

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Question Box* Kelas IV SDN 81/II Muara Bungo

Anggun Frestiana¹, Randi Eka Putra², Dhini Mufti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Muara Bungo

e-mail: anafresti3@gmail.com randiekaputra23@gmail.com
dhini.mufti89@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 81/II Muara Bungo. Berdasarkan observasi awal, nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan hanya 13 peserta didik yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada ulangan tengah semester hanya 10 peserta didik yang tuntas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Question Box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas IV SDN 81/II Muara Bungo. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari persentase keterlaksanaan model dan hasil tes peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik meningkat dari skor 66 pada siklus I menjadi 100 pada siklus II, yang termasuk kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, dari rata-rata 65 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II, melampaui Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) sebesar 75. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Question Box* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Question Box*.

Abstract

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 81/II Muara Bungo. Initial observations revealed that only 13 students achieved mastery in daily tests, while only 10 students reached mastery in the midterm examination. The purpose of this research was to examine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Question Box media in improving students' learning outcomes in mathematics during each cycle. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 32 fourth-grade students at SDN 81/II Muara Bungo. Data collection involved qualitative and quantitative approaches. Qualitative data were obtained from observation sheets regarding the implementation of the learning model, while quantitative data were derived from the percentage of implementation and students' test results. The findings indicated significant improvements in both the learning process and students' achievement. Teacher observation scores increased from 66 in the first cycle to 100 in the second cycle, which is categorized as very good. Students' learning outcomes also improved, with an average score rising from 65 in the first cycle to 81 in the second cycle, surpassing the mastery criterion of 75. These results demonstrate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Question Box media effectively enhanced the quality of mathematics learning and improved students' achievement.

Keywords : Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Question Box Media

LATAR BELAKANG

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu upaya berkelanjutan di dalam mengoptimalkan potensial, kemampuan dan wawasan individu melalui proses belajar yang terjadi sepanjang hayat, baik pada institusi formal maupun di luar lingkungan sekolah. Melalui proses tersebut, manusia diharapkan dapat mengenali diri, memahami lingkungan berkontribusi secara aktif dalam kehidupan sosial.

Upaya mewujudkan Pendidikan yang berlandaskan pembukaan UUD 1945 dan Pancasila, tentunya diperlukan komponen pendukung yang komprehensif, yakni kurikulum. Kurikulum yang saat ini digunakan dalam sistem pendidikan adalah Kurikulum Merdeka, dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Fokus utamanya adalah mengembangkan keterampilan, bakat, dan karakter kepribadian peserta didik yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila.

Selain itu, kurikulum pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Bidang studi matematika dirancang untuk mengasah kemampuan peserta didik supaya mereka bisa Peserta didik perlu mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif secara terpadu.

Meskipun, kurikulum di sekolah dasar menuntut peserta didik lebih aktif. Kenyataannya dari observasi yang dilaksanakan pada 17 dan 19 Oktober 2025 di kelas IV SDN 81/II Muara Bungo, belajar matematika yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh penerapan metode konvensional, cenderung berorientasi pada penyampaian materi tanpa memberikan ruang yang memadai bagi keterlibatan aktif peserta didik, peserta didik kecenderungan pasif akibat minimnya pelibatan aktif dalam kegiatan kelas. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada nilai hasil belajar peserta didik kelas IV tidak mencapai kategori yang diharapkan atau berada di bawah batas KKTP.

Terlihat dari Ulangan Harian memperlihatkan bahwa dari 32 peserta didik, hanya 13 (40,63%) yang memenuhi kriteria kelulusan, sementara 19 (59,37%) tidak mencapai nilai minimal 75. Rata-rata nilainya adalah 73,59%. Situasi ini bahkan lebih jelas terlihat pada hasil Ujian Tengah Semester juga menunjukkan kondisi serupa, hanya 10 (31,25%) yang lulus, sementara 22 (68,75%) masih di bawah 75. Rata-rata nilainya adalah 72,97%. Ini menunjukkan bahwa pencapaian matematika peserta didik masih belum memenuhi standar, jadi perlu perhatian khusus dan beberapa langkah perbaikan.

Proses belajar matematika pada kelas IV masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam penentuan strategi pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan pencapaian belajar peserta didik. Salah satu alternatif model yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Question Box* dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung, sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

Menurut Slavin dalam Rusman (2018) Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat lima tahapan:

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)
2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
3. Permainan (*Games*)
4. Pertandingan (*Turnament*)
5. Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

Dalam penerapan model pembelajaran ini, unsur permainan dan kompetisi dimanfaatkan melalui penggunaan media *Question Box*, yakni sebuah kotak berisi pertanyaan yang berfungsi untuk merangsang pemikiran kritis sekaligus mendorong diskusi kelompok. Penggunaan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *Question Box* dipilih karena memiliki karakteristik yang tepat digunakan dalam menyelesaikan masalah yang muncul

Maka dari itu, fokus peneliti ini memilih menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu *Question Box* untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung, sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar matematika peserta didik Kelas IV SDN 81/II Muara Bungo.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melaksanakan tindakan-

tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelas (Arikunto, 2017). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 81/II Muara Bungo, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi pada mata Pelajaran Matematika. Data penelitian ini akan dikumpulkan dengan observasi dan tes. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan yang disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek. Sedangkan, Tes hasil belajar digunakan sebagai alat untuk menilai kemajuan peserta didik setelah penerapan model pembelajaran.

Sumber data dari Peserta didik kelas IV SDN 81/II Muara Bungo, sebanyak 32 peserta didik yang terdiri atas 15 laki-laki dan 17 perempuan, sebagai sumber data aktivitas dan hasil belajar. Data hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh menggunakan rumus:

1. Analisis data observasi Pendidik dan peserta didik

Tabel 1. Rumus presentase aktivitas Pendidik dan peserta didik

$$P = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Hasil persentase kriteria Hasil Belajar

Presentase	Kriteria
86-100	Sangat baik
70-85	Baik
50-69	Cukup

2. Analisis hasil belajar

Data hasil belajar peserta didik dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus:

a) Rumus menghitung rata-rata (*mean*)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai tes peserta didik

N = Jumlah peserta didik

b) Menghitung presentase

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

Keterangan:

P = Angka presentase.

F = Frekuensi yang akan dicari persentasinya (Jumlah peserta didik yang mencapai

nilai kriteria).

N = Jumlah Frekuensi (Banyaknya individu dalam subjek penelitian).

Untuk mengetahui golongan tingkat peserta didik, klasifikasi penilaian antara lain:

Tabel 3. Hasil persentase kriteria Hasil Belajar

Presentase	Kriteria
86-100	Sangat baik
70-85	Baik
50-69	Cukup
<49	Kurang

Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 sesuai KKTP. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN SIKLUS I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 4 Mei – 25 Mei 2026 dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan soal tes diberikan setiap akhir siklus. Pengamatan proses pembelajaran peserta didik dilakukan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian mengenai proses pembelajaran Pendidik dan peserta didik diperoleh hasil berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi hasil obervasi Pendidik dan peserta didik

NO	Proses Pembelajaran	Siklus I	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Pendidik	77%	88%
2	Peserta didik	69,53%	72,22%

Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, pada siklus I pertemuan 1 tindakan pendidik dalam proses belajar mencapai 77% dan pertemuan 2 88 %. Sedangkan penilaian lembar observasi peserta didik pada pertemuan 1 yaitu 69,53% dan pertemuan 2 72,22%.

Selanjutnya peneliti melakukan tes akhir siklus untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hasil tes diklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Siklus I

No	Keterangan	Persentase
1	Yang mencapai KKTP	65,62%
2	Yang belum mencapai KKTP	34,37%

Berdasarkan hasil tes pada akhir siklus, diperoleh jumlah peserta didik yang mencapai KKTP adalah 65,62% dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 34,37%. Sehingga dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan mencapai 75%. Pada siklus I, pendidik sudah menerapkan model pembelajaran TGT sesuai dengan langkah-langkahnya. Namun, partisipasi peserta didik masih belum terlihat sehingga berpengaruh kepada proses peserta didik dalam memahami materi dan berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes belajar, diperoleh bahwa proses dan hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

SIKLUS II

Tindakan pada siklus II disesuaikan dengan kendala-kendala yang muncul pada saat refleksi siklus I. Adapun hasil analisis proses pembelajaran pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Pendidik dan Peserta didik Siklus II

NO	Proses Pembelajaran	Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Pendidik	94%	100%
2	Peserta didik	82,94%	88,94%

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, terjadi peningkatan rata-rata proses belajar peserta didik pada pertemuan 1 82,94% pada pertemuan 2 88,94%. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, dapat dilihat bahwa rata-rata proses belajar sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

Selanjutnya pada tes akhir siklus yang dilaksanakan untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar peserta didik, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil soal Tes Siklus II

No	Keterangan	Persentase
1	Yang mencapai KKTP	81,25%
2	Yang belum mencapai KKTP	18,75%

Berdasarkan hasil tes pada akhir siklus, diperoleh jumlah peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 81,25% dan yang belum mencapai KKTP yaitu sebanyak 18%. Sehingga penelitian pada siklus II dinyatakan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan mencapai 75%. Dengan ini penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *model Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I, aktivitas peserta didik masih rendah dengan persentase 69,53% pada pertemuan pertama dan 72,22% pada pertemuan kedua. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih belum optimal dalam mengikuti kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 82,94% pada pertemuan pertama dan 88,94% pada pertemuan kedua. Peningkatan aktivitas tersebut diikuti dengan peningkatan hasil belajar, yaitu dari 65,62% pada Siklus I menjadi 81,25% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 15,63% dan telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantu Question Box dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam bekerja sama, menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, dan turnamen. Aktivitas pembelajaran yang lebih aktif dan menarik membantu peserta didik memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, model TGT berbantu media *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 81/II Muara Bungo.

SIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 81/II Muara Bungo. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 65,62% pada Siklus I menjadi 81,25% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan 75% tercapai. Pendidik disarankan menggunakan model TGT berbantu *Question Box* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media *Question Box* pada materi dan jenjang yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan artikel ini dengan baik. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, artikel ini tidak mungkin tersusun dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 81/II Muara Bungo, yang telah memberikan izin, dukungan, dan membantu pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan kontribusi selama proses pengumpulan data hingga penyusunan artikel ini. Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua individu dan pihak teman yang sudah memberi motivasi, serta kontribusinya dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan artikel ini. Bantuan tersebut sangat berarti dalam menyelesaikan tahap demi tahap penulisan, mulai dari pengumpulan data dan referensi hingga pembuatan artikel secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budi, Y. S., & Agus, U. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Sentosa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 32–39.
<https://doi.org/10.63987/2cdme571>

- Dewantari Oktania. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 155–167. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V8i2.4675>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.386>
- Gusmarlia, F. (2025). Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar. *Literasi Kita Indonesia*. <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V9i4>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236>
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V4i02.737>
- Rusman. (2018). *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Dan Penelitian Tindakan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development / R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kebijakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Evaluasi*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Ed. Ke-2)*. Alfabeta.