



Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya

Nur Maghfiroh^{1*}, Bekti Wirawati², Nunuk Suliyastuti³

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³ SD Negeri Pakis 01 Surabaya, Indonesia

ppg.nurmaghfiroh91630@program.belajar.id¹, bektiwirawati_fbs@uwks.ac.id²,
nunukvieka@gmail.com³

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur
60225

Korespondensi penulis: ppg.nurmaghfiroh91630@program.belajar.id

Abstract. *This Classroom Action Research aimed to enhance the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Pakis 01 Surabaya in understanding the multiplication of whole numbers up to 100. The study involved 27 students. Data was collected through observation, tests, and documentation. The cooperative learning model, Teams Games Tournament (TGT), was implemented. Results indicated a significant improvement in students' mathematics achievement, particularly in multiplication, following the implementation of TGT. The percentage of students achieving mastery increased from 37.04% in the pre-cycle to 85.19% in Cycle II. This substantial improvement suggests that TGT effectively created an active, collaborative, and engaging learning environment, motivating students to participate more actively in the learning process. Furthermore, there was a notable increase in the class average across cycles. The implementation of TGT successfully achieved the research objective of enhancing students' understanding of the multiplication concept. Therefore, it is recommended that the TGT model be considered as an alternative to improve the quality of mathematics education in elementary schools.*

Keywords: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Multiplication of whole numbers*

Abstrak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam memahami materi perkalian bilangan cacah hingga 100. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis 01 Surabaya dengan melibatkan 27 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi perkalian. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 37,04% pada pra siklus menjadi 85,19% pada siklus II. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa ini juga ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Implementasi model TGT telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian bilangan cacah. Oleh karena itu, disarankan agar model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Model Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Perkalian bilangan cacah.

1. LATAR BELAKANG

Masalah rendahnya hasil belajar siswa atas mata pelajaran matematika merupakan isu yang seringkali dihadapi oleh para pendidik. Satu diantara materi yang seringkali menjadi

kendala bagi siswa ialah materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun. Penelitian ini secara khusus berfokus pada 27 siswa kelas IV-A SD Negeri Pakis 1 Surabaya sebagai subjek penelitian dan penelitian ini dilakukan saat semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Observasi awal menghasilkan kesimpulan bahwa meskipun menggunakan prosedur yang panjang dan berurutan, hasil belajar siswa atas materi Perkalian Bilangan Cacah sampai dengan 100 masih kurang baik. Hasil tes formatif pra siklus menunjukkan hal tersebut, karena nilai rata-rata siswa masih di bawah nilai 75 yang merupakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, banyak siswa yang tampak pasif dan kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran konvensional menjadi salah satu alasan yang diduga kuat menjadi penyebab hal tersebut. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang berulang dan tidak berubah sering kali menjadi tidak tertarik dan kesulitan memahami materi, khususnya materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara Panjang dan bersusun. Hasil belajar yang kurang ideal terjadi akibat menurunnya kemauan belajar siswa. Rendahnya hasil belajar perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 pada pelajaran Matematika dengan cara panjang dan bersusun memiliki implikasi yang cukup serius bagi perkembangan kognitif siswa. Sedangkan, kemampuan berhitung yang baik merupakan fondasi penting untuk mempelajari materi Matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Selain itu, kesulitan dalam memahami konsep perkalian pula dapat menghambat siswa saat menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan operasi perkalian.

Oleh karena itu, diperlukan upaya jangka panjang dan sistematis guna menaikkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 dengan cara Panjang dan bersusun. Penggunaan paradigma pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik ialah salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dan juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, dimana keduanya berbanding lurus dengan hasil belajar siswa yang lebih baik. Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri Pakis 1 Surabaya pada mata pelajaran Matematika khususnya materi perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 dengan cara panjang dan bersusun.

2. KAJIAN TEORITIS

Pendidikan adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Proses belajar sepanjang hayat ini memungkinkan setiap individu untuk menemukan dan mengembangkan kemampuan terbaik dalam dirinya. Selain itu, pendidikan juga sangat penting dalam membentuk perilaku dan karakter serta memotivasi masyarakat guna menjadi manusia yang lebih baik. Selaras atas pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Helmawati, 2014:23), pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja juga terstruktur guna mencapai lingkungan belajar juga proses pembelajaran dimana peserta didik dengan aktif memajukan potensi yang dimilikinya. kekuatan moral, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, serta akhlak mulia di samping keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, serta negara. Proses pencapaian tujuan pendidikan nasional secara efektif dapat direalisasikan melalui jalur pembelajaran formal di lingkungan sekolah. Kurikulum pendidikan yang terstruktur menuntut peserta didik untuk menempuh berbagai mata pelajaran, termasuk di antaranya ialah mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika ialah satu diantara mata pelajaran wajib yang diajarkan atas siswa pada sekolah dasar. Sebagai bagian tak terpisahkan dari proses pendidikan dasar, matematika menjadi mata pelajaran yang mutlak harus dimengerti oleh setiap siswa sebagai fondasi pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis. Sesuai (Susanto 2013: 186) Pembelajaran matematika merupakan satu proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru guna mendorong pemikiran kreatif siswa yang mampu menaikkan kemampuan berpikir siswa, dan menaikkan kemampuannya dalam mengkonstruksi informasi baru atas usaha menaikkan pemahaman yang baik pada mata pelajaran Matematika.

Dalam rangka mengembangkan kompetensi matematika siswa, guru perlu menciptakan iklim pembelajaran yang positif dan *engaging*. Dimana lingkungan belajar yang demikian akan memfasilitasi siswa untuk tidak hanya menguasai konsep matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kolaborasi, melalui pemecahan masalah yang relevan dan autentik. Supaya siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal, guru sebaiknya menerapkan model, metode, serta teknik pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi pelajaran. Saat memilih model pembelajaran yang tepat, siswa akan terdorong untuk berpikir secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sejawat, serta mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Salah satu alternatif yang dapat mendorong siswa agar ikut serta lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah paradigma

pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif sesuai Warsono juga Hariyanto (2013:12) ialah pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dengan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sebagai subjek dalam metode yang dikenal dengan istilah “pembelajaran aktif”. Dengan pembelajaran aktif, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang membantu mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis selain sekadar menerima informasi. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ialah salah satu paradigma pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh pendidik.

Menurut Shoimin (2014:203), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ialah model pembelajaran yang mudah diterapkan, dimana dalam pembelajaran tersebut terdapat unsur permainan, melibatkan partisipasi siswa tanpa memerlukan perbedaan status, serta mengikutsertakan siswa bertindak sebagai tutor sebaya. Konsep pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meletakkan siswa atas kelompok yang berbeda-beda menjadi tim-tim kecil yang terdiri dari tiga sampai enam anggota. Variabilitas ini antara lain mencakup variasi latar belakang etnis, gender, dan prestasi akademik. Setiap anggota tim mempunyai kesempatan untuk mewakili timnya dalam kompetisi melawan anggota tim lain selama turnamen akademik sebagai bagian dari sistem pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Shoimin (2014:204) terdiri dari unsur-unsur berikut ini: (1) penyajian materi; (2) belajar dalam kelompok; (3) permainan; (4) turnamen; dan (5) penghargaan kelompok. Dengan menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran matematika melalui model *Teams Games Tournament*, siswa diajak untuk belajar secara aktif dan bermakna. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep matematika sehingga hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran matematika.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui 4 langkah penelitian sesuai Kemmis dan Mc. Taggart pada 32 Farhana et al.,(2019) ialah (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, serta (4) refleksi. Setiap langkah penelitian dilakukan secara berurutan sesuai dengan metode penelitian yang telah ditentukan. Apabila hasil yang didapatkan dari keempat tahapan tersebut belum mencapai

indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, maka penelitian nantinya akan dilaksanakan lagi pada siklus selanjutnya dengan melakukan perbaikan pada tindakan yang telah dilakukan.

Subjek penelitian ini yakni semua siswa kelas IV-A Sekolah Dasar Negeri Pakis 1 Surabaya yang totalnya 27 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Fokus utama penelitian tindakan kelas ini ialah pada efektivitas implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan hasil belajar Matematika, khususnya pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 cara Panjang dan bersusun, pada kelompok siswa tersebut. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan dua teknik utama, yakni tes serta observasi tak terstruktur. Tes, sebagaimana didefinisikan oleh Kadir (2015), merupakan instrumen evaluasi yang digunakan guna melihat tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, tes berfungsi sebagai tolok ukur berhasilnya proses pembelajaran yang sudah terlaksana. Sementara itu, observasi tak terstruktur, mengacu pada pendapat Williems yang dikutip Wiwesa (2023), merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan tanpa mengikuti kerangka atau pedoman yang sangat kaku. Peneliti memiliki kebebasan dalam merumuskan desain kegiatan observasi. Fleksibilitas ini memungkinkan peneliti untuk secara adaptif menyesuaikan fokus pengamatan supaya selaras dengan perkembangan keadaan juga kondisi yang dinamis pada lapangan. sehingga, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih komprehensif dan relevan dengan konteks penelitian yang sedang berlangsung.

Saat menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, siswa dikelompokkan dalam 5 kelompok kecil yang berbeda, masing-masing beranggotakan 5 hingga 6 orang. Pada akhir setiap siklus, siswa menerima tes formatif kognitif. Instrumen tes yang digunakan berupa soal uraian yang berjumlah 5 soal terkait dengan materi perkalian bilangan cacah sampai 100. Hasil tes digunakan untuk membandingkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum juga sesudah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan. Ujian tertulis dipakai atas penelitian ini guna mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa. Analisis data kuantitatif yang digunakan antara lain: (1) menentukan persentase ketuntasan belajar individu dan klasikal pada setiap siklus pembelajaran; dan (2) menghitung rata-rata nilai kelas berdasarkan total hasil tes. Peneliti menggunakan rumus berikut yang dikemukakan Arikunto dan dikutip dalam penelitian Maslahah (2024), untuk menentukan nilai rata-rata kelas:

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}}$$

Menurut Daryanto dalam Maslahah (2024), ukuran ketuntasan belajar secara klasikal adalah jumlah siswa yang lulus KKTP dibandingkan dengan jumlah peserta tes. Apabila persentase hasil belajar siswa pada kelas yang melebihi KKTP mencapai 85%, maka kelas tersebut dikatakan tuntas belajar. Dengan menggunakan rumus berikut, kita dapat menentukan ketuntasan klasikal:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai mencapai KKTP}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Berikut penanda keberhasilan penelitian: 1) Persentase siswa yang tuntas tes sesuai ketuntasan belajar klasikal yaitu sejumlah 85%; 2) Nilai rata-rata kelas adalah 75; dan 3) Nilai rata-rata kelas meningkat setiap siklusnya. Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk pelajaran matematika di SD Negeri Pakis 1 Surabaya yang harus dicapai siswa adalah 75.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan sejumlah dua siklus. Tiap siklus terdiri atas satu kali penilaian dan dua kali pertemuan. Data dari penelitian menunjukkan seberapa baik pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi perkalian bilangan cacah hingga 100 dengan cara panjang dan bersusun diperoleh dari tiga sumber utama, yaitu hasil tes formatif awal (pra-siklus), hasil belajar kognitif pada siklus 1, dan hasil belajar kognitif pada siklus 2. Berikut adalah hasil serta pembahasan atas penelitian ini:

a. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasar hasil tes formatif berbentuk soal evaluasi materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun yang telah diberikan kepada 27 siswa di kelas IV-A SD Negeri Pakis 1 Surabaya, tercatat bahwasanya hanya 10 siswa yang berhasil sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sedangkan 17 siswa lainnya belum memenuhi standar yang telah ditetapkan. Berikut ialah rekapitulasi hasil belajar siswa atas pra siklus.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Aspek	Keterangan
1	Total siswa kelas IV-A	27
2	Total siswa kelas IV-A yang mencapai KKTP	10
3	Total siswa kelas IV-A yang belum mencapai KKTP	17
4	Nilai tertinggi	80
5	Nilai terendah	25
6	Rata – rata nilai kelas	59,44
7	Persentase ketuntasan	37,04%

Dari hasil pra siklus sebagaimana tertuang dalam Tabel 1 mengungkap adanya permasalahan serius dalam proses pembelajaran Matematika materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun di kelas IV-A. Rendahnya persentase siswa yang tuntas dan nilai rata-rata kelas yang di bawah KKTP memperlihatkan bahwasanya mayoritas siswa belum menguasai materi pelajaran secara baik. Hal ini dapat dikarenakan atas berbagai faktor, satu diantaranya ialah model juga teknik pembelajaran yang kurang menarik dan efektif juga kurang terlibatnya siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Guna menyelesaikan masalah ini, guru perlu melakukan beberapa upaya, seperti menerapkan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, serta menggunakan media pembelajaran yang variatif. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat naik secara signifikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan observasi juga hasil belajar pra siklus, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* guna meningkatkan hasil belajar Matematika materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun pada siswa kelas IV-A SD Negeri Pakis 1 Surabaya

b. Hasil Belajar Siklus 1

Pada siklus I tahap perencanaan, peneliti berfokus pada pengembangan modul pembelajaran matematika yang disesuaikan dengan standar isi dan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Modul ajar yang

disusun secara sistematis mencakup identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, serta sumber belajar. Selain itu, dikembangkan pula Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk dikerjakan secara berkelompok dan kemudian dilombakan dalam bentuk turnamen. Proses pembelajaran ini melibatkan pembagian siswa menjadi lima kelompok heterogen yang beranggotakan 5-6 siswa.

Pada tahapan implementasi (pelaksanaan), peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, peneliti juga menyusun tes formatif dalam bentuk evaluasi berupa soal-soal cerita yang berhubungan dengan perkalian bilangan cacah sampai 100 yang diuraikan dengan cara panjang dan bersusun Hasil belajar siswa kemudian dianalisis berdasar hasil tes formatif yang telah mereka kerjakan. Berikut ialah rekapitulasi hasil belajar siswa atas siklus I

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Keterangan
1	Total siswa kelas IV-A	27
2	Total siswa kelas IV-A yang mencapai KKTP	16
3	Total siswa kelas IV-A yang belum mencapai KKTP	11
4	Nilai tertinggi	90
5	Nilai terendah	60
6	Rata – rata nilai kelas	74,26
7	Persentase ketuntasan	59,26%

Perbandingan hasil belajar siswa kelas IV-A pada siklus I dengan pra siklus memperlihatkan adanya kenaikan yang signifikan meskipun belum optimal. Peningkatan persentase ketuntasan dari 37,04% menjadi 59,26% memperlihatkan bahwasanya mayoritas siswa sudah mencapai kompetensi yang diharapkan. Sementara itu, nilai rata-rata kelas pula terdapat kenaikan dari 59,44% menjadi 74,26. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh dari jumlah siswa telah mengerti konsep matematika yang dijelaskan meskipun

terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan. Peningkatan ini dapat dikarenakan atas banyak faktor, seperti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Guna mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya, peneliti memutuskan untuk terus mengembangkan variasi soal, serta memberi perhatian khusus pada siswa yang masih mengalami kesulitan.

c. Hasil Belajar Siklus II

Berdasar refleksi pada siklus I, sejumlah perbaikan dilakukan pada siklus II. Penambahan dua pertemuan memungkinkan peneliti untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) secara lebih terstruktur dan menarik lagi. Penggunaan media pembelajaran yang variatif serta permainan edukasi kelompok yang lebih menarik berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, pengembangan variasi soal dan pemberian perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan juga berkontribusi pada kenaikan hasil belajar.

Hasil belajar siswa pada siklus II memperlihatkan kenaikan yang signifikan, secara rata-rata nilai kelas mencapai 82,97 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat secara drastis menjadi 85,19%, menandakan bahwasanya mayoritas siswa telah memahami materi perkalian secara baik. Meskipun demikian, masih terdapat 14,81% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini secara jelas memperlihatkan bahwasanya implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel dibawah ini merangkum secara rinci hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Keterangan
1	Jumlah siswa kelas IV-A	27
2	Total siswa kelas IV-A yang mencapai KKTP	23
3	Total siswa kelas IV-A yang belum mencapai KKTP	4

4	Nilai tertinggi	100
5	Nilai terendah	70
6	Rata – rata nilai kelas	82,97
7	Persentase ketuntasan	85,19%

Berdasar hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwasanya implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk melihat secara lebih jelas kenaikan hasil belajar siswa sesudah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), perhatikan tabel dibawah:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Total siswa kelas IV-A	27	27	27
2	Total siswa kelas IV-A yang mencapai KKTP	10	16	23
3	Total siswa kelas IV-A yang belum mencapai KKTP	17	11	4
4	Nilai tertinggi	80	90	100
5	Nilai terendah	25	60	70
6	Rata – rata nilai kelas	59,44	74,26	82,97
7	Persentase ketuntasan	37,04%	59,26	85,19%

Dari tabel di atas kita dapat melihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Terlihat bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mengalami peningkatan dari 10 siswa pada pra siklus menjadi 23 siswa pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah berhasil menguasai materi pelajaran setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga mengalami peningkatan yang cukup

signifikan, dari 59,44 pada pra siklus menjadi 82,97 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal Matematika materi perkalian bilangan cacah sampai 100 telah meningkat. Begitu pula dengan persentase ketuntasan belajar yang awalnya hanya 37,04% pada pra siklus, meningkat menjadi 85,19% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Siswa Kelas IV A SDN Pakis 1 Surabaya", dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan cara panjang dan bersusun.

Analisis data pada tabel perbandingan hasil belajar siswa tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada semua aspek yang diamati. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mengalami peningkatan yang cukup drastis dari 37,04% pada pra siklus menjadi 85,19% pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah menguasai materi perkalian dengan baik setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 59,44 pada pra siklus menjadi 82,97 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal perkalian dengan cara panjang dan bersusun telah meningkat. Rentang nilai siswa juga semakin sempit, yang

menunjukkan bahwa kesenjangan kemampuan antara siswa yang berprestasi tinggi dan rendah semakin mengecil.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Pertama, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif dalam kelompok. Kedua, adanya unsur kompetisi dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketiga, penggunaan berbagai macam permainan dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar para pendidik, khususnya guru sekolah dasar, dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat konseptual seperti perkalian bilangan cacah. Model kooperatif tipe TGT terbukti mampu merangsang keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, unsur permainan yang dihadirkan dalam model ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hardina, Sri. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun ke-8*. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/15188/14707>
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81
- Laili, Izzatul., Soewardini, H.M.D., & Utami, Sri. (2023). Penerapan Pendekatan Teaching At The Right Level (Tarl) Dengan Strategi Diferensiasi Proses Dan Konten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-1 SMAN 6 Surabaya Pada Materi Matriks. *Journal of Mathematis Education Research* (Vol. 2, pp. 31-37)
- Maslakhah, A., & Suhartono, S. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDEFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI MIPA SMA NEGERI 1 MOJOSARI. *Journal of Mathematics Education Research*, 2(2)
- Nurhanifah, Aminah. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. (Vol. 8, pp. 1082-1096). DOI 10.35931/am.v8i3.3545
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:

Ar-Ruzz Media.

Warsono, & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif : Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2