-kendala tersebut, yaitu: (1) guru menerapkan teknik giliran acak dengan menyebut nama siswa secara bergantian agar semua siswa memiliki kesempatan dan keberanian menjawab; (2) guru membimbing kelompok secara merata agar semua siswa aktif berdiskusi; (3) guru menegaskan aturan waktu pengerjaan soal dan memberikan peringatan ketika waktu hampir habis; (4) guru memfokuskan siswa terlebih dahulu agar seluruh siswa menyimak instruksi dengan baik sebelum mengerjakan LKM; serta (5) guru mengingatkan seluruh kelompok untuk lebih berhati-hati dan menjaga LKM beserta komponen-komponennya agar tetap dalam kondisi baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *TGT* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026

yaitu: (a) presentasi kelas, (b) pembentukan kelompok, (c) permainan, (d) turnamen, dan (e) penghargaan kelompok; (2) penerapan model *TGT* dapat meningkatkan kerja sama Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026; (3) penerapan model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sitiadi tahun ajaran 2025/2026; (4) kendala yang dialami dalam penerapan model *TGT* diantaranya yaitu: (a) beberapa anggota kelompok yang berkemampuan rendah cenderung hanya menonton tanpa ikut berdiskusi; (b) saat mengerjakan soal permainan, siswa banyak membuang waktu untuk bermain-main; (c) beberapa siswa tidak menyimak instruksi cara mengerjakan LKM. Adapun solusi yang dilakukan diantaranya yaitu: (a) guru membimbing kelompok secara merata; (b) guru menegaskan aturan waktu pengerjaan soal dan memberikan peringatan ketika waktu hampir habis; (c) guru memfokuskan siswa terlebih dahulu agar seluruh siswa menyimak instruksi dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model *TGT* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Matematika, disarankan untuk memperluas kajian pada materi lain seperti piktogram, pengukuran, atau pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150-165. <https://doi.org/10.21009/parameter.362.04>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayanti, R., Nurhaedah, & P. Nurfaizah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal of Education*, 2(5), 199-205. <https://eprints.unm.ac.id/33629/>
- Dewanti, A., Wahyudi, & Suryandari K. C. (2025). Implementasi Model Group Investigation dengan Media Online dalam Pembelajaran IPAS untuk Menumbuhkan Kerja Sama dan Hasil Belajar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 702-709. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.89930>
- Djonomiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, 05(01), 39-46. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model *TGT* pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3131-3139. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6119>
- Farijan, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen dan Hasil Belajar PKn di SMK Negeri 1 Sakra Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 110-116. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.220>
- Indah, A. S., Nuroso, H., Numareta, F. V., & Mudzanatun. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament (*TGT*) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bunganang 03. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 481-491.
- Isroani, F., Jaafar, N., & Muflihaini (2022). Effectiveness of E-Learning Learning to Improve Student Learning Outcomes at Madrasah Aliyah. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 42-51. <https://ejournal.sultanpublisher.com/index.php/ijsecs/article/view/26/5>

- Levia, T., & Santiani. (2025). Keterampilan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran SKI di MTS Annur Tahun 2025/2026: Studi Pendahuluan. *Jurnal Sains Student Research*, 3(2), 576-586.
- Muaziz, N. A., Daryanto, J., & Kurniawan, S. B. (2024). Saling Ketergantungan Positif dari Nilai Kerja Sama dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 293-298. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90262>
- Nurzanah, M. S., Hudaiah, & Saputri, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Identitas Masyarakat Kelas IV B SD Negeri 47 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 43-50.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing.
- Putri, C. N. D., Sedyati, R. N., & Zulianto, M. (2023). Students Collaboration and Communication Skills with Problem-based Learning Model. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(3), 225-233. <https://doi.org/10.17977/um031v10i32023p225>
- Salmawati, S., & Sudrimo, S. N. (2025). Implementasi Media Papan Rahasia dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa Kelas VI di MI Roudlatul Khuffadz. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 37-46. <https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2141>
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *TGT* untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14-24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Setiawati, T., Syihabuddin, & Kembara, M. D. (2026). Peran Sekolah dalam Membangun Kompetensi 6C: Sebuah Kajian Literatur. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 12(1), 1-9.
- Sofiah, R., Susilo, A., & Komariyah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Puisi melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas 5A SD Al Firdaus Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1277-1286. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.87806>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *TGT* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543>
- Wulandari, S. R., & Isya, W. (2020). Pendidikan Karakter Kerjasama dalam Pembelajaran Matematika. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, (1), 41-49. <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3501>