



## PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Oleh:

**Rani Dina Listari<sup>1</sup>, Fina Fakhriyah<sup>2</sup>, Nurul Fathonah<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2</sup>, Program Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muria Kudus

<sup>3</sup>SD NU Nawa Kartika Kudus

Email: [ranidinalistari98@gmail.com](mailto:ranidinalistari98@gmail.com), [finafakhriyah@umk.ac.id](mailto:finafakhriyah@umk.ac.id), [nurulfathonah20@guru.sd.belajar.id](mailto:nurulfathonah20@guru.sd.belajar.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3070>

Article info:

Submitted: 14/05/25

Accepted: 16/08/25

Published: 30/08/25

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal dalam pembelajaran materi pengukuran waktu, serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan setelah penerapan model tersebut di kelas II B SD NU Nawa Kartika. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II B sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media kartu soal terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pengukuran waktu. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 48,48% pada siklus I menjadi 87,88% pada siklus II. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Keywords:** Team Games Tournament, kartu soal, hasil belajar, pengukuran waktu.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan berperan sebagai fondasi awal perkembangan akademik dan karakter siswa. Siswa diperkenalkan dengan konsep dasar seperti matematika, bahasa, dan keterampilan sosial dalam pembelajaran yang bersifat holistik. Pendidikan di jenjang ini juga mendorong pencapaian hasil belajar secara optimal, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Hutagalung et al., (2022) hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan dan berdampak jangka panjang. Hasil belajar merupakan cerminan dari pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang menunjukkan perubahan perilaku secara menyeluruh.

Di Sekolah Dasar, pembelajaran matematika memainkan peran yang sangat penting, terutama dalam pembelajaran materi pengukuran waktu. Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 10 Februari 2025, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II B di SD NU Nawa Kartika pada materi pengukuran waktu masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran serta rendahnya keterlibatan



siswa dalam proses belajar. Selain itu, dalam pembelajaran, guru masih menggunakan metode klasik, yaitu ceramah dan pemberian tugas secara individu tanpa melibatkan aktivitas yang menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi kurang aktif, cepat bosan, dan kurang memahami materi secara optimal. Jika masalah ini tidak segera ditangani, siswa yang kurang terlibat dalam pembelajaran akan kesulitan untuk memahami materi yang lebih kompleks di masa depan. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan antara siswa yang memahami materi dan yang tidak, yang pada akhirnya mengganggu kelancaran dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar, pendidik, dan pelatih berperan penting dalam membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap suatu yang diharapkan (Anggraini et al., 2024). Guru dituntut untuk lebih menguasai materi dan cermat dalam menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran TGT merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang mengkombinasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan turnamen dalam proses pembelajaran. Menurut Marlita et al., (2023), bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama antar siswa dengan aspek permainan dan kompetisi melalui turnamen, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan itu, Auliya et al., (2024) menyatakan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka. Model TGT menjadi salah satu strategi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan partisipasi dan pencapaian hasil belajar siswa secara optimal. Penerapan model ini dalam pembelajaran matematika menunjukkan bagaimana TGT tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas turnamen yang melibatkan soal-soal berbasis aplikasi. Seperti yang dikemukakan oleh Mahayasa (2023) model TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dan mendorong peningkatan hasil belajar karena siswa dilatih untuk bekerja sama dan menyusun strategi penyelesaian soal secara berkelompok.

Model TGT memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Model ini melibatkan siswa secara aktif melalui kerja kelompok dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Interaksi antar siswa dalam kelompok juga mendorong kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Selain itu, keberadaan unsur permainan dan turnamen dalam model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami materi secara lebih mendalam. Seperti yang dijelaskan oleh Slavin (1986), TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka melalui elemen kompetisi dan kerja sama dalam kelompok.

Agar pembelajaran model TGT dalam pembelajaran lebih optimal, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas siswa untuk belajar. Menurut Qorina et al., (2025) penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga mempermudah mencapai tujuan pembelajaran Fuadah & Sukadari (2022). Selain itu, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Wulandari et al., (2023) manfaat media pembelajaran antara lain: (1) memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, (meningkatkan dan mengarahkan siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi antar siswa dengan lingkungannya; serta (3) memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang efektivitas model TGT adalah kartu soal. Kartu soal adalah media pembelajaran yang berisi soal-soal yang dirancang untuk dipecahkan oleh siswa, baik secara individu maupun berkelompok untuk meningkatkan pemahaman



konsep dan hasil belajar (Fariha dan Sa'adah, 2024). Melalui penggunaan kartu soal, siswa dapat belajar secara lebih aktif, memperkuat pemahaman materi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam suasana yang menyenangkan, dan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan model TGT berbantuan kartu soal dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Model TGT memungkinkan siswa untuk belajar secara kooperatif dalam kelompok, sekaligus merangsang semangat kompetitif melalui turnamen yang menyenangkan. Dengan bantuan kartu soal, kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif, dan siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi melalui diskusi kelompok, latihan soal, serta penguatan dalam bentuk permainan edukatif. Kombinasi antara kerja sama, kompetisi sehat, dan media yang sesuai diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam ranah kognitif. Menurut Sya'adah et al. (2023) penggunaan model TGT berbantuan kartu soal dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afidah et al., (2024) bahwa model TGT berbantuan kartu soal memberikan efek yang baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

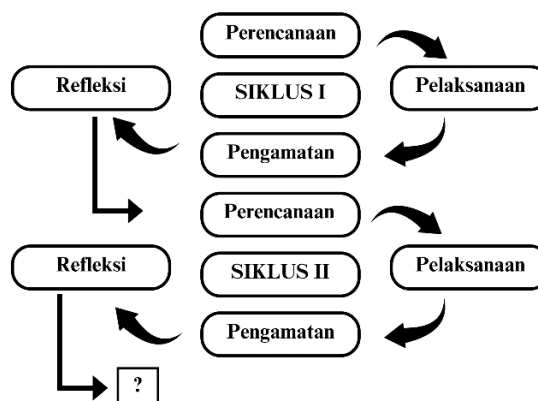
Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan kartu soal merupakan alternatif yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Model ini menekankan kerja sama, keterlibatan aktif siswa, serta kompetisi yang sehat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal pada materi pengukuran waktu di kelas II B SD NU Nawa Karika dan apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal pada materi pengukuran waktu dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Kemudian penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal dalam pembelajaran materi pengukuran waktu serta mengetahui peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa setelah penerapan model tersebut di kelas II B SD NU Nawa Kartika

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD NU Nawa Kartika, Desa Langger Dalem 150 A, Kecamatan Kota Kudus, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II B yang berjumlah 33 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantu kartu soal.

Desain penelitian menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahap tersebut berlangsung secara siklik dan berulang. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan reflektif yang dilakukan oleh praktisi pendidikan atau pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.

Adapun alur Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini digambarkan melalui model spiral Kemmis dan McTaggart seperti pada Gambar 1 berikut:



**Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart**

(Sumber: Arikunto, 2009)

Berdasarkan gambar alur penelitian di atas terdiri dari 4 tahapan, yang pertama perencanaan (*planning*) pada tahap ini, peneliti merancang tindakan yang dilakukan dengan menyusun modul ajar, mempersiapkan materi ajar, serta menyusun instrumen evaluasi untuk mendukung penerapan model pembelajaran. Kedua, pelaksanaan tindakan (*action*) peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan berbantu kartu soal sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Ketiga, observasi (*observing*) peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi dilakukan dengan dibantu oleh seorang observer, yaitu guru kelas II B. Yang terakhir, refleksi (*reflection*) setelah tindakan dilakukan, peneliti mengevaluasi hasil observasi bersama guru kolaborator untuk meninjau keberhasilan dan kelemahan yang terjadi, sehingga dapat merencanakan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan penerapan model TGT berbantu kartu soal serta mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi pengukuran waktu. Peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT berbantu kartu soal selama proses pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada keterlaksanaan kegiatan guru dan siswa. Sementara itu, tes diberikan kepada siswa guna mengukur peningkatan hasil belajar kognitif secara individu pada setiap akhir siklus. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Skor tes hasil belajar dianalisis menggunakan perhitungan menurut (Arikunto, 2010) sebagai berikut:

Dengan rumus: 
$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas } (\geq \text{KKTP})}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang tuntas

Jumlah siswa yang tuntas ( $\geq \text{KKTP}$ ) = Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai atau melebihi KKM

Jumlah total siswa = Total jumlah siswa yang ikut serta dalam pembelajaran

Supaya lebih mudah menilai hasil belajar siswa, berikut ini disajikan tabel kategori keberhasilan berdasarkan persentase pencapaian.

**Kriteria Taraf Keberhasilan Hasil Belajar**

Persentase (%)	Kategori
----------------	----------



80% – 100%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Cukup
1% – 39%	Kurang

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 75%. Jika rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai  $\geq 75\%$  berarti hasil belajar siswa sudah berhasil.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes pelaksanaan penelitian yang dilakukan selama 2 siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantu kartu soal pada kelas II SD NU nawa kartika yaitu, siklus I nilai siswa memiliki rata-rata (mean) sebesar 68,18 dengan standar deviasi 15,25. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sedangkan nilai terendah 40. Dari 33 siswa, sebanyak 16 siswa (48,48%) mencapai ketercapaian ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP), sedangkan 17 siswa (51,52%) belum tuntas. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,45 dengan standar deviasi 8,12. Nilai tertinggi tetap 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 70. Jumlah siswa yang mencapai KKTP bertambah menjadi 29 siswa (87,88%), sementara siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 4 siswa (12,12%).

Data ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 17, 27 dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui proses dalam tindakan siklus I dan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament berbantu Kartu Soal di kelas II SD NU Nawa Kartika pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal dalam materi pengukuran waktu di kelas II SD. Masing-masing siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang terintegrasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada siklus pertama, kegiatan dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran untuk memberi gambaran kepada siswa apa yang akan dipelajari (Depdiknas, 2008). Kemudian peneliti menyampaikan materi tentang membaca dan menulis tanda waktu. Dalam penyajiannya, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video dan papan waktu untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap jam analog. Penjelasan mencakup bagian-bagian jam, cara membaca waktu, dan cara menuliskannya dengan benar. Peneliti kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Selanjutnya, siswa dibagi menjadi enam kelompok secara acak berdasarkan nomor undian. Menurut Slavin (1986) pembentukan kelompok dengan anggota yang memiliki kemampuan beragam dapat meningkatkan interaksi dan kerjasama antar siswa, yang pada akhirnya mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka. Setelah kelompok terbentuk, peneliti menjelaskan bahwa akan diadakan permainan edukatif bernama "Turnamen Waktu". Sebelum permainan dimulai, masing-masing kelompok diberi waktu untuk berdiskusi dan mempelajari kembali materi yang telah disampaikan.

Setelah diskusi kelompok selesai, guru mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan turnamen waktu yang berlangsung selama 20 menit. Dalam permainan ini, setiap kelompok bergiliran mengirimkan anggotanya untuk maju dan menjawab soal dari kartu soal yang telah disiapkan. Kartu soal ini berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Menurut Umar et al., (2024) menegaskan bahwa media kartu soal dalam pembelajaran TGT mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi. Hal ini juga sejalan dengan temuan Sya'adah et al. (2023), yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan dalam turnamen dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa yang biasa dialami dalam pembelajaran konvensional. Sebelum tahap pemberian penghargaan atau *reward*, peneliti bersama siswa melakukan penilaian bersama dengan cara menunjuk salah satu siswa sebagai





pencatat poin setiap kelompok di papan tulis. Sementara itu, peneliti memeriksa dan membahas jawaban pada kartu soal bersama seluruh siswa. Setelah diketahui kelompok yang memperoleh skor tertinggi, guru memberikan penghargaan (Auliya et al., 2024). Pada penelitian ini peneliti memberikan penghargaan berupa makanan ringan. Menurut Fidah (2024), tingginya minat siswa terhadap permainan kartu soal yang disertai pemberian *reward* mendorong semangat kompetisi positif, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Namun, dalam pelaksanaannya muncul kendala, yakni beberapa siswa dari kelompok lain menunjukkan rasa iri karena tidak mendapatkan hadiah.

Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan tes akhir siklus kepada seluruh siswa. Tes ini bersifat individu dan bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa secara menyeluruh terhadap materi pembelajaran, terpisah dari kegiatan permainan kelompok. Menurut Qorina et al., (2025) evaluasi merupakan kategori tertinggi dalam ranah hasil belajar kognitif, sehingga tes ini dirancang tidak hanya untuk menilai pemahaman siswa secara mendasar, tetapi juga untuk melihat kemampuan mereka dalam menganalisis dan mengevaluasi materi. Hasil tes ini digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahapan siklus kedua kurang lebih sama dengan siklus pertama, yang mencakup penyampaian materi, diskusi kelompok, dan permainan edukatif. Perbedaan utama terletak pada beberapa penyesuaian yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, seperti tidak membentuk kelompok baru karena kelompok sebelumnya sudah lebih kompak, serta siswa yang sudah lebih terbiasa dengan aturan permainan, sehingga pembelajaran berjalan lebih tertib dan efektif. Selain itu, pada siklus kedua, materi difokuskan pada pemahaman waktu pagi, siang, sore, malam, dan durasi waktu. Diskusi kelompok juga lebih hidup dan terstruktur, serta suasana yang lebih mendukung dan semangat di antara siswa setelah permainan. Evaluasi dilakukan dengan cara yang sama, namun tidak ada lagi rasa iri dari siswa terhadap kelompok yang mendapatkan penghargaan, yang menunjukkan perkembangan positif dalam sikap siswa.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai partisipan utama dalam proses pembelajaran, sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam membangun pengetahuan (Slavin, 1995). Dalam praktiknya, penggunaan elemen permainan seperti kuis, tim, dan turnamen dapat mendorong motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep, terutama pada materi yang bersifat abstrak.

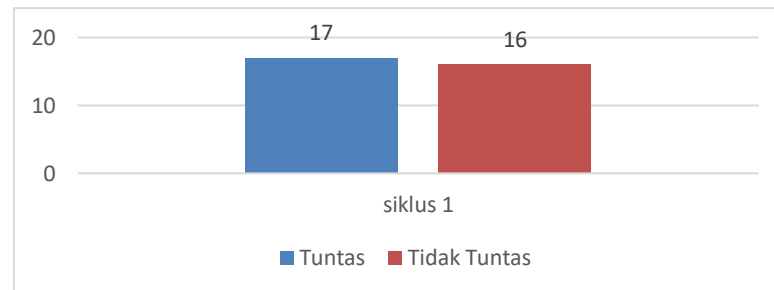
Salah satu bentuk implementasi yang inovatif adalah dengan menyisipkan media visual dan alat bantu seperti flashcards, papan turnamen, dan video interaktif. Penelitian oleh Yuliana dan Sari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual dalam model TGT pada materi IPA meningkatkan retensi informasi serta mendorong kemampuan berpikir kritis. Permainan seperti "Turnamen Waktu" atau bentuk lain dari game edukatif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan tidak membosankan, yang sangat dibutuhkan dalam konteks pendidikan abad ke-21.

#### **b. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Kelas II SD NU Nawa Kartika setelah Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Hasil pelaksanaan tes siklus I menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar kognitif siswa masih berada di bawah standar keberhasilan klasikal. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 100, sedangkan nilai terendah tercatat sebesar 40. Dari total 33 peserta, sebanyak 16 siswa (48,48%) berhasil mencapai Ketercapaian Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 17 siswa (51,52%) belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa pada siklus I pencapaian hasil belajar kognitif siswa belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan klasikal. Meskipun terdapat selisih yang tipis antara siswa yang mencapai KKTP dan yang belum tuntas, capaian ini tetap belum menggambarkan keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan tindak lanjut berupa perbaikan pada siklus berikutnya agar ketercapaian hasil



belajar siswa dapat ditingkatkan secara merata. Untuk lebih jelasnya, ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.

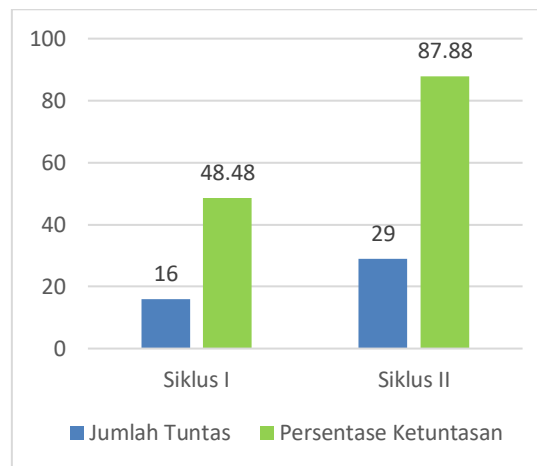


**Gambar 2. Analisis Ketuntasan Belajar Siklus I**

Ketidakseimbangan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum optimal dalam menjangkau seluruh kemampuan siswa secara merata. Temuan ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan, baik dalam hal pendekatan instruksional, media yang digunakan, maupun manajemen waktu selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pelaksanaan siklus II, diharapkan adanya peningkatan signifikan dalam ketercapaian belajar siswa secara klasikal, dengan pendekatan yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil refleksi bersama guru kelas II B, mengungkapkan beberapa kendala utama, yaitu: siswa masih kesulitan membaca jam analog dengan tepat, belum memahami keterkaitan antara waktu dan aktivitas harian, lebih fokus pada aspek kompetisi dalam permainan edukatif, serta kurang konsentrasi saat evaluasi karena terbawa suasana permainan. Selain itu, peneliti juga belum maksimal dalam memberikan bimbingan merata kepada semua kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang perbaikan pada siklus II berupa penggunaan media visual seperti video dan papan waktu, pemberian latihan soal sebelum permainan, pemberian jeda waktu sebelum tes, serta peningkatan pendampingan selama pembelajaran. Diharapkan perbaikan ini dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II.

Selanjutnya, berdasarkan pelaksanaan tes siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai tertinggi peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah sebesar 70. Berdasarkan analisis data, diketahui siswa yang mencapai KKTP sebanyak 29 siswa atau 87,88%, sedangkan siswa yang belum menunjukkan capaian yang memadai sebanyak 4 siswa atau 12,12%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian persentase hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan sehingga pembelajaran siklus III tidak dibutuhkan lagi. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil tes siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2. Peningkatan Hasil Tes Siklus I ke Siklus II**

Berdasarkan grafik di atas, diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika materi pengukuran waktu setelah penerapan model TGT. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase ketuntasan dari 48,48% pada siklus I menjadi 87,88% pada siklus II yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II B, khususnya pada aspek kognitif yang berkaitan dengan materi waktu. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan berbasis kerja sama mendorong keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun afektif. Penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar (Auliya et al., 2024).

Penggunaan kartu soal sebagai media bantu selaras dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa belajar melalui interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendapat Herpian et al. (2023) yang menyatakan bahwa model TGT dengan media kartu soal efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan kata lain, pendekatan ini mampu mengaktifkan proses berpikir dan respons emosional siswa secara bersamaan dalam kegiatan belajar.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sya'adah et al., (2023) menemukan bahwa penerapan model TGT berbantuan kartu soal secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Pegandon. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT berbantuan kartu soal memiliki minat belajar dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurdian et al., (2021) juga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMK. Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dari capaian KKM 47,22% sebelum diberikan tindakan, menjadi 61,11% pada siklus I, dan mencapai 83,33% pada siklus II.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Afidah et al., (2024) juga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu kartu soal efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan model TGT, di mana rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 68,83 meningkat menjadi 88,33 pada post-test. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan dari 69,52 menjadi 80. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan kartu soal lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.





#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantu kartu soal mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif, siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Kartu soal membantu memperkuat pemahaman konsep, sementara suasana kompetitif mendorong motivasi dan kerja sama yang efektif antar siswa. Kemudian hasil tes belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 16 peserta didik yang tuntas atau sekitar 48,48%. Sedangkan pada siklus II terdapat 29 peserta didik yang tuntas atau sekitar 87,88%. Pencapaian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata tes pada siklus I sebesar 75,15 meningkat menjadi 86,36 pada siklus II. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Cahya Rohim, D. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 561–567. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22938>
- Anggraini, N.D., Siregar, R., Nurbaiti, E. K. P. (2024). Penerapan Model Pbl ( Problem Based Learning ) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(3), 204–211. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i3.1694>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Auliya, A. R., Ardelia, N. R., & Usodo, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika di Kelas XI. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 675–688. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-5>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Umum Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Fuadah, A., & Sukadari, S. (2022). Teams Games Tournament dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.286>
- Hutagalung, A., Nasution, S. R. A., & Theresia, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) Dengan Metode Pembelajaran Tipe Tgt (Team Games Tournament) Di Kelas V Sd Negeri 157019 Pinangsori 12. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i1.237>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Nia Devi Anggraini, Rosnida Siregar, Nurbaiti, E. K. P. (2024). Penerapan Model Pbl ( Problem Based Learning ) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(3), 204–211. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i3.1694>
- Nurdian, W., Santoso, S., & Muchsini, D. B. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Kartu Soal Di Smk. *Tata Arta" UNS*, 7(3), 87–99.



- Slavin, R. E. (1986). *Team Games Tournament: A cooperative learning strategy*. In *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning* (pp. 1-15). National Education Association
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 1–13. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Qorina, N., Fakhriyah, F., & Siti Masfuah. (2025). Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i1.3613>
- Umar, R. A., Husain, R. I., & Arif, R. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn No. 17 Dungi. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(4), 1396–1405. <https://doi.org/10.29100/.v6i4.5367>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>