JURNAL PENDIDIKAN WIDYASWARA INDONESIA
E-ISSN 3109-7618
Volume 2; Nomor 4; November 2026; Hal 1016-1023
Website : https://journal.widyaswara.ac.id/index.php/jpwi

Penggunaan Papan Konsep Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid dengan Model *Teams Games Tournament* (*TGT*) di Kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina

Kurniati[1*], Afrimon[2], Peki Fitra Sandi[3]
[*1,2]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[3]*Pendidikan Guru Anak Usia Dini, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[1*]kurniati31122@gmail.com, [2]afrimon1972@gmail.com, [3]firasandi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika murid kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina, Kabupaten Solok Selatan. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kurangnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT)* berbantuan media papan konsep perkalian dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar Matematika murid kelas III melalui penerapan model pembelajaran (*TGT*) berbantuan media papan konsep perkalian. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah murid kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru serta aktivitas murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar murid meningkat dari 70,59% pada siklus I menjadi 76,47% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 79% menjadi 83%, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 71% menjadi 76%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran (*TGT*) berbantuan media papan konsep perkalian dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika murid kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina.

Kata kunci: Papan Konsep Perkalian, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (*TGT*), Pembelajaran Matematika.

Abstract

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at UPT SD Negeri 03 Pekonina, South Solok Regency. The low learning outcomes were influenced by several factors, one of which was the lack of student involvement in the learning process. To overcome this problem, the Teams Games Tournament (TGT) learning model was implemented using a multiplication concept board as learning media. This study aimed to describe the improvement of the learning process and mathematics learning outcomes of third-grade students through the implementation of the TGT learning model assisted by multiplication concept board media. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The subjects were third-grade students of UPT SD Negeri 03 Pekonina in the second semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning outcome tests and observations of teacher and student activities. The results showed that the percentage of students achieving learning mastery increased from 70.59% in Cycle I to 76.47% in Cycle II. Teacher activity also increased from 79% in Cycle I to 83% in Cycle II, while student activity increased from 71% to 76%. Therefore, the implementation of the TGT learning model assisted by multiplication concept board media can improve the learning process and mathematics learning outcomes of third-grade students.

Keywords: *Multiplication Concept Board, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Mathematics Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa memanfaatkan sepenuhnya potensi mereka. Diharapkan melalui pendidikan, siswa akan memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, kemandirian, kecerdasan, nilai-nilai moral yang luhur, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Kata Yunani "paedagogie" berasal dari kata "paes", yang berarti "anak" dan "egogos", yang berarti "membimbing". Oleh karena itu, "paedagogie" didefinisikan sebagai proses memberikan bimbingan kepada anak-anak (Hidayat & Abdillah, 2019: 23). (Rodliyah (2021: 28)) mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang direncanakan dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk mengubah sikap dan perilaku anak-anak sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan adalah proses yang terencana dan berkelanjutan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan siswa.

Agar proses pendidikan dapat berjalan secara sistematis dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan pedoman untuk mengatur arah, isi, dan pelaksanaan pendidikan. Kurikulum adalah akhir dari pedoman tersebut. Kurikulum, menurut (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah seperangkat rencana dan ketentuan tentang tujuan, isi, materi pelajaran, dan metode yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum memainkan peran penting dalam mengarahkan semua kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Syafei, 2025: 1). Kurikulum Merdeka adalah salah satu kurikulum yang saat ini digunakan di sekolah. Ini memberikan guru kesempatan untuk membuat pengalaman belajar yang luar biasa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajar mereka. Kurikulum Merdeka juga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang beragam, yang memungkinkan mereka memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep dan mengembangkan keterampilan mereka.

Pembelajaran, juga dikenal sebagai pelaksanaan kurikulum, adalah proses yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk memastikan bahwa siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Pembelajaran, menurut Komalasari (2010), sebagaimana dikutip dalam (Ananda & Rohman (2023: 5)), adalah sistem atau proses bimbingan siswa yang direncanakan, dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan sifat materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan perencanaan pembelajaran yang cermat.

Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa-guru dan sesama siswa. (Suyitno (2004)) sebagaimana dikutip dalam (Wandini & Banurea (2019: 5)), mengatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses di mana guru mengajarkan matematika kepada siswa mereka. Mereka melakukan ini dengan membuat lingkungan belajar yang nyaman dan memberikan bimbingan yang disesuaikan dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa. Dalam hal ini, matematika, menurut Suherman (2001) dalam (Siagian (2017: 63)), adalah kumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui pemikiran logis dan rasional. Akibatnya, pengajaran matematika di sekolah dasar harus memberikan siswa tidak hanya keterampilan berhitung, tetapi juga pengalaman belajar yang nyata, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Penggunaan media pembelajaran inovatif diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penalaran dan logika, pemahaman konseptual, serta keterampilan pemecahan masalah.

Namun, kondisi pembelajaran matematika di kelas tiga di UPT SD Negeri 03 Pekonina menunjukkan adanya masalah yang perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas tiga yang dilakukan pada hari Senin, 6 Oktober 2025, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu rendahnya prestasi matematika, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, tidak adanya siswa yang mengajukan pertanyaan selama pelajaran, dominannya penggunaan metode ceramah, serta penggunaan model pengajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang kurang optimal. Kondisi ini diperkuat oleh data hasil belajar, yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa kelas tiga, hanya 6 siswa, atau 35,29%, yang memenuhi Kriteria

Kemahiran Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 11 siswa, atau 64,71%, tidak memenuhi kriteria tersebut. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Masalah ini harus ditangani segera dengan mengubah metode pengajaran yang lebih aktif melibatkan siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah alternatif yang dapat digunakan. Model pembelajaran yang dikenal sebagai TGT mengelompokkan siswa ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik mereka dan atribut lainnya. Dalam praktiknya, permainan dan turnamen atau kompetisi terorganisir membantu siswa belajar. Turnamen ini memiliki sistem penilaian, papan peringkat, dan penghargaan untuk kelompok atau individu yang mencapai hasil terbaik. Selain meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam belajar, kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Astuti *et al*., 2022: 211).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. (Damayanti dkk. (2022: 201)) menjelaskan bahwa (TGT) mengajak murid belajar melalui kegiatan permainan dan turnamen sehingga dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, karakter gotong royong, serta hasil belajar murid. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman (2014) dalam (Sururi dan Wahid (2022: 2417)) menyatakan bahwa (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang mengorganisasikan murid ke dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama memahami materi sebelum mengikuti permainan akademik dalam bentuk turnamen. Melalui kegiatan tersebut, setiap murid memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

Penerapan (TGT) juga memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara kolaboratif sekaligus mengembangkan tanggung jawab individu. (Slavin (2015)) dalam Putri dan Wati (2020: 40) menjelaskan bahwa (TGT) menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu yang memungkinkan murid berkompetisi dengan peserta lain yang memiliki kemampuan akademik relatif setara. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara individu, tetapi juga mendorong murid untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut menjadikan (TGT) relevan diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas belajar konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid.

Pembelajaran matematika dengan model (TGT) akan lebih efektif jika didukung oleh bahan pembelajaran yang konkret, menarik, dan selaras dengan topik pelajaran. Papan konsep perkalian adalah salah satu alat yang dimaksudkan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara visual dan interaktif. Alat ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan, diskusi, kerja kelompok, dan kompetisi yang sehat. Dengan demikian, papan konsep perkalian dapat berfungsi sebagai alat pendukung yang relevan dalam penerapan model (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang konsep perkalian.

Diharapkan bahwa model (TGT), yang didukung oleh papan konsep perkalian, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika. Model (TGT) meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membuat belajar lebih menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keterampilan sosial, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model (TGT) meningkatkan kemampuan matematika. (Amri dkk. (2023: 54)) menyatakan bahwa model (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Asumsi bahwa model (TGT) dapat menjadi salah satu opsi untuk mengatasi hasil belajar matematika yang buruk diperkuat oleh hasil penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan konsep perkalian dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Papan Konsep Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas III SD Negeri 03 Pekonina Kabupaten Solok Selatan."

METODE

(Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk. (2017: 1–2), PTK merupakan penelitian yang menggambarkan hubungan sebab-akibat dari suatu tindakan sekaligus menjelaskan proses dan dampak yang terjadi setelah tindakan tersebut diberikan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan atau guru, sedangkan guru kelas III bertindak sebagai pengamat terhadap aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

A. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan, pada semester II Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian berfokus pada pembelajaran Matematika, khususnya materi perkalian, dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan konsep perkalian. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 4 April 2026 dan 10 April 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada 15 April 2026 dan 22 April 2026. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 7 murid perempuan.

B. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai proses dan hasil pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model (TGT). Lembar observasi aktivitas murid digunakan untuk mengetahui keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Kedua lembar observasi diisi oleh pengamat berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Tes hasil belajar diberikan pada akhir pembelajaran dalam bentuk soal uraian untuk mengetahui tingkat penguasaan murid terhadap materi perkalian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan selama proses pembelajaran pada setiap siklus.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur PTK yang dikembangkan oleh Arikunto dkk. (2017), yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun jadwal penelitian, menentukan pengamat, menyusun modul ajar, menyiapkan media papan konsep perkalian, menyusun lembar observasi aktivitas guru dan murid, membuat kisi-kisi dan soal tes beserta kunci jawaban, serta menyiapkan perangkat dokumentasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan konsep perkalian. Pelaksanaan pembelajaran meliputi penyajian materi, pembentukan dan kegiatan belajar dalam kelompok, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), serta pemberian penghargaan kepada tim (*team recognition*). Penggunaan papan konsep perkalian dilakukan untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara konkret dan menarik selama kegiatan kelompok, permainan, maupun turnamen.

Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamat mengamati aktivitas guru dan murid berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Selain itu, seluruh kegiatan pembelajaran didokumentasikan sebagai data pendukung penelitian.

Tahap refleksi dilakukan setelah tindakan pada setiap siklus selesai. Peneliti bersama pengamat menganalisis hasil observasi dan hasil belajar murid untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

D. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar murid pada setiap akhir pertemuan. Nilai murid dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100. Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase ketuntasan belajar;
f = jumlah murid yang mencapai ketuntasan;
N = jumlah seluruh murid.

Ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui persentase murid yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP mata pelajaran Matematika di UPT SD Negeri 03 Pekonina ditetapkan sebesar 75. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = persentase aktivitas;
f = jumlah skor yang diperoleh;
N = jumlah skor maksimal.

Hasil analisis aktivitas guru dan murid digunakan untuk melihat perubahan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan proses dan hasil belajar Matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan konsep perkalian. Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase aktivitas guru dan aktivitas murid dalam proses pembelajaran mencapai minimal 75%. Selain itu, tindakan dikatakan berhasil apabila lebih dari 75% murid mencapai KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, keberhasilan penelitian tidak hanya dilihat dari peningkatan hasil belajar murid, tetapi juga dari peningkatan aktivitas guru dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Apabila seluruh indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, maka penelitian dihentikan.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III UPT SD Negeri 03 Pekonina, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan, dengan jumlah subjek sebanyak 17 murid yang terdiri atas 10 murid laki-laki dan 7 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Tindakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan konsep perkalian pada mata pelajaran Matematika.

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal pada 6 Oktober 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran Matematika masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan murid dalam pembelajaran relatif rendah. Murid cenderung pasif, motivasi belajar masih rendah, belum terbiasa mengajukan pertanyaan, dan model pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik materi Matematika. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar

murid. Dari 17 murid, hanya 6 murid atau 35,29% yang mencapai KKTP sebesar 75, sedangkan 11 murid atau 64,71% belum mencapai ketuntasan. Kondisi awal tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid sekaligus hasil belajar Matematika.

2. Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media papan konsep perkalian, LKPD, lembar observasi aktivitas guru dan murid, kisi-kisi soal, serta instrumen tes hasil belajar.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model (TGT) yang terdiri atas penyajian materi, belajar dalam kelompok, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan (*team recognition*). Papan konsep perkalian digunakan sebagai media untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara konkret dan mendukung kegiatan permainan serta turnamen.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan murid. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh persentase 70%, sedangkan aktivitas murid sebesar 66%. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 79% dan aktivitas murid meningkat menjadi 71%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT mulai memberikan perubahan terhadap keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa 12 dari 17 murid telah mencapai KKTP dengan persentase 70,59%, sedangkan 5 murid atau 29,41% belum mencapai ketuntasan. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal sebesar 35,29%, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% murid mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, masih ditemukan beberapa kendala, yaitu sebagian murid belum memahami sepenuhnya langkah-langkah model (TGT), belum aktif dalam kegiatan kelompok, serta masih kurang percaya diri dalam mengikuti permainan dan turnamen. Guru juga perlu meningkatkan kemampuan dalam mengondisikan kelas dan memberikan bimbingan kepada murid. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, terutama dalam memberikan motivasi, membimbing kerja kelompok, menjelaskan aturan permainan dan turnamen, serta meningkatkan keterlibatan murid.

3. Hasil Siklus II

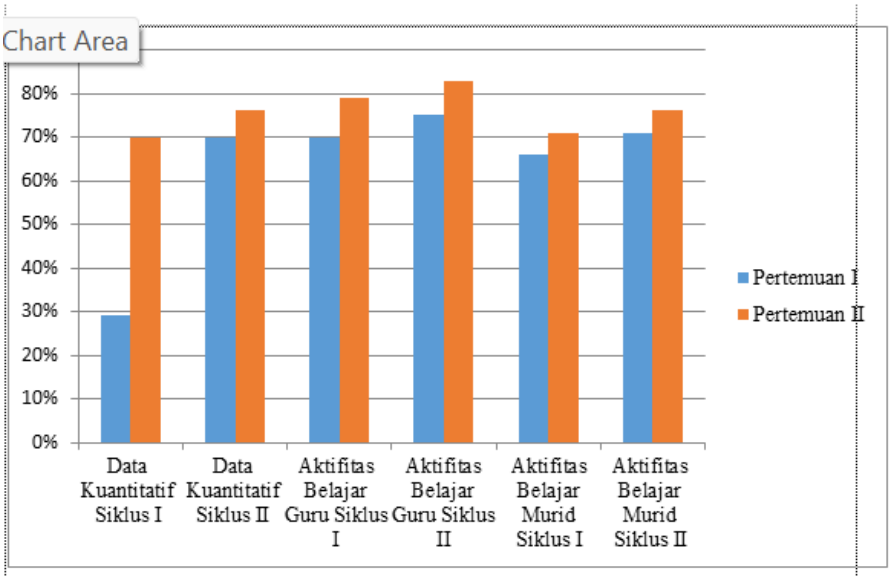
Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Guru lebih intensif dalam memberikan arahan, membimbing kelompok, memberikan motivasi, serta menjelaskan kembali mekanisme permainan dan turnamen. Murid diberikan kesempatan lebih banyak untuk bekerja sama, berdiskusi, menggunakan papan konsep perkalian, dan mengikuti turnamen secara aktif.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru mencapai 75%, sedangkan aktivitas murid mencapai 71%. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 83% dan aktivitas murid menjadi 76%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran semakin aktif dan terarah setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Peningkatan aktivitas tersebut juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Pada siklus II, sebanyak 13 dari 17 murid telah mencapai KKTP dengan persentase 76,47%, sedangkan 4 murid atau 23,53% belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, persentase ketuntasan meningkat sebesar 5,88% dari siklus I yang memperoleh 70,59% menjadi 76,47% pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa penerapan model (TGT) berbantuan papan konsep perkalian memberikan peningkatan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari 35,29% pada kondisi awal menjadi 70,59% pada siklus I

dan meningkat kembali menjadi 76,47% pada siklus II. Adapun untuk memperjelas peningkatan murid dan guru dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1.
Peningkatan Hasil Belajar Murid dan Aktivitas Belajar Guru dan Murid di Kelas III SDN 03 Pekonina Menggunakan Model (TGT)

B. Pembahasan

(Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar matematika siswa kelas III di UPT SD Negeri 03 Pekonina dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), yang didukung oleh papan konsep perkalian. Bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Ambang Batas Kompetensi Minimum (KKTP) dan peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses belajar menunjukkan peningkatan ini. Pada awalnya, hanya 6 dari 17 siswa, atau 35,29% dari total, memenuhi standar KKTP. Hasil belajar yang buruk ini dikaitkan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah; keterlibatan siswa yang rendah, kurangnya motivasi untuk belajar, dan pemanfaatan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan standar. Ini menunjukkan bahwa pengajaran matematika memerlukan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan membuat belajar lebih konkret dan menyenangkan.

Dengan menggunakan (TGT), keadaan ini telah berubah. Siswa memiliki kesempatan untuk berbicara, menjawab pertanyaan, dan bersaing secara sehat melalui permainan, kompetisi, kerja kelompok, dan penghargaan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan kegiatan ini, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan visual dengan menggunakan tabel perkalian, yang membantu mereka memahami konsep perkalian.

Tingkat keberhasilan belajar pada siklus pertama mencapai 70,59%, yang merupakan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Namun, indikator keberhasilan sebesar 75% masih belum tercapai. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa guru dan siswa masih harus melakukan lebih banyak hal. Beberapa siswa belum terbiasa dengan mekanisme (TGT), belum cukup aktif dalam kelompok, dan belum berani berpartisipasi dalam turnamen. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pada siklus kedua dilakukan perbaikan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, mengintensifkan pendampingan kelompok, meningkatkan motivasi, serta menyusun permainan dan turnamen secara lebih terstruktur. Setelah perbaikan dilakukan, aktivitas guru pada siklus II meningkat hingga 83% dan aktivitas murid mencapai 76%. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa murid semakin memahami tahapan pembelajaran (TGT) dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan kelompok maupun turnamen. Peningkatan aktivitas pembelajaran selanjutnya berdampak terhadap hasil belajar, yaitu meningkatnya jumlah murid yang mencapai KKTP menjadi 13 orang atau 76,47%.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan matematika. (Safiri (2019: 77)) menunjukkan bahwa Model (TGT) memengaruhi kemampuan matematika. (Amri dkk. (2023: 54)) menunjukkan bahwa penerapan model (TGT) meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sementara (Kharisma (2023: 98)) menyatakan bahwa model (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menegaskan lagi bahwa penerapan model (TGT) dengan tabel perkalian tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dari 35,29% pada awal penelitian menjadi 70,59% pada siklus pertama dan 76,47% pada siklus kedua menunjukkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan berhasil memperbaiki proses belajar sekaligus meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan papan konsep perkalian memberikan dukungan konkret dalam mempelajari materi perkalian, sementara Model (TGT) menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, lebih menyenangkan, lebih kooperatif, dan kompetitif secara sehat.

Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan tabel perkalian dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajar matematika di kelas 3 sekolah dasar. Model ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Tingkat keberhasilan 76,47% menunjukkan keberhasilan langkah ini, melampaui indikator keberhasilan 75% yang ditetapkan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, Khoirul, dkk. (2021). Analisis Penerapan Model TGT *(Teams Games Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS),* 1(1), 47-56.

Ananda, Rusydi & Fatkhur Rohman. (2023*). Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Arikunto, Suharsimi, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Astuti, Puji. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* (JPSE*),* 6 (1), 195-218.

Damayanti, Riska, dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education,* 2 (5), 199-205.

Hidayat, Rahmat & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya.* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Putri, Prihastini & Erna Wati. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Intersection,* 5 (1), 38-45.

Rodliyah. (2021). *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan.* Jember: IAIN Jember Press.

Siagian, Muhammad. (2017). Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Kontruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 2 (2), 61-73.

Sururi, Imam & Abdul Wahid (2022). *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keteramilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP),* 6 (2), 2414-2420.

Syafei, Isop. (2025). *Kurikulum & Pembelajaran.*Jawa Barat: Widina Media Utama.

Wandini, Rizki, Rora & oda kinata Banurea. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.