

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA STICKY NOTE DI KELAS III SD KRISTEN KAIWATU**

^{1*}June Ermel Kufila, ²C. S. Ayal, ³La Moma

**¹²³PSDKU, Universitas Pattimura, Kabupaten Maluku Barat Daya, Tiakur, Indonesia
Junekufila2003@gmail.com**

ABSTRACT

This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving learning outcomes of third-grade students at SD Kristen Kaiwatu in the topic of place value by applying the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by sticky notes. The research was conducted in two cycles involving 16 students as research subjects. Data collection techniques used were tests and observation. The results showed an improvement in students' average scores from 6.8 before the intervention to 7.4 in the first cycle and 8.3 in the second cycle. The TGT learning model created an active, enjoyable, and collaborative classroom environment, while the use of sticky notes helped students better visualize the concept of place value.

Keywords: *Learning Outcomes, Place Value, Team Games Tournament, Sticky Notes*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIa SD Kristen Kaiwatu pada materi nilai tempat melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media sticky note. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 6,8 pada pra tindakan, menjadi 7,4 pada siklus I, dan meningkat menjadi 8,3 pada siklus II. Model pembelajaran TGT menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Sementara itu, media sticky note membantu siswa memvisualisasikan konsep nilai tempat dengan lebih mudah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Nilai Tempat, Team Games Tournament, Sticky Note

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 18 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran pokok menuntut penguasaan konsep yang kuat sejak dini, terutama konsep dasar seperti nilai tempat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep ini, sebagaimana hasil pra tindakan di SD Kristen Kaiwatu menunjukkan bahwa 55% siswa belum mencapai KKM.

Salah satu model pembelajaran yang berbasis social adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson dan Johnson (Huda, 2016) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Asma

(2006) menyatakan “Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi”. Namun, pada kenyataannya guru dikelas III SD Kristen Kaiwatu belum menerapkan model pembelajaran tersebut.

Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru (Hamdani Dkk, 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan tindakan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Cahyaningsih, 2017) tentang Nilai Tempat.

Untuk menghindari dampak tersebut penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. “Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi” (Afifah, 2020). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Namun jika dilihat pada kenyataannya guru di kelas IIISD Kristen Kaiwatu belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Penelitian ini mencoba menjawab tantangan tersebut dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media sticky note. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan interaksi, motivasi, serta pemahaman siswa melalui aktivitas permainan akademik dan media konkret.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Sugiyono, 2014) model Kemmis & McTaggart yang memiliki empat komponen penting dalam setiap siklusnya dan berputar secara berurutan, yakni dimulai dari komponen *plan* (Perencanaan), *action* (tindakan), kemudian *observer* (Pengamatan) dan *reflect* (refleksi). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIa SD Kristen Kaiwatu yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian ini terdiri atas tes objektif, lembar observasi, dan LKS. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan terdiri atas deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa pada kondisi awal mata pelajaran matematika masih rendah. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan hal tersebut disebabkan karena guru di SD Kristen Kaiwatu cenderung menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di mana guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan membosankan, padahal Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan agar

dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Data hasil test objektif siswa kelas IIIa SD Kristen Kaiwatu pada kondisi awal sebelum penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas 6,8.

Deskripsi Hasil Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu :

- Peneliti dan guru menentukan kapan penelitian akan dilakukan.
- Peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- Peneliti dan guru menyusun perangkat penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- Peneliti menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam proses pembelajaran matematika.
- Peneliti menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada setiap akhir pertemuan. Soal tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru kelas IIIa SD Kristen Kaiwatu.
- Peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini menggunakan kamera untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.

2. Tahap Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025 dengan materi Pengenalan Nilai Tempat dan Operasi Hitung Sederhana (Ribuan, Ratusan, Puluhan, Satuan) dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025 dengan materi Pengenalan Nilai Tempat dan Operasi Hitung Sederhana (Ribuan, Ratusan, Puluhan, Satuan).

3. Tahap Observasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun hasil observasi berupa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

Hasil Siklus I berupa rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus I. Hasil Siklus I jika digambarkan dalam bentuk Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Matematika siswa pada Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM
1	9	3	Tuntas
2	8	5	Tuntas
3	7	3	Tuntas
4	6	5	Belum Tuntas
Jumlah		16	
Rata-rata		7,4	

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru membahas kendala-kendala yang muncul pada saat siklus I. Kendala-kendala tersebut antara lain: 1) Interaksi antara guru dan siswa masih sangat kurang; dan 2) Beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh pada siklus I peneliti merasa belum cukup puas sehingga peneliti berupaya untuk melaksanakan siklus II dengan mempertimbangkan kendala-kendala yang muncul pada siklus I. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dalam merencanakan siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut antara lain: 1) Guru harus membimbing siswa secara menyeluruh dalam kegiatan kelompok; dan 2) Guru harus memancing siswa agar aktif sehingga terjadi interaksi antar guru dan siswa.

Deskripsi Hasil Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu :

- 1) Peneliti dan guru berdiskusi tentang pelaksanaan siklus II berdasarkan perbaikan-perbaikan yang akan diterapkan terkait kekurangan pada siklus I.
- 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada setiap akhir pertemuan. Soal tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru kelas IIIa SD Kristen Kaiwatu.
- 5) Peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini menggunakan kamera untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.

2. Tahap Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 28 April 2025 dengan materi Nilai Tempat dan Operasi Hitung Sederhana dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2025 dengan materi Nilai Tempat dan Operasi Hitung Sederhana.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi pada siklus II sama seperti pada siklus I, hasil observasi berupa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

Hasil Siklus II berupa rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus II. Hasil Siklus II jika digambarkan dalam bentuk Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Matematika siswa pada Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKM
1	10	1	Tuntas
2	9	6	Tuntas
3	8	7	Tuntas
4	7	1	Tuntas
5	6	1	Belum Tuntas
Jumlah		16	
Rata-rata		8,3	

4. Tahap Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan ini adalah refleksi. Pada tahap ini dapat diketahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Matematika dalam pembelajaran menggunakan Model

Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Dari hasil tes pascatindakan siklus II dapat diketahui nilai rerata tes pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pasca tindakan siklus II mengalami peningkatan sejumlah 0,9 poin dibandingkan tes pasca tindakan siklus I, yaitu dari 7,4 menjadi 8,3. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kriteria keberhasilan sudah tercapai, sehingga penelitian dihentikan. Refleksi proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan dengan baik.
- b) Siswa sudah bertanggung jawab pada kelompoknya, yakni mengerjakan tugas kelompok dengan baik.
- c) Siswa melaksanakan game akademik dengan baik.
- d) Penelitian tindakan kelas atau PTK dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 6,8 pada saat pratindakan meningkat menjadi 7,4 pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 8,3 pada siklus II.

Sehingga dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

Pembahasan

Berdasarkan observasi hasil belajar pratindakan yang dilakukan peneliti, diperoleh data nilai rata-rata kelas sebesar 6,8. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Kegiatan pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang kegiatannya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertentangan dengan pendapat Suprijono (2012) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga pengetahuan seharusnya dikonstruksikan (dibangun) bukan dipersepsi secara langsung oleh indra”.

Disisi lain matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di mana terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain (Putra, 2015). Hal tersebut senada dengan pendapat Slavin (2005) menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Oleh karena itu, pembelajaran matematika hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 6,8 pada saat pratindakan meningkat menjadi 7,4 pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 8,3 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, disebabkan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu dengan adanya game akademik membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Untuk itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan-catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bertolak dari refleksi siklus I. Pada siklus II ini Guru mengkondisikan siswa serta membimbing siswa dalam kegiatan kelompok agar tidak ada siswa yang pasif dalam aktivitas kelompok.

Pada siklus II, hasil pembelajaran meningkat lagi bila dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas sebesar 0,9 dari siklus I sebesar 7,4 menjadi 8,3 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran dan lebih optimal untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas dan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa (Christian Dkk, 2018). Data yang ada menggambarkan peningkatan hasil belajar Matematika siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga penelitian pun dilakukan hanya sampai siklus II. Untuk selanjutnya siswa yang belum mencapai KKM diberikan pengayaan agar dapat mengikuti siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Dari hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang terdapat di bab II yaitu Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 6,8 pada pra tindakan, menjadi 7,4 pada siklus I, dan meningkat menjadi 8,3 pada siklus II dengan penerapan model kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didikpun dapat meningkat. Sementara itu, media sticky note membantu siswa memvisualisasikan konsep nilai tempat dengan lebih mudah. Guru kelas kiranya dapat memanfaatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.115>
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*.3(1), 1-5.
- Christian, R. Mawardi. Astuti S. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Student Team Achievment Divisions (Stad) dan Teams Game Tournament (TGT) Siswa Kelas 4 SD.JTIEE. 2(1), 75-84.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Huda, Miftahul. (2016). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3DDI Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Al-Jabar*, 6(2), 53–66. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.43>
- Slavin, Robert E. (2005). Cooperative Learning Theory Research and Practise. Boston: Allyn&Bacon.
- Sugiyono, Eko Iman. (2014). Variabel Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Suprijono, Agus .(2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.