

## Peningkatan Kemampuan Mengukur Panjang dan Berat Melalui Model Teams Games Tournament di Kelas III SD

Ismafatul Aminin<sup>1\*</sup>, Puji Rahayu<sup>2</sup>, Tri Eko Baktiono<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup> Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

3UPT SD Negeri Latsari Tuban, Indonesia

[ismafatulaminin7@gmail.com](mailto:ismafatulaminin7@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [pujirahayumpd@gmail.com](mailto:pujirahayumpd@gmail.com)<sup>2</sup>, [triekobaktiono3113@gmail.com](mailto:triekobaktiono3113@gmail.com)<sup>3</sup>

Korespondensi Penulis: [ismafatulaminin7@gmail.com](mailto:ismafatulaminin7@gmail.com)\*

**Abstrack.** *This study aims to improve the skills of third-grade elementary school students in learning the concept of measuring length and weight through the Team Games Tournament (TGT) learning model. The research method used is classroom action research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which involves four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The study was conducted with 24 students from class III B at UPT SDN Latsari Tuban. Data collection techniques included observation, tests, and interviews. The research results show that the implementation of the TGT learning model can enhance students' understanding of the concepts of length and weight measurement. In addition, there was an increase in students' learning activity and motivation during mathematics lessons. Students became more enthusiastic, cooperative, and engaged in group activities, which contributed to better mastery of the material. Based on these findings, the TGT learning model is proven to be effective in improving mathematics learning outcomes, especially in the topic of Length and Weight Measurement for third-grade elementary school students.*

**Keywords :** Learning Ability; Length and Weight Measurement; Teams Games Tournament (TGT)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar dalam mempelajari konsep pengukuran panjang dan berat melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada 24 siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengukuran panjang dan berat. Selain itu, terdapat peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih antusias, kooperatif, dan aktif dalam kegiatan kelompok, yang berkontribusi pada penguasaan materi yang lebih baik. Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi Pengukuran Panjang dan Berat di kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Kemampuan Belajar; Pengukuran Pnjang dan Berat; Teams Games Tournament (TGT)

### 1. PENDAHULUAN

Di sekolah dasar pendidikan bisa secara signifikan dalam pembentukan sifat siswa, serta membantu mereka menjadi lebih terbuka dan bersaing (Dewi, 2015). “Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan nasional dan menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif sesuai standar nasional. Depdiknas melakukan pergeseran paradigma dalam proses pembelajaran, yaitu dari *teacher centered teaching* menjadi *student centered learning* (Putri et al., 2023). Maksudnya adalah perubahan orientasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi siswa

dalam belajar, dan siswa sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar (Anwar et al., 2023). Pergeseran ini sangat penting terutama dalam pembelajaran matematika, karena dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta memecahkan masalah secara mandiri. Hal ini sejalan dengan tuntutan global di mana kemampuan matematika yang kuat menjadi dasar untuk menghadapi tantangan di era digital dan ekonomi global yang terus berkembang (Saputra, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dipegang kendali penuh oleh guru sebagai penganjur yang dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan, efisien, interaktif, berharga, dan penuh partisipasi. Hal ini sejalan dengan aturan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 yang telah disebutkan di atas (halaman 6) yang dikutip dalam penelitian Kafi dan Surirahayu (2021), proses pembelajaran pada jenjang sekolah haruslah memiliki sifat yang melibatkan siswa, menarik perhatian, memberikan tantangan, dan mendorong partisipasi aktif dari siswa. Penting juga untuk memberi siswa ruang yang luas untuk menunjukkan kreativitas, inisiatif, dan memiliki sifat mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta kemajuan fisik dan mentalnya. Selain itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk belajar lebih kontekstual sesuai kebutuhan siswa pada zaman teknologi saat ini (Naibaho & Banurea, 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak berfokus dipemenuhan aspek kognitif, namun mendukung sosial, emosional, dan keterampilan abad ke-21 (Khoiruman et al., 2023).

Dengan pesatnya ilmu pengetahuan teknologi pada abad 21, pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk mempersiapkan siswa yang tidak hanya berpendidikan tinggi tetapi juga memiliki keterampilan modern seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Husamah & in'am, 2024). Dalam situasi seperti ini, kurikulum Merdeka memberikan guru fleksibilitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan berkonsentrasi pada pengembangan keterampilan penting (Fitra, 2023). Dalam kurikulum Merdeka menerapkan model pembelajaran adalah salah satu strategi yang relevan yang berbasis aktivitas dan pengalaman konkret (Syah et al., 2023). Strategi ini memberi peluang kepada siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta memperbaiki keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis mereka secara mandiri (Humam & Hanif, 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis aktivitas juga memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam kolaborasi yang autentik, di mana mereka dapat mempraktikkan keterampilan komunikasi yang efektif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan belajar (Sumiyati, 2017).

Model pembelajaran seperti *Team Games Tournament* (TGT) sangat relevan dengan pengimplementasian Kurikulum Merdeka (Nimatuzzuriyah, 2025). Melalui TGT, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang konsep-konsep ini, tetapi juga belajar cara menerapkan ide-ide ini pada situasi kehidupan nyata melalui permainan dan kolaborasi (Lestari et al., 2023). Dalam memahami konsep pengukuran panjang dan berat, misalnya, siswa dapat dilibatkan secara langsung dalam aktivitas seperti mengukur objek menggunakan alat ukur nyata, berkompetisi dalam permainan berbasis soal pengukuran, dan mendiskusikan strategi pengukuran dalam kelompok. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan untuk bekerja sama adalah hal-hal yang sangat penting dalam belajar. Cara ini juga membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi masalah di kehidupan nyata. Dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal (Baharuddin et al., 2024).

Menurut Rochmana & Shobirin dalam (Hasanah et al., 2020), salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah diterapkan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mencakup semua siswa, tanpa memandang status atau latar belakang mereka dan menggabungkan elemen permainan dan penguatan, menurut Yudianto, Sumardi, dan Berman dalam (Merti, 2020). Selain itu, model TGT memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama, penting untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti rasa tanggung jawab yang lebih kuat terhadap kelompok, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan menerima pendapat yang berbeda. Selain itu, metode tujuan dari ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang bisa memicu semangat dan memberikan rasa nyaman bagi para pelajar untuk mencapai tujuan belajarnya bersama-sama (R. Saputra et al., 2023).

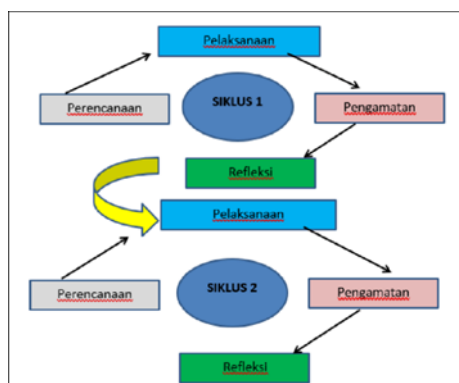
Susanna (2018) mengatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menawarkan berbagai keuntungan. Beberapa keuntungan tersebut antara lain adalah peningkatan pencurahan waktu bagi siswa untuk menyelesaikan tugas, pengutamaan mengenali perbedaan individu, menggunakan waktu secara efisien untuk mempelajari topik dengan cara yang mendalam dan mengajarkan siswa bagaimana berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, kebaikan budi, dan kepekaan sosial. Lebih lanjut, memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang penuh persaingan namun juga menyenangkan, ini bisa sangat meningkatkan semangat mereka untuk belajar dalam menyelesaikan tugas atau permainan yang diberikan. Pendekatan ini mendorong siswa untuk saling mendukung dalam kelompok,

membangun rasa percaya diri, serta memperkuat pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis (Zulfa & Sukarjo, 2021). Oleh karena itu, TGT membantu siswa fokusnya tidak hanya menitikberatkan pada perbaikan hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan sifat dan kemampuan interpersonal yang krusial untuk kehidupan sehari-hari.

Maka penerapan TGT bukan relevan dalam konteks matematika, namun mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif. Artikel ini membahas bagaimana murid kelas III SD dapat memperlihatkan peningkatan dalam pembelajaran pada subjek dengan menggunakan metode pembelajaran TGT tertentu dalam mengukur panjang dan berat. Sekaligus mendukung prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Model pendekatan Kurikulum Merdeka merupakan suatu metode pendidikan yang menekankan pentingnya proses pembelajaran. berbasis aktivitas dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. secara aktif dalam pembelajaran (Fatimah & Utami, 2024). Metode ini membantu siswa mempelajari teori pengukuran dan keterampilan sosial seperti berbicara dan bekerja sama dengan baik. TGT juga menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan bisa mengembangkan antusiasme guna belajar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengatasi tantangan akademis, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi situasi kehidupan nyata yang menuntut kemampuan berpikir logis dan kreatif.

## **2. METODE**

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah contoh yang baik untuk menggambarkan situasi dunia nyata di bidang ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa Kelas III B di UPT SDN Ratsari Tuban dalam topik "Pengukuran Panjang dan Berat" selama dua siklus pembelajaran. Penelitian ini menerapkan metode model spiral yang diciptakan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus: merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merenungkan (Ambiyar et al., 2020). Tahapan PTK berdasarkan model ini meliputi identifikasi masalah, perancangan tindakan, pelaksanaan dan pengamatan tindakan, serta evaluasi dan refleksi (Jasman, 2014). Satu siklus terdiri dari tahapan-tahap yang disebutkan di atas. Penelitian tindakan kelas memiliki siklus kegiatan yang berulang. Jika cukup, penelitian dapat dihentikan.



**Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Siklus satu dan dua penelitian mencakup empat fase: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selama tahap perencanaan, berbagai kegiatan dilakukan, seperti membuat rencana pelajaran, mengembangkan dan menyelesaikan media pembelajaran, membuat angket praktik, menyediakan instrumen evaluasi, membuat lembar observasi, dan menyiapkan survei. Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran menggunakan metode TGT, dengan penekanan pada pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi siswa. Selama fase observasi, aktivitas siswa diamati secara rinci. Setelah penelitian selesai, analisis data akan dilakukan untuk mengevaluasi pengamatan. Pada tahap ini, peneliti secara sistematis mencatat aktivitas siswa yang terlibat dalam Kegiatan pendidikan dimulai dengan mengamati proses pembelajaran. Berikutnya, tahap refleksi dimulai. Tujuan dari fase refleksi ini adalah untuk membicarakan hasil pengamatan yang bisa diperoleh selama kegiatan belajar. Pada kegiatan retrospektif dibahas mengenai kekuatan dan kelemahan siklus yang telah dilaksanakan.

Tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah bagian dari Siklus II. Pertama, peneliti mendesain ulang modul pengajaran untuk topik berikutnya berdasarkan konten yang dibahas pada siklus sebelumnya. Kedua, peneliti mendesain ulang skenario pembelajaran menggunakan metode TGT. Ketiga, peneliti mempertimbangkan motivasi siswa dan menyiapkan kuesioner. Keempat, menyiapkan formulir observasi. Kelima, menyiapkan formulir evaluasi. Keenam, menyiapkan rencana tugas inspeksi dan instruksi evaluasi. Hal ini pada hakikatnya sama dengan Siklus I. Pada tahap implementasi, tindakan yang diambil pada Siklus II dilaksanakan dan langkah-langkah yang diambil pada Siklus I disempurnakan dan diimplementasikan. Tahap observasi atau “tahap refleksi” berfokus pada perubahan perilaku dan sikap siswa selama proses belajar mengajar. Perubahan-perubahan ini merupakan respons terhadap kekurangan yang teridentifikasi pada siklus pertama. Diharapkan bahwa perbaikan yang dilakukan selama "periode refleksi" akan menghasilkan peningkatan hasil belajar bagi

siswa. Setelah siklus II selesai, hasil pengujian akan dievaluasi dan observasi dianalisis oleh peneliti.

Peneliti memanfaatkan metode, observasi, dan pencatatan untuk mengumpulkan data. Pada akhir setiap siklus, peneliti memberikan tes objektif yang terdiri dari 20 pertanyaan. Sementara itu, dalam penelitian ini, peneliti mengamati perilaku guru saat memanfaatkan metode pembelajaran TGT dapat mengubah cara siswa berhubungan dengan bahan pelajaran.

Hasil dari tes tertulis siswa yang terkait penyelesaian pembelajaran turut dianalisis. Hasil akademik dianalisis berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 yang ditetapkan oleh sekolah. Seorang siswa dianggap telah menyelesaikan suatu pembelajaran jika ia mencapai setidaknya 70% dari tujuan pembelajaran dan secara umum menghadiri kelas. Saat ini metode model yang dibuat oleh Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2019) digunakan dalam pengolahan data pada studi ini. Model ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: 1) pemangkasan data; 2) penyajian data; dan 3) pembuatan diagram hasil.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

#### Siklus I

Rencana pembelajaran untuk siklus pertama disusun sebagai panduan dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Terdapat satu pertemuan tatap muka, yang mana tindakan pembelajaran tersebut terdiri dari tiga fase: kegiatan persiapan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Masing-masing tahapan ini mencakup seluruh aspek pengetahuan, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.

Perlakuan dengan penerapan *Team Games Tournaments* dengan metode pembelajaran *Student Centered Learning* dilakukan pada saat kegiatan inti, dengan pokok bahasan Pengukuran Panjang dan Berat. Selama perlakuan berlangsung, peneliti mengamati dan mencatat aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran siklus I. Di akhir pembelajaran siklus I untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam bidang kognitif, diselenggarakan tes I yaitu hasil belajar mereka selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa empat siswa dari siklus I tidak memperhatikan pelajaran dan keluar kelas tanpa izin. Tes 1 dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif *Teams Games Tournaments* dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dalam pelajaran Matematika materi Pengukuran Panjang dan Berat. Hasilnya menunjukkan hal berikut:

**Tabel 1. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat dalam Siklus I**

| Keterangan   | Jumlah Siswa | Presentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 17           | 71%        |
| Tidak Tuntas | 7            | 30%        |

Sebanyak 7 siswa dari 24 siswa (30%) belum menuntaskan KKM, dan 17 siswa dari 24 siswa (71%) telah menuntaskannya. Pada siklus I, hasil pembelajaran siswa tentang pengukuran panjang dan berat Benda rata-rata 85. Siklus ini gagal mencapai tujuan penelitian tindakan kelas karena TGT tim masih baru dalam pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa. Akibatnya, siswa tetap asing. Siklus I gagal menyelesaikan masalah, sehingga Siklus II diperlukan untuk terlaksana.

## **Siklus II**

Sebelum melaksanakan siklus II, perlu dipersiapkan beberapa materi antara lain. Modul pembelajaran Mengukur Panjang dan Berat Benda dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan metode pembelajaran yang fokus pada siswa sebagai prioritas utama, ditambah dengan berbagai alat bantu seperti bahan ajar, materi pelajaran, dan lainnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pada siklus II akan diperkenalkan bahan ajar interaktif berbasis digital dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa pada kegiatan inti. Pada tahap awal, guru mengharuskan siswa untuk fokus pada pelajarannya di kelas dan mendengarkan materi yang disampaikan. Kegiatan pendahuluan diawali dengan menyambut siswa, melakukan absensi, dan melakukan penyadaran dengan mengajukan pertanyaan seputar pengukuran dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Berikutnya, guru mendorong siswa dengan mengajak mereka menyanyikan lagu tentang satuan panjang dan berat. Siswa juga diundang untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab tentang pengukuran satuan panjang dan berat.

Kegiatan utama diawali dengan penyampaian masalah oleh guru, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab hingga konsep dipahami. Pada tahap berikutnya, pengajar membagi murid-murid ke dalam tim kecil yang terdiri dari empat sampai lima anggota. Pada siklus II, permainan yang digunakan adalah tes “siapa cepat dia dapat”. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan dan setiap kelompok harus menjawab. Tim yang mencetak poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang. Ketika periode ujian berakhir, guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan apa yang mereka pelajari pada hari itu. Guru kemudian melakukan

tanya jawab dan selama fase konfirmasi, guru mengoreksi pemahaman siswa jika ada kesalahan konseptual.

Menunjukkan bahwa seluruh siswa memperhatikan pembelajaran di kelas dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta memahami konsep dalam materi yang disajikan. Untuk mengevaluasi kembali efektivitas penerapan pendekatan kompetisi tim dengan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengukuran dalam pelajaran matematika. panjang dan berat benda, maka dilakukan uji coba kedua dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat dalam Skilus II**

| Keterangan   | Jumlah Siswa | Presentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 22           | 92%        |
| Tidak Tuntas | 2            | 8,3%       |

Berdasarkan Tabel 2, terdapat 2 siswa tidak memenuhi nilai dari total 24 siswa atau sebesar 8,3%. Sementara itu, sebanyak 22 siswa berhasil meraih KKM atau sebesar 92% dari total siswa. Nilai rata-rata pada mata pelajaran Mengukur Panjang dan Berat Benda pada siklus I sebesar 95. Berdasarkan pelaksanaan siklus dua, siswa dapat melihat kondisi pembelajaran sudah mengalami peningkatan menjadi lebih baik dari sebelumnya. lebih menarik dan bervariasi, dan sekaligus menunjukkan peningkatan minat siswa di kelas. Peningkatan motivasi siswa dan peningkatan hasil belajar kognitif juga diamati.

Hasil analisis dan data penelitian tentang capaian pembelajaran matematika siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban akan dibahas pada bagian ini. Materi Mengukur Panjang dan Massa juga turut dibahas. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model TGT berbasis materi pembelajaran dengan tes interaktif dan tabel satuan panjang dan berat. Tabel 1 berikut menunjukkan hasil belajar siswa dari siklus satu, dua, dan tiga:

**Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Matematika kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban**

| Kategori     | KKM       | Siklus I |      | Siklus II |      |
|--------------|-----------|----------|------|-----------|------|
|              |           | F        | %    | F         | %    |
| Tuntas       | $\geq 75$ | 17       | 71%  | 22        | 92%  |
| Tidak Tuntas | $< 75$    | 7        | 30%  | 2         | 8,3% |
| Total        |           | 24       | 100% | 24        | 100% |
| Rata-Rata    |           | 85       |      | 95        |      |



Hasil siklus satu dan dua ada peningkatan, dengan rata-rata 85 untuk siklus I dan 95 untuk siklus II. KKM Matematika di UPT SDN Latsari Tuban adalah 75. Siswa harus memiliki KKM 75. Nilai di bawah 75 menunjukkan bahwa siswa masih jauh dari tuntas. Pada siklus I, 17 siswa telah menyelesaikan dengan presentase 71%, dan 7 siswa belum menyelesaikan dengan presentase 30%. Pada siklus II, 22 siswa telah menyelesaikan dengan presentase 92%, dan 2 siswa belum menyelesaikan dengan presentase 8,3 persen.

### **Pembahasan**

Ada kemungkinan bahwa hasil belajar kognitif siswa dialami kesulitan atas dasar pengamatan dan pembelajaran yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan kelas. Terungkap bahwa siswa cenderung cepat merasa bosan dengan metode pengajaran yang hanya mengandalkan ceramah. Dalam situasi ini, guru seringkali hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sementara siswa pasif mendengarkan. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Fokus salah satu sasaran dari penelitian tindakan kelas ini ialah untuk memperbaiki keterampilan matematika para siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban. Dengan menggunakan metode turnamen permainan kelompok, siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah dan belajar secara mandiri. Selama proses pembelajaran tersebut, guru akan menyampaikan materi pengenalan kepada siswa dan kemudian meminta mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah. Fokus penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban. Model turnamen permainan tim mengharuskan siswa memecahkan masalah dan membangun pengetahuan secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, guru akan memberikan bahan awal kepada siswa dan kemudian meminta mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Siklus I dan II menunjukkan kemajuan yang jelas. Rata-rata nilai belajar di siklus I adalah 85, dan ini meningkat pesat menjadi 95 di siklus II. Pada siklus I, ada 17 siswa yang berhasil, dengan persentase 71%, sedangkan 7 siswa lainnya belum berhasil, yang membuat persentasenya menjadi 29%. Namun, di siklus kedua, jumlah siswa yang berhasil meningkat menjadi 22 siswa dengan persentase 92%, dan hanya 2 siswa yang belum berhasil, yang membentuk persentase 8% 8,3 persen.

Peserta didik belajar lebih banyak mengukur panjang dan berat bisa dipelajari dengan cara yang seru melalui kerja sama dalam grup, bermain, dan ikut serta dalam kompetisi. Metode pembelajaran yang berbasis kompetisi ini mendorong para siswa untuk menjadi lebih terlibat

dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang muncul dari aktivitas tersebut. Ini juga menunjukkan kemajuan dari tahap awal ke tahap pertama. Tetapi kemajuan di siklus I tidak memenuhi target kinerja—80% dari 24 siswa—siklus II dimulai. Siklus I menghadapi beberapa masalah. Menyebabkan siswa terburu-buru untuk menyelesaikan masalah. Yang kedua adalah bahwa model pembelajaran TGT masih kurang optimal dalam pengkondisian siswa, yang menyebabkan siswa berbicara kepada teman mereka dan mengganggu teman lainnya.

Sebagai hasil dari refleksi yang dilakukan, perbaikan hasil yang lebih baik dicapai melalui kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama sesuai dengan yang direncanakan. Dari 22 murid, sebanyak 92% berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Dengan penerapan metode TGT dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital, siswa tampak lebih mampu memahami materi yang diajarkan. Model tersebut juga meningkatkan aktivitas siswa karena mereka secara aktif membangun pengetahuan mereka.

Hal tersebut sama dengan Sururi & Wahid (2022) yang mengatakan bahwa beberapa kelebihan model TGT antara lain. Pertama, model TGT memberi kesempatan bagi siswa yang berprestasi tinggi untuk menonjol, serta siswa dengan kemampuan berpartisipasi aktif, yang sangat penting untuk pembelajaran kelompok. Kedua, model TGT menumbuhkan rasa saling menghargai dan rasa kebersamaan di kelompok.

Studi Wulansari (2016) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament" menemukan bahwa matematika bisa ditingkatkan dengan menggunakan metode belajar Turnamen Tim (TGT). Di Siklus I, hasil belajar menunjukkan kemajuan yang jelas sebesar 71%, dan hal yang sama terjadi di Siklus II dengan peningkatan yang juga sebesar 71% meningkat 92%.

Penelitian Rahayu et al. (2017) "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Turnamen Game Teams", menemukan bahwa Para siswa dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mereka melalui penerapan model pembelajaran Turnamen Tim Game (TGT). Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan mencapai 65%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

Selain itu, ini menunjukkan peningkatan kinerja belajar matematika siswa di kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban menunjukkan kemajuan yang nyata. Salah satu kelebihan dari studi ini adalah penggunaan metode yang diterapkan, yang membuatnya berbeda dari studi lainnya. Team Games Tournament yang menggunakan papan berat sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil pada kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban.

Karena model ini menggabungkan elemen permainan dan turnamen, siswa lebih antusias dan semangat untuk belajar. Karena mereka membangun pengetahuan secara mandiri tentang topik yang mereka pelajari, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan daya serap mereka terhadap pelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban, khususnya dalam materi pengukuran berat dan panjang selama semester I tahun pelajaran 2024/2025, telah berhasil belajar matematika dengan menggunakan model turnamen permainan tim.

## **KESIMPULAN**

Hasil belajar siswa kelas III B di UPT SDN Latsari Tuban dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media papan berat. TGT dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, penyajian kelas, di mana guru memberikan beberapa materi dengan media papan berat. Kedua, tim, di mana para siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan tantangan. Ketiga melaksanakan sebuah aktivitas di mana mereka bermain menggunakan salah satu lembar kertas.

Hasil belajar meningkat siklus I; 17 siswa yang tuntas mencapai presentase 71% dan 7 siswa yang belum tuntas mencapai presentase 30%. Selama siklus kedua, hasil belajar siswa juga meningkat, dengan presentase tuntas 92 persen dan rata-rata 95 persen. Dengan demikian, metode pembelajaran TGT sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka kognitif.

## **Saran**

Dari temuan di atas, ini merekomendasikan bahwa guru harus menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Guru dapat menggunakan model turnamen game tim membuat pembelajaran efektif, aktif, dan bermakna yang meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Studi ini dilakukan di Kelas III B dengan materi Pengukuran Panjang dan Berat Benda, peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, A., Syahri, B., Adri, J., Nurhaliza, N., & Islami, S. (2020). Penerapan model project-based learning dalam mata diklat gambar sketsa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 125–138.
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/idadrah.v5i4.16811>
- Dewi, Y. K. (2015). Pendidikan karakter siswa dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 124–131. <https://doi.org/10.33654/math.v1i2.13>
- Dwi Putri, S., Ayu Yudianti, I. G., Huda, S., & Hasanah, T. (2023). Implementasi metode tusuk sate untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berhitung pada materi pembagian bilangan. *Jurnal Kajian Islam Modern*, 10(01), 23–27. <https://doi.org/10.56406/jkim.v10i01.341>
- Fatimah, N., & Utami, R. D. (2024). Implementation of the independent curriculum in elementary school Indonesian language lessons. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3).
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam pendidikan modern. 6(02), 149–156.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan kritikal siswa di era modern. 3.
- Husamah, H., & In'am, A. (2024). Inovasi pembelajaran dan pendidikan teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan.
- Jasman, J. (2014). *Panduan mudah penelitian tindakan kelas* (1st ed.). Prestasi Pustaka.
- Khoiruman, M. A., Sutajaya, I. M., & Suja, I. W. (2023). Implementasi pendidikan humanistik dalam pengembangan keterampilan komunikasi bahasa Inggris di perguruan tinggi. 1(2), 53–60.
- Lestari, R. Y., Rohmayati, H. T., Nandiny, S., Fadhila, M. Z., & Rizkya, A. A. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam peningkatan minat belajar mata pelajaran PPKn. 1(6).

- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Naibaho, D., & Banurea, L. (2024). Peran guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. 1(1), 1–14.
- Nimatuzzuriyah. (2025). Implementasi model pembelajaran berbasis game TGT dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran IPS. 3(1), 28–33. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Rahayu, T. P., Wahjoedi, W., & Sudarmiati, S. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran Teams Games Tournaments. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9935>
- Saputra, H. (2024). Penguatan kemampuan peserta didik dalam menghadapi era society 5.0 melalui pembelajaran matematika. 2.
- Saputra, R., Matsum, J., & Harjito. (2023). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. 2, 87–96.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (27th ed.). Alfabeta.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI pada pelajaran PKN SD Negeri 09 Kabawetan. 10(2).
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2).
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105.
- Syah, A., Amanullah, R., Syarifah, S. N., & Rachma, Z. S. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum merdeka untuk PAUD. 1020(2), 1–9.
- Wulansari, A. (2016). Peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament. *Basic Education*, 5(25), 2–393.