



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gayam 1 Kota Kediri melalui Model *Teams Games Tournament* berbantuan Kartu Domino pada Materi Pengukuran Luas dan Volume

Faridhotuz Zulfa^{1*}, Kharisma Eka Putri², Novi Rohmawati³

faridceka7590@gmail.com^{1*}, kharismaputri@unpkediri.ac.id²,

novispdsd92@guru.sd.belajar.id³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

³SDN Gayam 1 Kota Kediri

Abstract : The purpose of this study was focused on efforts to improve the Mathematics learning outcomes of fourth-grade students. Thus, the study was directed at finding ways to optimize student learning outcomes. This step was implemented through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model combined with the use of domino cards as a medium. The research subjects consisted of 28 students and was carried out in two cycles using quantitative methods. The findings of this study showed a positive development in student learning outcomes. In other words, student learning outcomes improved after the research was conducted. Learning completeness, which was initially only 7.1% in the pre-action stage, increased to 89.2% in cycle I. Furthermore, in cycle II, the completeness reached 97%. The average student score showed an increase, namely from 67.8 initially to 90.3. In other words, there was a significant increase in student learning outcomes. In conclusion, the implementation of the TGT model assisted by domino cards was able to have a positive impact on improving student learning outcomes.

Keywords : Learning outcomes, Domino card, Teams Games Tournament.

Abstrak : Tujuan penelitian ini difokuskan pada usaha meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Dengan demikian, penelitian diarahkan untuk menemukan cara agar capaian belajar siswa dapat lebih optimal. Langkah tersebut dilaksanakan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan penggunaan media kartu domino. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa dan dilaksanakan dalam dua siklus dengan metode kuantitatif. Pemuan penelitian ini memperlihatkan adanya perkembangan positif pada capaian belajar siswa. Dengan kata lain, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penelitian dilakukan. Ketuntasan belajar yang awalnya hanya sebesar 7,1% pada tahap pra tindakan mengalami peningkatan menjadi 89,2% pada siklus I. Selanjutnya, pada siklus II ketuntasan tersebut berhasil mencapai 97%. Nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan, yaitu dari 67,8 pada awalnya naik menjadi 90,3. Dengan kata lain, terjadi peningkatan signifikan pada capaian belajar siswa. Kesimpulannya penerapan model TGT berbantuan kartu domino mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil belajar, Kartu domino, *Team Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran krusial sebagai landasan dalam pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan kognitif peserta didik. Keberhasilan pendidikan dasar tercermin dari peningkatan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa, menunjukkan kemajuan dalam proses pembelajaran mereka (Wardani et al., 2024). Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat ketika memenuhi beberapa kategori atau nilai berada diatas KKM. Terkhusus pada mata pelajaran Matematika, selain dilihat dari KKM juga dilihat dari keterampilan berpikir logis, terstruktur, dan kritis (Trimahesri & Hardini, 2019). Namun, kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa capaian belajar Matematika siswa sekolah dasar masih belum maksimal. Banyak siswa belum berhasil mencapai standar ketuntasan minimal, sehingga capaian belajar mereka belum merata (Ridha et al., 2025). Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi mereka.

Menurut penelitian Najmira (2023), rendahnya capaian belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya keterbatasan variasi model pembelajaran yang digunakan, kurangnya dukungan dari orang tua, serta rendahnya interaksi antar siswa dalam kegiatan belajar (Najmira et al., 2023). Situasi ini bisa semakin memburuk jika metode pembelajaran yang digunakan hanya bersifat konvensional, satu arah, dan kurang menyesuaikan dengan konteks siswa. Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi minim, sehingga tingkat keaktifan mereka juga rendah. Dampaknya, pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam Matematika menjadi terbatas. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan oleh pemerintah merupakan upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Namun, dalam pelaksanaannya sebagian besar pembelajaran belum sesuai dengan definisi Kurikulum Merdeka (Angga et al., 2022). Akibatnya, capaian belajar Matematika siswa kelas IV, terutama pada materi pengukuran luas dan volume, masih berada pada tingkat yang rendah (Unaenah et al., 2020).

Berdasarkan observasi awal, siswa yang mampu menuntaskan hasil belajar tidak sampai 50% dari seluruh jumlah siswa. Kondisi itu menunjukkan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan berbasis konteks, disertai pemanfaatan media konkret guna memudahkan siswa dalam menguasai materi. Sejumlah penelitian terdahulu mendukung pentingnya inovasi pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adiputra & Heryadi (2021) menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendorong peningkatan aktivitas dan

kreativitas siswa (Adiputra & Heryadi, 2021). Gusmana & Amir (2024) menyatakan bahwa penggunaan media konkret seperti kartu atau alat peraga berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep Matematika (Gusmana & Amir, 2024). Sejalan dengan temuan tersebut, Zalza dkk (2024) menyatakan bahwa penerapan model TGT berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati, 2024). Peningkatan keterlibatan ini kemudian berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka. Hasil temuan menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diwujudkan melalui pemanfaatan kartu domino sebagai media pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menitikberatkan pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) atau penggunaan media konkret secara terpisah, penelitian ini menggabungkan model TGT dengan media kartu domino yang dirancang secara khusus sesuai karakteristik materi pengukuran luas dan volume pada siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan dalam konteks Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan keaktifan serta kolaborasi antarsiswa melalui turnamen edukatif. Penelitian ini juga menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus yang tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mengkaji proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan efektivitas media permainan secara reflektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa inovasi pembelajaran Matematika yang integratif, kontekstual, dan aplikatif bagi pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus. Adapun acuannya menganut pada model Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus meliputi empat tahap penting, yaitu merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati jalannya kegiatan, dan melakukan refleksi atas proses yang telah berlangsung (Susilowati, 2018). Penelitian ini dilakukan selama sembilan minggu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Peneliti berperan langsung sebagai fasilitator sekaligus pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Lokasi penelitian berada di salah satu SD di Kota Kediri dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan wawancara. Tes hasil belajar

berfungsi untuk mengetahui peningkatan kognitif terhadap materi pengukuran luas dan volume (Ramadani & Oktiningrum, 2020). Tes ini berupa soal uraian kontekstual yang dimuat dalam media kartu domino. Observasi dilakukan terhadap aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas ini berlangsung melalui interaksi yang terjalin antara guru dan siswa, serta melalui komunikasi antarsesama siswa. Wawancara terstruktur digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan siswa tentang pelaksanaan model pembelajaran. Seluruh instrumen telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba dalam skala terbatas untuk menjamin kejelasan dan keterukurannya.



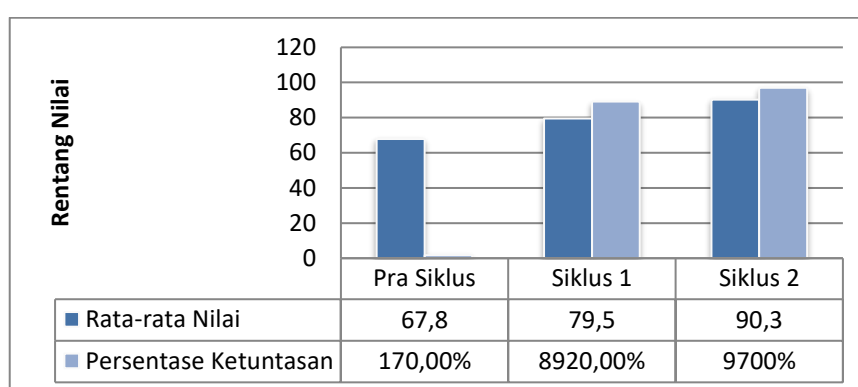
Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu domino edukatif berukuran 10×5 cm, terbuat dari karton tebal dan dicetak berwarna agar menarik. Setiap kartu memuat soal dan jawaban tentang pengukuran luas serta volume, dengan desain yang dibuat menyerupai permainan domino sehingga lebih menarik digunakan. Hasil tes siswa dianalisis secara kuantitatif melalui statistik deskriptif dengan menitikberatkan pada perhitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengolah informasi yang dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, dimulai dengan reduksi data, kemudian penyajian, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dipastikan dengan menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk memverifikasi konsistensi informasi (Susanto et al., 2023). Upaya tersebut dilakukan dengan cara membandingkan hasil temuan dari berbagai metode dan responden. Selain itu, diskusi reflektif juga dilakukan bersama guru kolaborator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media kartu domino secara signifikan meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV SDN Gayam 1. Data kuantitatif dari hasil tes belajar siswa menunjukkan adanya kenaikan yang terjadi secara bertahap, yaitu pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai siswa tercatat 67,8. Hanya 2 dari 28 siswa, atau 7,1%, yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Hasil evaluasi siklus I memperlihatkan adanya kemajuan, yaitu rata-rata nilai sebesar 79,5 serta ketuntasan belajar mencapai 89,2%, dengan 25 siswa memenuhi kriteria KKM. Pada siklus II, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan seperti pemberian arahan yang lebih jelas, penguatan materi, serta manajemen waktu yang lebih efektif, seluruh siswa (97%) mencapai KKM dengan rata-rata nilai 90,3.



Gambar 2. Grafik Nilai Siswa dan Presentase Ketuntasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gayam 1 secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat jelas dari perbandingan hasil belajar pada tahap pra tindakan, siklus I, hingga siklus II, baik dari segi nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar Matematika, khususnya pada materi pengukuran luas dan volume yang bersifat abstrak. Peningkatan hasil belajar siswa sejalan dengan penelitian Adiputra dan Heryadi (2021) yang menyatakan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Adiputra & Heryadi, 2021). Keterlibatan aktif ini terjadi karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi diskusi kelompok, permainan, serta turnamen akademik yang menuntut kerja sama dan tanggung jawab. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu domino sebagai media permainan turut memperkuat efektivitas model TGT karena siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Teranikha et al. (2024) yang menyatakan bahwa TGT berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Matematika (Teranikha et al., 2024). Keaktifan siswa yang meningkat berimplikasi langsung terhadap pemahaman konsep, karena siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta menguji pemahamannya melalui soal-soal yang disajikan dalam kartu domino. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas interaksi sosial yang terbangun selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari sisi penggunaan media, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Gusmana dan Amir (2024) yang menegaskan bahwa media konkret berperan penting dalam menjembatani konsep Matematika yang abstrak (Gusmana & Amir, 2024). Materi pengukuran luas dan volume seringkali menjadi kesulitan bagi siswa sekolah dasar karena menuntut kemampuan visualisasi dan pemahaman satuan. Media kartu domino yang memuat soal kontekstual, gambar, dan hubungan soal–jawaban membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan bermakna. Hal ini tampak dari meningkatnya kemampuan siswa dalam membedakan satuan luas dan volume serta menyelesaikan soal dengan lebih tepat pada siklus II. Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan pembelajaran dalam PTK berperan penting dalam keberhasilan tindakan. Perbaikan yang dilakukan, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pendampingan guru saat diskusi kelompok, terbukti mampu mengoptimalkan penerapan model TGT. Hal ini sesuai dengan pandangan Hasmawaty et al. (2024) yang menekankan bahwa refleksi merupakan inti dari PTK untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Hasmawaty et al., 2024).

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Dalam model TGT, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi membantu siswa lain melalui diskusi kelompok dan permainan, sehingga terjadi pembelajaran dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) (Abda'u et al., 2020). Proses ini memungkinkan siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit melalui bantuan teman sebaya dan pengalaman belajar bersama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap perbedaan kemampuan siswa. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan mengintegrasikan model TGT dan media kartu domino secara sistematis dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini tidak hanya menyoroti peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperlihatkan dampak positif terhadap motivasi, kerja sama, dan antusiasme siswa dalam belajar Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif bagi guru sekolah dasar. Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa model TGT berbantuan kartu domino merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi pengukuran luas dan volume. Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan bukti empiris baru bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan, jika dirancang secara kontekstual dan reflektif, mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara signifikan (Panca Agustina et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu domino efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD pada materi pengukuran luas dan volume, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari pra tindakan hingga siklus II. Selain meningkatkan capaian kognitif, model ini juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan pemahaman konsep siswa melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru menjadikan model TGT berbantuan media kartu domino sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran Matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak, serta mengoptimalkan tahap perencanaan dan refleksi agar pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif; selanjutnya, peneliti lain dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang, atau variabel yang berbeda guna memperkaya temuan dan memperluas kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ssiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Gusmana, I., & Amir, Z. (2024). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Dan Kartu Pecahan (Studi Kajian Literatur). *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 7(3), 229. <https://doi.org/10.24014/juring.v7i3.22992>
- Hasmawaty, H., Saman, A., Syamsuardi, S., Rusmayadi, R., Ruswiyani, E., & Sadaruddin, S. (2024). Refleksi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas. *Madaniya*, 5(2), 305–311. <https://doi.org/10.53696/27214834.745>
- Najmira, S., Insani, N., Amelia Maharani, L., Azzahra Sastradipura, R., & Rostika, D. (2023). Analisis Perilaku Less-Interaction Siswa dalam Proses Pembelajaran Kelas. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 3591 - 3601. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2344>.
- Panca Agustina, N., Zuhdi, U., Sutiana, S., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Koperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(10), 4716–4725. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i10.2386>
- Ramadani, Z., & Oktiningrum, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Minitim Kabar” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 152–168. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.152-168>
- Ridha, A. R., Hastuti, Y. T., & Haryati, S. (2025). Analisis kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam evaluasi pendidikan. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 52–59.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>

- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 2(01).
<https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Trimahesri, I., & Asri Hardini, A. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 111–120.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.22272>.
- Unaenah, E., Ardelia, E., Ristiana, R., Anggestin, T., Ulfi, N., Khoiriyah, S., & Awaliah, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Pengukuran Panjang di Kelas IV. *BINTANG*, 2(1), 83-93.
<https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.803>.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>