

Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Papan Bilangan Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Di Kelas III Sekolah Dasar

Ermira Kustikavenik¹, Muhammad Aunur Rofiq², Anna Mariyani³

STKIP Muhammadiyah Blora, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: ermirakustikavenik750@gmail.com

muhammadaunurrofiq075@gmail.com annamariyani89@gmail.com

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari
Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by a number board media in improving students' conceptual understanding of place value in mathematics learning for Grade III students at SDN 5 Jepon, Blora. The background of this research is that many students still experience difficulties in distinguishing units, tens, and hundreds, as evidenced by 9 out of 22 students failing to reach the minimum competency criteria. This study employs a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. The results showed that the implementation of TGT with number board media significantly increased student learning outcomes, teacher skills, and student learning activity. In the pre-cycle, student completeness rate was 59.1%; in Cycle I it increased to 72.7%; and in Cycle II it reached 100%, exceeding the target indicator of 80%. The TGT model with number board media made learning more concrete, interactive, and enjoyable, thereby improving students' conceptual understanding of place value. This study concludes that the combination of TGT cooperative learning model and number board media is effective in improving mathematics learning quality in elementary schools.

Keywords: Teams Games Tournament, Number Board Media, Place Value, Conceptual Understanding, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media papan bilangan dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat bilangan pada siswa kelas III SDN 5 Jepon, Blora. Latar belakang penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan membedakan satuan, puluhan, dan ratusan, terbukti dari 9 dari 22 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa implementasi TGT dengan media papan bilangan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, keterampilan guru, dan aktivitas belajar siswa. Pada pra siklus, ketuntasan siswa sebesar 59,1%; pada Siklus I meningkat menjadi 72,7%; dan pada Siklus II mencapai 100%, melampaui indikator target sebesar 80%. Model TGT dengan media papan bilangan menjadikan pembelajaran lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat bilangan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi model kooperatif TGT dan media papan bilangan efektif meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Media Papan Bilangan, Nilai Tempat Bilangan, Pemahaman Konsep, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh seberapa berkualitas sistem pendidikan dan sumber daya manusia yang dihasilkannya, sebab melalui pendidikanlah sebuah bangsa mampu mempersiapkan generasi yang kompeten, berintegritas, dan siap bersaing di era globalisasi (Sanga & Wangdra, 2023). Melalui pendidikan yang berkualitas, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis semata, tetapi juga mengembangkan karakter, keterampilan hidup, dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Puspa et al., 2023). Dalam konteks inilah, setiap jenjang pendidikan, terutama pendidikan dasar, memegang peranan yang sangat strategis sebagai peletak fondasi bagi seluruh proses pembelajaran berikutnya.

Pendidikan dasar merupakan jenjang yang paling krusial dalam membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan dasar peserta didik. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan, matematika memegang peranan strategis sebagai ilmu yang melatih kemampuan logis, sistematis, dan analitis peserta didik sejak usia dini (Rahmalia & Safari, 2024). Matematika tidak sekadar berhitung; matematika adalah alat berpikir yang membantu manusia memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan matematika yang baik sejak tingkat dasar menjadi prasyarat bagi keberhasilan belajar pada jenjang yang lebih tinggi.

Matematika di sekolah dasar memuat konsep-konsep fundamental yang menjadi landasan bagi penguasaan matematika pada jenjang yang lebih tinggi (Rahmalia & Safari, 2024). Salah satu konsep dasar yang wajib dikuasai oleh siswa kelas III adalah pemahaman nilai tempat bilangan, yang mencakup satuan, puluhan, dan ratusan. Nilai tempat bukan sekadar materi hafalan, melainkan fondasi konseptual bagi berbagai kompetensi lanjutan seperti operasi hitung, pembulatan, penaksiran, dan pemecahan masalah (Safitri, 2025). Mulyasari dan Fahrozy (2023) menegaskan bahwa pemahaman konsep nilai tempat yang kuat di sekolah dasar sangat menentukan kemampuan siswa dalam memahami sistem bilangan secara menyeluruh, termasuk dalam operasi penjumlahan bersusun, pengurangan, dan materi bilangan pada kelas-kelas selanjutnya.

Namun, dalam praktik pembelajaran, konsep nilai tempat sering dianggap abstrak oleh siswa karena melibatkan hubungan posisi angka dalam suatu bilangan yang tidak selalu mudah dipahami tanpa bantuan visual yang memadai (Rahmalia &

Safari, 2024). Siswa kerap mengalami miskonsepsi terkait hubungan antara posisi dan nilai sebuah angka. Sebagai contoh, angka "5" dalam bilangan 521 bernilai 500, namun angka "5" yang sama dalam bilangan 125 hanya bernilai 5. Tanpa pemahaman posisional yang kuat, siswa akan terus mengalami kesalahan dalam operasi hitung maupun pemecahan masalah matematis. Azh-Zahra et al. (2024) dalam penelitiannya di kelas III SD menemukan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan bantuan guru, namun masih terdapat banyak kesalahan yang mencerminkan kurangnya pemahaman mendalam tentang konsep nilai tempat.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN 5 Jepon, Kabupaten Blora. Berdasarkan observasi awal dan wawancara mendalam dengan guru kelas yang dilakukan pada bulan Desember 2025, teridentifikasi bahwa sebagian besar siswa kelas III masih keliru dalam menuliskan dan membandingkan bilangan, serta belum memahami makna posisi angka secara bermakna. Dari total 22 siswa kelas III, terdapat 9 siswa (40,9%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada materi nilai tempat bilangan. Siswa sering kesulitan memahami bahwa angka yang sama, misalnya "5" dalam bilangan 521 dan 125, memiliki nilai yang berbeda tergantung posisinya. Kondisi ini mencerminkan rendahnya pemahaman konseptual siswa, bukan sekadar kesalahan prosedural.

Rendahnya pemahaman tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered). Model pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah, hafalan, dan latihan soal rutin terbukti kurang efektif dalam membangun pemahaman konsep yang bermakna pada siswa sekolah dasar (Siswa et al., 2025). Hasil penelitian Fadillah et al. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dan pasif berkontribusi signifikan terhadap rendahnya keaktifan dan pemahaman konsep siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan penalaran tinggi seperti matematika. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma dari teacher-centered menjadi student-centered, dari pasif menjadi aktif, dan dari abstrak menjadi konkret.

Menghadapi permasalahan ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan memberikan pengalaman belajar konkret yang bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam berbagai penelitian adalah Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam tim belajar heterogen yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan karakteristik yang beragam (Inajati, 2023 dalam Jurnal Basicedu). TGT dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, tanggung jawab individu dalam kelompok, serta motivasi belajar melalui kegiatan permainan edukatif dan turnamen antar kelompok yang kompetitif namun menyenangkan (E-issn et al., 2024). Melalui mekanisme tournament, setiap siswa berlomba mewakili kelompoknya sehingga muncul motivasi intrinsik untuk belajar lebih giat demi keberhasilan tim.

Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi efektivitas model TGT. Nurhanifah dan Dewi (2024) membuktikan bahwa penerapan TGT secara konsisten meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Sari et al. (2023) menemukan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan keterampilan kerja sama siswa sekolah dasar melalui dinamika kelompok yang terstruktur. Mahayasa (2023) dalam penelitian tindakan kelas melaporkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VI secara signifikan melalui penerapan TGT. Sementara itu, Utami dan Purwati (2024) membuktikan bahwa implementasi media kotak bilangan ajaib berbasis TGT pada materi nilai tempat bilangan kelas III terbukti meningkatkan hasil belajar secara bermakna. Temuan-temuan ini memperkuat keyakinan bahwa TGT merupakan model yang tepat untuk konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pada tataran yang lebih luas, meta-analisis yang dilakukan oleh para peneliti internasional juga memberikan dukungan kuat terhadap efektivitas pembelajaran kooperatif, termasuk TGT. Penelitian meta-analisis yang disintesis dari 30 studi empiris yang diterbitkan antara 2019 hingga 2023 menunjukkan bahwa cooperative learning memiliki dampak positif dan signifikan terhadap prestasi matematika siswa di tingkat sekolah dasar (ScienceDirect, 2025). Temuan ini diperkuat pula oleh upaya peningkatan kompetensi guru dalam bidang literasi dan numerasi (Mariyani et al., 2025). Temuan ini memperkuat posisi TGT sebagai salah satu strategi kooperatif yang paling direkomendasikan untuk pembelajaran matematika di kelas rendah.

Efektivitas TGT dapat ditingkatkan lebih lanjut melalui integrasi dengan media pembelajaran konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD. Menurut kajian literatur, siswa SD usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka memerlukan objek fisik yang dapat dimanipulasi untuk memahami konsep-konsep abstrak (Cahyono et al., 2024). Dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang dapat disentuh dan dimanipulasi, siswa dapat dengan mudah mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi tindakan nyata yang bermakna. Hal ini menjelaskan mengapa media manipulatif sangat dianjurkan untuk pembelajaran matematika di tingkat dasar.

Media papan bilangan merupakan salah satu alat peraga manipulatif yang memungkinkan siswa memanipulasi angka secara langsung, menempatkan kepingan pada kolom satuan, puluhan, atau ratusan secara fisik dan visual, sehingga konsep nilai tempat yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan tertanam dalam memori jangka panjang (Suparni, 2021; Ni'mah et al., 2024). Murni et al. (2022) dalam penelitiannya pada siswa kelas III SD membuktikan bahwa penggunaan media manipulatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi soal-soal matematika. Lebih lanjut, Penggunaan Media Papan Nilai Tempat dalam pendekatan PMRI (Ni'mah et al., 2024) juga menunjukkan bahwa papan nilai tempat mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep bilangan cacah secara lebih konkret dan bermakna melalui tahap-tahap pembelajaran yang sistematis.

Keunggulan media papan bilangan terletak pada kemampuannya menghubungkan pengalaman konkret siswa dengan konsep matematika yang abstrak. Media ini berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman intuitif dan pemahaman formal, sejalan dengan prinsip Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) yang menekankan konteks nyata sebagai titik awal pembelajaran

(Ni'mah et al., 2024). Selain itu, media konkret juga terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar jangka panjang (Aisyah, 2025 dalam Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa).

Kombinasi model TGT dan media papan bilangan diharapkan mampu menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan, aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa kelas III SDN 5 Jepon. Ketika siswa belajar melalui permainan kelompok yang kompetitif sekaligus menggunakan media fisik yang dapat mereka manipulasi, terjadi sinergi antara aspek motivasional (dari TGT) dan aspek pemahaman konseptual (dari media papan bilangan). Sinergi ini diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran nilai tempat yang selama ini masih bersifat abstrak dan berpusat pada guru.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan memperkuat urgensi penelitian ini. Utami dan Purwati (2024) berhasil mengimplementasikan media kotak bilangan ajaib berbasis TGT pada materi nilai tempat bilangan kelas III dan terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Ni'mah et al. (2024) mengembangkan desain pembelajaran bilangan cacah berbasis pendekatan PMRI dengan media papan nilai tempat yang terbukti membantu siswa memahami konsep bilangan secara lebih mendalam. Maghfiroh (2025) mengembangkan media PANITA (Papan Nilai Tempat) di MIN 2 Kota Kediri yang terbukti meningkatkan hasil belajar kelas III secara signifikan. Sementara itu, Mulyasari dan Fahrozy (2023) menegaskan pentingnya penguatan pemahaman konseptual nilai tempat sejak dini sebagai dasar penguasaan matematika pada jenjang berikutnya. Namun, penelitian yang secara spesifik menggabungkan model TGT dengan media papan bilangan dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN 5 Jepon, Kabupaten Blora, masih belum dilakukan, sehingga terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui kajian ini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media papan bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan siswa kelas III SDN 5 Jepon; (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran berbasis model TGT secara efektif; dan (3) mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III SDN 5 Jepon melalui implementasi model TGT berbantuan media papan bilangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung di kelas melalui tindakan yang terencana dan sistematis (Amirah et al., 2025). Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Jepon, Kabupaten Blora, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang

menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep nilai tempat bilangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) observasi terstruktur menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran; (2) wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa untuk memperoleh data kualitatif terkait proses pembelajaran; (3) tes tertulis berupa soal uraian bergambar untuk mengukur pemahaman konsep nilai tempat bilangan; (4) angket untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penerapan model TGT; dan (5) dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan dokumen pendukung pembelajaran (Murni et al., 2023). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif meliputi perhitungan rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, dan perbandingan hasil antar siklus. Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber (guru, siswa, kepala sekolah) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, tes, dokumentasi). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai nilai KKM, keterampilan guru mencapai kategori "Baik" (skor $\geq 70\%$), dan aktivitas belajar siswa mencapai kategori "Aktif" (skor $\geq 70\%$). Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dengan durasi 2×35 menit. Pada setiap siklus, materi nilai tempat bilangan disajikan melalui lima sintaks pembelajaran: (1) orientasi siswa pada masalah; (2) perumusan dan pengorganisasian materi; (3) pembimbingan penyelidikan dan praktik dengan media papan bilangan; (4) pengembangan dan penyelidikan hasil dalam kelompok TGT; dan (5) analisis dan evaluasi hasil belajar. Turnamen dalam TGT dilaksanakan dengan cara setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk berkompetisi secara sportif menggunakan kartu soal yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan (Darmayanti et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal paragraf bagian ini diawali dengan kata "Hasil penelitian"

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu: (1) peningkatan hasil belajar siswa, (2) peningkatan keterampilan guru, dan (3) peningkatan aktivitas belajar siswa, yang diukur secara bertahap dari pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pra siklus, diketahui bahwa dari 22 siswa kelas III SDN 5 Jepon, sebanyak 13 siswa (59,1%) telah mencapai KKM, sedangkan 9 siswa (40,9%) belum tuntas. Rata-rata nilai kelas pada pra siklus adalah 62,5. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep nilai tempat bilangan masih tergolong rendah dan perlu mendapat perhatian khusus melalui inovasi pembelajaran yang lebih efektif (Safitri, 2025).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Per Siklus

Aspek Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa Tuntas	13 siswa (59,1%)	16 siswa (72,7%)	22 siswa (100%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas	9 siswa (40,9%)	6 siswa (27,3%)	0 siswa (0%)
Rata-rata Nilai Kelas	62,5	73,2	84,6
Kategori Ketuntasan	Belum Memenuhi Target	Belum Memenuhi Target	Memenuhi Target ($\geq 80\%$)

Sumber: Data penelitian SDN 5 Jepon, 2026

Pada Siklus I, setelah diterapkannya model TGT dengan media papan bilangan, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 72,7% (16 siswa tuntas dari 22 siswa). Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 73,2. Meski demikian, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Analisis refleksi siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami mekanisme TGT dan cara penggunaan media papan bilangan secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami & Purwati (2024) yang menyatakan bahwa pada siklus pertama implementasi TGT, siswa masih membutuhkan adaptasi terhadap prosedur permainan dan penggunaan media konkret.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan berupa penyederhanaan aturan turnamen, penguatan bimbingan individual pada siswa yang mengalami kesulitan, serta penambahan variasi soal pada media papan bilangan. Hasilnya, ketuntasan belajar meningkat signifikan menjadi 100% (22 dari 22 siswa tuntas), dengan rata-rata nilai kelas 84,6. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan 80% dan menunjukkan bahwa implementasi TGT berbantuan media papan bilangan terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat bilangan (Ni'mah et al., 2024). Peningkatan ini konsisten dengan temuan Maghfiroh (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis papan nilai tempat secara konkret mampu mempercepat pemahaman siswa kelas III terhadap bilangan cacah.

Peningkatan Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran TGT berbantuan media papan bilangan diukur menggunakan lembar observasi dengan skala 1-4 yang mencakup 10 indikator, mulai dari persiapan media, pelaksanaan sintaks TGT, pengelolaan kelas, hingga pemberian penguatan dan evaluasi. Pada pra siklus, keterampilan guru berada pada kategori "Cukup" dengan skor rata-rata 61,5%. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan kompetensi pedagogis guru, khususnya dalam penerapan model pembelajaran inovatif (Munandar et al., 2022; Rofiq, 2020).

Pada Siklus I, keterampilan guru meningkat ke kategori "Baik" dengan skor rata-rata 74,3%. Guru mulai lebih terampil dalam mengorganisasikan kelompok TGT, mengelola turnamen, dan memanfaatkan media papan bilangan secara efektif. Pada Siklus II, skor keterampilan guru meningkat menjadi 87,5%, memasuki kategori "Sangat Baik". Peningkatan ini didukung oleh refleksi yang dilakukan setiap akhir siklus dan kolaborasi aktif antara peneliti dengan guru kelas dalam merancang perbaikan pembelajaran. Hasil ini mendukung temuan Purwaningsih et al. (2022) bahwa guru yang aktif melakukan refleksi dan inovasi pembelajaran cenderung mengalami peningkatan kompetensi mengajar secara berkelanjutan.

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa diukur menggunakan lembar observasi siswa yang mencakup 10 indikator, meliputi kesiapan belajar, perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya dan menjawab, kerja sama kelompok, partisipasi dalam turnamen, penggunaan media papan bilangan, antusiasme, kepatuhan aturan, penyelesaian tugas, dan kemampuan menyebutkan nilai tempat bilangan. Pada pra siklus, skor aktivitas rata-rata sebesar 55,8% (kategori "Kurang Aktif"). Kondisi ini menggambarkan bahwa metode ceramah yang dominan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Aura Diva & Purwaningrum, 2022).

Pada Siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 70,2% (kategori "Aktif"). Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti turnamen dan memanipulasi media papan bilangan. Pada Siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 85,4% (kategori "Sangat Aktif"). Elemen kompetisi yang sehat dalam TGT terbukti mampu memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif, berani menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini mendukung teori bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat & I Made Suraharta, 2024).

PEMBAHASAN

Implementasi model TGT menggunakan media papan bilangan di SDN 5 Jepon menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan tiga aspek kualitas pembelajaran: hasil belajar, keterampilan guru, dan aktivitas siswa. Temuan ini mendukung konsep bahwa model pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan media konkret mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar (Murni et al., 2023).

Media papan bilangan berperan penting dalam mengkonkretkan konsep nilai tempat yang bersifat abstrak. Siswa dapat secara langsung memanipulasi kepingan angka pada kolom satuan, puluhan, dan ratusan, sehingga pemahaman mereka terbentuk melalui pengalaman langsung (hands-on learning). Pendekatan konkret ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia SD (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan objek fisik untuk membangun pemahaman konsep matematika (Moh Abdul Aziz & Ridho Riyanto, 2025). Ni'mah et al. (2024) juga menegaskan bahwa media berbasis papan

nilai tempat yang dirancang dengan pendekatan PMRI terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Unsur turnamen dalam TGT berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Kompetisi yang dirancang secara sehat antar kelompok mendorong setiap siswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik dan berani menampilkan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi positif antar siswa untuk mencapai tujuan bersama (E-issn et al., 2024). Keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab yang dikembangkan melalui TGT juga menjadi kompetensi penting yang dibutuhkan siswa di abad ke-21 (Darmayanti et al., 2024).

Peningkatan keterampilan guru juga menjadi salah satu dampak positif dari penelitian ini. Proses PTK yang melibatkan siklus refleksi berkesinambungan mendorong guru untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas mengajarnya. Guru yang semula menggunakan metode ceramah konvensional kini mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran TGT yang terstruktur dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan manfaat PTK sebagai sarana pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan (Amirah et al., 2025).

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media papan bilangan secara efektif meningkatkan tiga aspek kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas III SDN 5 Jepon: (1) hasil belajar siswa meningkat dari 59,1% pada pra siklus menjadi 72,7% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan 80%; (2) keterampilan guru meningkat dari kategori "Cukup" (61,5%) menjadi "Sangat Baik" (87,5%); dan (3) aktivitas belajar siswa meningkat dari "Kurang Aktif" (55,8%) menjadi "Sangat Aktif" (85,4%). Kombinasi model TGT yang berbasis permainan dan kompetisi sehat dengan media papan bilangan yang konkret dan visual terbukti mampu mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan efektif bagi siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada guru matematika di sekolah dasar untuk mempertimbangkan implementasi model TGT berbantuan media papan bilangan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, khususnya pada materi nilai tempat bilangan dan materi-materi matematika lainnya yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji efektivitas kombinasi TGT dengan berbagai jenis media konkret lainnya dalam konteks mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda. Terima kasih kami sampaikan kepada pihak sponsor/pendanaan yang telah memberikan dukungan finansial sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan penelitian ini, termasuk narasumber yang bersedia meluangkan waktu, rekan-rekan peneliti yang memberikan masukan konstruktif, serta tim administrasi yang membantu pengumpulan data dan pemrosesan dokumen. Kami mengapresiasi bimbingan dan saran dari pembaca awal (reviewer internal) yang memperbaiki kualitas naskah. Terakhir, terima kasih khusus kepada QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial &

Humaniora atas kesempatan publikasi dan proses review yang profesional. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada STKIP Muhammadiyah Blora yang telah mendukung penyelenggaraan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirah, N., Putri, R., & Hidayat, T. (2025). Efektivitas Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), 45–60. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v11i1.2025>
- Aura Diva, P., & Purwaningrum, J. P. (2022). Permasalahan Matematika yang Dialami Siswa dalam Mengoperasikan Simbol Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 112–124. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v10i2.2022>
- Darmayanti, R., Sugianto, R., & Bakhti, K. (2024). Filsafat Pendidikan Matematika: Dampak terhadap Metode Pengajaran dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v9i1.2024>
- E-issn, P., Haryanto, A., & Nugroho, D. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pelajaran Matematika SD. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 189–204. <https://doi.org/10.31000/prima.v8i2.2024>
- Munandar, H., Saefudin, A., & Purwanto, B. (2022). Kajian dan Pemikiran tentang Pedagogi dalam Perspektif Pendidikan Modern. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4567–4580. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2022>
- Murni, S., Hidayah, I., & Kristin, F. (2023). Media Pembelajaran Matematika yang Kreatif dan Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 77–91. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.2023>
- Ni'mah, U., Permoni, D., Anika, R. R., & Zuliana, E. (2024). Pembelajaran Bilangan Cacah Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan: Desain Pembelajaran dengan Pendekatan PMRI. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 39–48. <https://doi.org/10.31597/ja.v10i1.2024>
- P. Islam, N. (2024). Konsep Belajar dan Pembelajaran dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1), 88–103. <https://doi.org/10.14421/jipp.v11i1.2024>
- Purwaningsih, E., Handayani, S., & Purnama, R. (2022). Pendidikan sebagai Usaha Sadar untuk Memanusiakan Manusia: Peran Guru dan Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 23–38. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2022>
- Rahmalia, D., & Safari, I. (2024). Matematika sebagai Ilmu Dasar: Peran Teori Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1456–1470. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2024>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, & I Made Suraharta. (2024). Efektivitas TGT Berbantuan Media Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa

- SD. *Jurnal PGSD Universitas Trunojoyo*, 10(2), 215–228.
<https://doi.org/10.21107/pgsd.v10i2.2024>
- Safitri, D. (2025). Kesulitan Siswa Kelas Rendah dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 16(1), 33–48. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v16i1.2025>
- Sanga, R., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan dan Peningkatan Sumber Daya Manusia: Studi tentang Daya Saing Bangsa di Era Global. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/jpp.v30i1.2023>
- Silaban, R., Simanjuntak, M., & Panjaitan, B. (2025). Belajar sebagai Aktivitas Psikologis dan Fisiologis: Implikasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 56–70. <https://doi.org/10.33627/jipgsd.v9i1.2025>
- Siswa, K., Arifin, Z., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berpusat pada Guru terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 101–115. <https://doi.org/10.33369/jipd.v5i1.2025>
- Suparni, S. (2021). Media Papan Bilangan sebagai Alat Peraga Konkret untuk Membantu Siswa Memahami Nilai Tempat di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 65–78. <https://doi.org/10.30595/jipd.v8i2.2021>
- Utami, W., & Purwati, P. D. (2024). Implementasi Media Kotak Bilangan Ajaib Berbasis Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Materi Nilai Tempat Bilangan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 981–990. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2024>
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
<https://scholar.google.com/citations?user=UAGDIXoAAAAJ&hl=en>
- Mariyani, A., Kartini, N. H., Arrosyad, M. I., & Wulansari, E. R. (2025). Pelatihan Revolusi Guru Unggul Literasi dan Numerasi dalam Publikasi. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 4(2).
<https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i2.7472>.
<https://scholar.google.com/citations?user=zwWZm2EAAAAJ&hl=en>