

**Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model TGT  
Berbantuan Papan Dakota pada Siswa Kelas V SDN Sumurboto**

Meila Sri Sya'adah<sup>1</sup>, Ahmad Teguh Purnawanto<sup>2</sup>, Ika Nurwulandari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD, STKIP Muhammadiyah Blora

<sup>1</sup>[meilasrisyaadah@gmail.com](mailto:meilasrisyaadah@gmail.com), <sup>2</sup>[ahmedteguh82@gmail.com](mailto:ahmedteguh82@gmail.com),

<sup>3</sup>[ikanurwulandari123@gmail.com](mailto:ikanurwulandari123@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study was inspired by the low interest and mathematics achievement of fifth-grade students at SDN Sumurboto on the topics of LCM and GCD. The research aimed to improve students' learning interest and achievement through the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Dakota Board media. This research used Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. The subjects were 15 students, and data were collected through observation, questionnaires, interviews, tests, and documentation. The findings showed that students' learning interest and mathematics achievement improved in each cycle. The average interest score increased from 23.5 in the pre-cycle to 32.33 in Cycle II, while the average learning outcome score improved from 67.2 to 82.67. Classical mastery also increased from 46.67% to 93.33%. These results show that the TGT model assisted by Dakota Board media effectively improved students' interest and mathematics learning outcomes.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Dakota Board, learning interest, learning outcomes, mathematics.*

**ABSTRAK**

Latar belakang atas studi ini ialah minimnya minat serta perolehan belajar matematika murid kelas V SDN Sumurboto pada materi KPK dan FPB. Tujuan dari studi ini guna meningkatkan minat dan hasil belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Papan Dakota. Studi ini memanfaatkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui dua siklus. Subjek studi berjumlah 15 murid. Pengumpulan data dengan pengamatan, angket, tes, wawancara, serta dokumentasi. Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya minat serta hasil belajar murid, turut naik pada tiap siklusnya. Rerata minat belajar mengalami kenaikan dari 23,5 pada pra-siklus hingga berubah menjadi 32,33 pada siklus II, sedangkan rerata hasil belajar mengalami peningkatan dari 67,2 hingga menyentuh angka 82,67. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 46,67% hingga pada angka 93,33%. Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya pemodelan TGT berbantuan Papan Dakota efektif menaikkan minat serta hasil belajar matematika para murid.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Papan Dakota, minat belajar, hasil belajar, Matematika.

### **A. Pendahuluan**

Satu di antara mata pelajaran yang mempunyai peranan krusial pada pendidikan dasar ialah matematika. Pendidikan matematika bukan sekadar berkaitan dengan kemampuan mengkalkulasi, melainkan turut melibatkan pemahaman konsep, penalaran logis, dan keterampilan pemecahan permasalahan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan keseharian (Wiryana & Alim, 2023). Pembelajaran matematika sebaiknya dilaksanakan secara bermakna yang nantinya materi yang dipelajari tidak hanya dimengerti dan diingat oleh para murid, melainkan juga bisa diimplementasikan pada kehidupan keseharian (FeriYanti, 2021). Menurut Syahputra dan Surya (dalam Nasution et al., 2022), pembelajaran matematika umumnya berawal dengan diberikannya definisi dan rumus, dilanjutkan contoh soal, lalu diakhiri dengan latihan. Pola pembelajaran tersebut cenderung bersifat satu arah sehingga peranan aktif para murid guna memahami konsep matematika belum berkembang secara optimal.

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya tahapan belajar yang berarti serta memfokuskan pada para murid. Pembelajaran bukan sekadar mengutamakan pada penguasaan akan materi, melainkan turut memberikan pengalaman belajar yang dapat menyiapkan para murid guna menjumpai berbagai kendala di masa mendatang (Salsabila & Witri, 2023).

Dalam praktiknya, pembelajaran matematika terkini masih didominasi oleh pengajar yang menjadikan minat belajar para murid tergolong rendah. Minat belajar ialah faktor krusial pada pembelajaran dikarenakan berkaitan dengan perhatian, rasa bahagia, serta keterlibatan para murid ketika fase belajar terjadi. Rendahnya minat belajar dapat terlihat dari kurangnya antusiasme, partisipasi, serta siswa yang mudah teralihkan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, minat belajar butuh diperhatikan guna mewujudkan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan (Purwantini & Suryawan, 2026).

Perolehan hasil belajar yang lebih baik umumnya dicapai oleh para

murid yang mempunyai tingginya minat belajar daripada siswa dengan minimnya minat belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Zulfah (2023) Kondisi tersebut memperlihatkan adanya keterkaitan yang kuat antara minat belajar serta kesuksesan para murid guna meraih tujuan pembelajaran. Selaras dengan itu Putri (2025) mengungkapkan bahwasanya hasil belajar merupakan proses yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dan diberi tanda melalui adanya transformasi pada diri para murid, baik dari segi perilaku, peningkatan kemampuan, ataupun tingkat penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran. Konsep hasil belajar perlu dikaji melalui kondisi nyata pembelajaran di kelas untuk mengetahui gambaran capaian siswa secara aktual.

Hasil observasi awal pada saat PPL tanggal 3 September 2025, wawancara dengan guru kelas pada 17 Desember 2025, serta observasi ulang pada 12 Januari 2026 di kelas V SDN Sumurboto, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, memperlihatkan adanya permasalahan dalam pembelajaran Matematika, yaitu minimnya minat serta hasil belajar para murid. Perihal tersebut diketahui

dari kurangnya perhatian, partisipasi, serta keaktifan para murid ketika pembelajaran.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data hasil belajar para murid yang belum optimal, di mana 8 dari 15 siswa (53,33%) belum meraih Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sejumlah 70. Selain itu, hasil angket dan observasi pra-siklus memperlihatkan rerata minat belajar sebesar 23,5 dari 40 atau 58,75%, yang masih berada di bawah indikator keberhasilan 80%. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya minat serta hasil belajar matematika para murid masih tergolong rendah yang nantinya dibutuhkan upaya perbaikan pembelajaran guna menaikkan kualitas proses serta hasil belajar para murid.

Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta selaras dengan kriteria para murid sekolah dasar (SD) supaya bisa mewujudkan suasana belajar dengan aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Model pembelajaran ialah sebuah pendekatan yang dimanfaatkan pada tahapan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran,

sejumlah tahapan aktivitas, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas (Amalia et al., 2023). Model pembelajaran menjadi salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan pengajar guna menarik minat para murid serta menciptakan pembelajaran yang kondusif (Susilawati, 2022). Guru juga memiliki kebebasan dalam menentukan model pembelajaran yang efektif guna meraih tujuan pembelajaran (Khoerunnisa et al., 2020). Satu di antara alternatif yang bisa diimplementasikan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan menekankan kerja sama, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif siswa dengan aktivitas kelompok, permainan, dan turnamen.

Penerapan atas model pembelajaran kooperatif tipe TGT selaras dengan tujuan pembelajaran, yaitu melaksanakan pengembangan akan kapabilitas kognitif, afektif, serta psikomotorik para murid. Dengan kerja sama kelompok beserta permainan akademik, para murid bukan sekadar memahami materi pembelajaran, melainkan juga dilatih guna aktif, optimis, serta mampu berkomunikasi dengan baik selama

tahapan pembelajaran terjadi (Ningrum, 2023).

Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika telah banyak dilakukan. Namun, masih terbatasnya implementasi model TGT melalui media Papan Dakota pada pembelajaran Matematika di SD. Maka dari itu, studi ini memadukan model TGT melalui media Papan Dakota sebagai bentuk pembelajaran kooperatif berbasis permainan konkret guna menaikkan minat serta hasil belajar para murid. Penggunaan media tersebut harapannya bisa mempermudah para murid guna mengerti akan konsep Matematika dengan lebih konkret, interaktif, serta menyenangkan.

Penelitian ini difokuskan pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) serta Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) karena materi tersebut memerlukan pemahaman konsep yang konkret sehingga sesuai diterapkan menggunakan media Papan Dakota. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari studi ini guna meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika murid kelas V SDN Sumurboto melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Papan Dakota. Implementasi pemodelan tersebut, harapannya bisa mewujudkan pembelajaran dengan lebih aktif, menarik, serta menyenangkan yang nantinya tujuan pembelajaran matematika bisa diraih dengan maksimal.

### **B. Metode Penelitian**

Studi ini memanfaatkan variasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mempunyai tujuan guna menaikkan minat serta hasil belajar matematika murid kelas V SDN Sumurboto melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Papan Dakota. Desain studi yang dimanfaatkan ialah model Kemmis serta McTaggart yang mencakup tahapan perancangan, tindakan, pengamatan, serta perefleksian. Pengambilan model ini dikarenakan mempunyai tahapan yang sistematis serta selaras guna memperbaiki permasalahan pembelajaran di kelas.

Subjek studi ialah murid kelas V SDN Sumurboto, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora tahun pelajaran 2025/2026 sejumlah 15 murid, mencakup 6 murid perempuan beserta 9 murid lelaki. Materi

matematika pada studi ini ialah KPK beserta FPB. Indikator kompetensi yang dicapai yaitu menetapkan KPK dan FPB dari dua bilangan atau lebih sekaligus menuntaskan soal yang berhubungan dengan penerapannya dalam kehidupan keseharian. Media Papan Dakota dimanfaatkan guna mempermudah para murid memvisualisasikan konsep faktor serta kelipatan secara konkret serta mendukung implementasi model TGT dengan kegiatan permainan dan diskusi kelompok.

Studi ini memanfaatkan data kuantitatif beserta kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari tes hasil belajar, angket minat belajar, serta lembar pengamatan minat belajar para murid. Sedangkan, data kualitatif diperoleh dengan pengamatan, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data kualitatif dilaksanakan analisis dengan mereduksi data, menyajikan data, serta pengambilan kesimpulan, sementara data kuantitatif dilaksanakan analisis menggunakan rerata serta persentase ketuntasan belajar siswa.

Angket minat belajar disusun berdasarkan indikator perhatian, rasa

senang, keterlibatan, dan ketekunan siswa dalam pembelajaran matematika. Angket terdiri atas 10 pernyataan memanfaatkan skala Likert empat tingkat, yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, serta Tidak Pernah. Observasi minat belajar dimanfaatkan guna mengobservasi keterkaitan pada murid selama pembelajaran. Tes hasil belajar meliputi 10 soal pilihan ganda yang melaksanakan pengukuran akan kapabilitas para murid dalam menetapkan KPK serta FPB lalu menerapkannya pada soal kontekstual sederhana.

Pengesahan instrumen dilaksanakan melalui expert judgment oleh dosen pembimbing beserta guru kelas. Verifikasi keakuratan data dilakukan dengan memanfaatkan triangulasi sumber serta triangulasi teknik. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% murid tergolong dalam kategori minat belajar yang tinggi serta sangat tinggi, serta minimal 80% siswa mencapai skor  $\geq 70$  sesuai KKTP.

### **C.Hasil dan Pembahasan**

Data minat belajar siswa pada tahap pra tindakan didapatkan melalui angket penilaian diri serta lembar

observasi para murid. Hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwasanya rerata skor minat belajar para murid yang masih berada urang dari indikator kesuksesan yang ditentukan. Sementara itu, mengacu pada data hasil belajar, terlihat bahwasanya dari 15 murid, teridentifikasi 8 murid yang belum meraih KKTP yang ditetapkan. Perihal tersebut memperlihatkan bahwasanya hasil belajar matematika para murid masih termasuk rendah.

**Tabel 1 Minat Belajar Matematika  
Kelas V SDN Sumurboto Pra-Siklus**

| No     | Rentang<br>Nilai | Frekuensi | Persentase | Ket.             |
|--------|------------------|-----------|------------|------------------|
| 1      | 32,51 –<br>40,00 | 1         | 6,7%       | Sangat<br>Tinggi |
| 2      | 25,01 –<br>32,50 | 5         | 33,3%      | Tinggi           |
| 3      | 17,51 –<br>25,00 | 7         | 46,7%      | Cukup            |
| 4      | 10,00 –<br>17,50 | 2         | 13,3%      | Rendah           |
| Jumlah |                  | 15        | 100%       |                  |

Mayoritas para murid tergolong dalam kategori cukup (46,7%), kemudian tinggi (33,3%), sementara kategori sangat tinggi masih sangat sedikit (6,7%). Perihal tersebut memperlihatkan bahwasanya minat belajar matematika para murid belum

optimal dan masih butuh dikembangkan.

**Tabel 2 Hasil Belajar Matematika**  
**Kelas V SDN Sumurboto Pra-Siklus**

| No              | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Ket.         |
|-----------------|---------------|-----------|----------------|--------------|
| 1               | 0–49          | 4         | 26,67%         | Tidak Tuntas |
| 2               | 50–69         | 4         | 26,67%         | Tidak Tuntas |
| 3               | 70–80         | 4         | 26,67%         | Tuntas       |
| 4               | 81–100        | 3         | 20,00%         | Tuntas       |
| Jumlah          |               | 15        | 100%           |              |
| < KKTP (70)     |               | 8         | 53,33%         | Tidak Tuntas |
| ≥ KKTP (70)     |               | 7         | 46,67%         | Tuntas       |
| Nilai Tertinggi |               | 88        |                |              |
| Nilai Terendah  |               | 36        |                |              |
| Rata-rata       |               | 67,2      |                |              |

Mengacu pada Tabel 2, hasil belajar matematika para murid memperlihatkan bahwasanya dari 15 murid, hanya 7 murid (46,67%) yang meraih KKTP, sedangkan 8 murid (53,33%) belum tuntas dengan rerata kelas sebesar 67,2. Skor paling tinggi yang didapatkan ialah 88 serta skor paling rendah ialah 36. Perolehan tersebut memperlihatkan bahwasanya pemahaman materi matematika masih mengalami kendala pada sebagian murid, sehingga pencapaian ketuntasan klasikal belum memenuhi

indikator kesuksesan yang sudah ditetapkan. Situasi tersebut menandakan perlunya implementasi model pembelajaran yang lebih beragam guna menaikkan partisipasi aktif para murid pada tahapan pembelajaran.

Data minat belajar para murid pada siklus I didapatkan dengan observasi memanfaatkan lembar pengamatan yang sudah dibuat peneliti. Berikut hasilnya disajikan oleh tabel 3.

**Tabel 3 Minat Belajar Matematika**  
**Kelas V SDN Sumurboto Siklus I**

| No     | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase | Ket.          |
|--------|---------------|-----------|------------|---------------|
| 1      | 32,51 – 40,00 | 1         | 6,7%       | Sangat Tinggi |
| 2      | 25,01 – 32,50 | 9         | 60%        | Tinggi        |
| 3      | 17,51 – 25,00 | 5         | 33,3%      | Cukup         |
| 4      | 10,00 – 17,50 | 0         | 0%         | Rendah        |
| Jumlah |               | 15        | 100%       |               |

Sebagian besar murid tergolong dalam kategori tinggi melalui persentase sejumlah 60%. Lebih dari itu, ditemukan 33,3% murid yang tergolong dalam kategori cukup, serta hanya 6,7% murid yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Tidak terdapat murid yang tergolong dalam kategori rendah.

Perihal tersebut memperlihatkan bahwasanya minat belajar matematika dari para murid mengalami eskalasi serta telah tergolong dalam kategori yang baik.

**Tabel 4 Hasil Belajar Matematika  
Kelas V SDN Sumurboto Siklus I**

| No              | Rentang<br>Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Ket.         |
|-----------------|------------------|-----------|----------------|--------------|
| 1               | 0–49             | 1         | 6,67%          | Tidak Tuntas |
| 2               | 50–69            | 5         | 33,33%         | Tidak Tuntas |
| 3               | 70–80            | 7         | 46,67%         | Tuntas       |
| 4               | 81–100           | 2         | 13,33%         | Tuntas       |
| Jumlah          |                  | 15        | 100%           |              |
| < KKTP (70)     |                  | 6         | 40%            | Tidak Tuntas |
| ≥ KKTP (70)     |                  | 9         | 60%            | Tuntas       |
| Nilai Tertinggi |                  | 90        |                |              |
| Nilai Terendah  |                  | 45        |                |              |
| Rata-rata       |                  | 69,3      |                |              |

Mengacu pada tabel sebelumnya, hasil belajar matematika para murid dalam siklus I memperlihatkan peningkatan melalui rerata nilai 69,3, skor paling tinggi 90, skor paling rendah 45. Ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 60% (9 siswa tuntas), tetapi masih belum meraih indikator kesuksesan yang ditentukan.

Perolehan atas refleksi yang didapatkan dari angket, observasi

minat belajar, serta hasil tes memperlihatkan bahwasanya meskipun terjadi peningkatan, keterkaitan para murid pada pembelajaran masih belum optimal. Perihal tersebut terlihat dari interaksi kelompok yang belum merata serta kepercayaan diri siswa yang masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada temuan tersebut, dilaksanakan perbaikan pada siklus II, antara lain pengelompokan para murid secara heterogen, optimalisasi penggunaan media pembelajaran, serta pemberian motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selanjutnya, berikut ditampilkan data minat belajar para murid pada siklus II.

**Tabel 5 Minat Belajar Matematika  
Kelas V SDN Sumurboto Siklus II**

| No     | Rentang<br>Nilai | Frekuensi | Persentase | Ket.          |
|--------|------------------|-----------|------------|---------------|
| 1      | 32,51 – 40,00    | 6         | 40%        | Sangat Tinggi |
| 2      | 25,01 – 32,50    | 9         | 60%        | Tinggi        |
| 3      | 17,51 – 25,00    | 0         | 0%         | Cukup         |
| 4      | 10,00 – 17,50    | 0         | 0%         | Rendah        |
| Jumlah |                  | 15        | 100%       |               |

Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya semua siswa termasuk dalam kategori tinggi

serta sangat tinggi dalam minat belajar pada siklus II. Peningkatan ini terjadi atas dampak perbaikan pelaksanaan pembelajaran dibandingkan siklus sebelumnya, yang diberi tanda melalui naiknya keterkaitan para murid pada tahapan pembelajaran.

Siswa mulai memperlihatkan adaptasi yang baik terhadap penerapan model TGT, sehingga kegiatan diskusi, permainan, serta turnamen berlangsung lebih kondusif. Lebih dari itu, pemakaian media Papan Dakota menjadi media konkret mempermudah para murid guna memahami materi secara lebih visual serta interaktif, sehingga meningkatkan ketertarikan serta keikutsertaan para murid pada pembelajaran.

Secara keseluruhan, kondisi tersebut memperlihatkan adanya peningkatan minat belajar murid pada siklus II berdasarkan hasil angket serta observasi. Sejalan dengan peningkatan tersebut, rerata skor serta ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Berikut ditampilkan perolehan atas data hasil belajar para murid pada siklus II.

**Tabel 6 Hasil Belajar Matematika  
Kelas V SDN Sumurboto Siklus II**

| No              | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Ket.         |
|-----------------|---------------|-----------|----------------|--------------|
| 1               | 0–49          | 0         | 0%             | Tidak Tuntas |
| 2               | 50–69         | 1         | 6,67%          | Tidak Tuntas |
| 3               | 70–80         | 6         | 40,00%         | Tuntas       |
| 4               | 81–100        | 8         | 53,33%         | Tuntas       |
| Jumlah          |               | 15        | 100%           |              |
| < KKTP (70)     |               | 1         | 6,67%          | Tidak Tuntas |
| ≥ KKTP (70)     |               | 14        | 93,33%         | Tuntas       |
| Nilai Tertinggi |               | 100       |                |              |
| Nilai Terendah  |               | 65        |                |              |
| Rata-rata       |               | 82,67     |                |              |

Mengacu pada tabel 6, hasil belajar matematika para murid memperlihatkan peningkatan yang signifikan dengan rerata 82,67. Sebanyak 93,33% siswa telah mencapai KKTP, sehingga ketuntasan klasikal sudah mencukupi indikator kesuksesan studi.

Selanjutnya disajikan komparasi perolehan pra-siklus, siklus I, serta siklus II menjadi dasar analisis peningkatan minat dan hasil belajar para murid.

**Tabel 7 Perbandingan Minat Belajar  
Matematika Kelas V SDN Sumurboto**

| No | Siklus     | Rerata Nilai Siswa | Siswa Kategori Tinggi dan Sangat Tinggi | Tingkat Capaian (%) |
|----|------------|--------------------|-----------------------------------------|---------------------|
| 1  | Pra-Siklus | 23,5               | 6                                       | 40%                 |
| 2  | I          | 27,7               | 10                                      | 66,67%              |
| 3  | II         | 32,33              | 15                                      | 100%                |

Mengacu pada tabel sebelumnya, minat belajar murid memperlihatkan peningkatan pada tiap siklus. Pada pra-siklus, rerata minat belajar sejumlah 23,5 melalui capaian minat belajar 40%. Setelah penerapan model TGT, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 27,7 dengan capaian minat belajar 66,67%, serta kembali mengalami kenaikan di siklus II yang menyentuh angka 32,33 melalui capaian minat belajar 100%. Hasil ini memperlihatkan bahwasanya penerapan model TGT bisa meningkatkan minat belajar para murid dengan konsisten dari pra-siklus sampai siklus II.

**Tabel 8 Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Sumurboto**

| No | Siklus     | Rerata Nilai Siswa | Tingkat Ketuntasan (%) |
|----|------------|--------------------|------------------------|
| 1  | Pra-Siklus | 67,2               | 46,67%                 |
| 2  | I          | 69,3               | 60%                    |
| 3  | II         | 82,67              | 93,3%                  |

Mengacu pada tabel sebelumnya, terlihat bahwasanya hasil belajar matematika dari para murid mengalami kenaikan pada tiap siklus. Pada tahap pra-siklus, rerata skor para murid sejumlah 67,2 dengan tingkat ketuntasan 46,67%. Pasca diimplementasikan model pembelajaran TGT, rerata nilai murid pada siklus I naik menjadi 69,3 melalui tingkat ketuntasan 60%. Selanjutnya, pada siklus II rerata skor siswa kembali naik hingga menyentuh angka 82,67 dan tingkat ketuntasan mencapai 93,3%.

Perolehan tersebut memperlihatkan bahwasanya penerapan model pembelajaran TGT mampu menaikkan hasil belajar matematika para murid secara bertahap hingga mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan.

Naiknya minat serta hasil belajar matematika para murid terjadi karena implementasi model TGT bisa mewujudkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta mengasyikkan dengan diskusi, permainan akademik, serta turnamen. Penggunaan media Papan Dakota mempermudah para murid memvisualisasikan konsep faktor serta kelipatan dengan konkret yang nantinya materi lebih mudah

dipahami. Selain itu, kegiatan kelompok dan penghargaan dalam TGT memicu pada murid supaya lebih aktif, optimistis, serta dilibatkan pada tahapan pembelajaran.

Perolehan studi ini selaras dengan pendapat (Zulfah, 2023) yang menyatakan bahwasanya minat belajar yang tinggi dapat memengaruhi hasil belajar para murid. Lebih dari itu, temuan studi ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang memperlihatkan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa menaikkan keterlibatan sekaligus hasil belajar murid melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika murid kelas V SDN Sumurboto dilaksanakan dengan dua siklus melalui tahapan penyajian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, serta diberikannya apresiasi kelompok, serta didukung penggunaan media Papan Dakota. Pada siklus I, implementasi model belum optimal ditandai dengan rendahnya keaktifan dan kepercayaan diri siswa serta belum maksimalnya pengelolaan pembelajaran. Refleksi siklus I

menghasilkan perbaikan pada siklus II melalui peningkatan bimbingan guru dan optimalisasi media pembelajaran. Hasilnya, pembelajaran dari siklus II berlangsung lebih efektif melalui meningkatnya partisipasi, antusiasme, serta keberanian para murid. Perolehan ini selaras dengan Harahap et al., (2024) yang mengungkapkan bahwasanya TGT mewujudkan pembelajaran dengan lebih aktif serta mengasyikkan.

Implementasi model TGT memperlihatkan eskalasi atas minat belajar para murid dengan konsisten dari pra-siklus sampai siklus II. Rerata minat belajar mengalami peningkatan dari 23,5 (40%) pada pra-siklus hingga menyentuh angka 27,7 (73,3%) pada siklus I, serta meraih 32,33 (100%) dalam siklus II. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, permainan akademik, dan turnamen, serta penggunaan media Papan Dakota yang bersifat konkret serta interaktif. Maka dari itu, TGT efektif guna menaikkan minat belajar para murid. Hasil ini didukung oleh Rahmayanti et al., (2023), Dewi & Priantini, (2024), dan Harahap et al., (2024) yang memperlihatkan bahwasanya TGT mampu menaikkan

minat belajar dengan pembelajaran yang interaktif serta mengasyikkan.

Model pembelajaran TGT juga berkontribusi bagi peningkatan hasil belajar para murid. Rerata hasil belajar meningkat dari 67,2 (46,67% ketuntasan) dalam pra-siklus hingga menyentuh angka 69,3 (60%) dalam siklus I, serta mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 82,67 (93,3%) dalam siklus II. Peningkatan ini memperlihatkan bahwasanya TGT memicu keterkaitan aktif para murid pada tahapan pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Maka dari itu, model TGT efektif guna menaikkan hasil belajar matematika para murid. Perolehan ini searah dengan studi Sya'adah et al., (2023) yang mengungkapkan bahwasanya TGT efektif menaikkan hasil belajar melalui aktivitas kooperatif, permainan, serta turnamen yang memperkuat pemahaman siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan perolehan dari PTK, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Papan Dakota pada materi KPK dan FPB bisa menaikkan minat serta hasil belajar matematika murid kelas V SDN Sumurboto. Peningkatan

tersebut terlihat dari naiknya keterlibatan para murid selama pembelajaran, capaian minat belajar, serta ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus. Penggunaan media Papan Dakota mempermudah para murid memahami akan konsep KPK dan FPB dengan lebih konkret yang nantinya pembelajaran dapat lebih aktif, menarik, serta mudah dimengerti. Maka dari itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media Papan Dakota efektif digunakan pada pembelajaran matematika di SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif* (B. Wijayama, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Dewi, N. K. I. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2024). Pengembangan Media Permainan TESMA Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sumerta. *Jurnal Widya Accarya*, 15(2), 161–168. <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>
- Feriyanti, N. (2021). Pengembangan e-Modul Matematika untuk Siswa SD (The Development of E-Modul

- Mathematics For Primary Students). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (1), 1–12.
- Harahap, N., Deprizon, Wismanto, Radhiyatul Fithri, Salman, & Sakban. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 149–157. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1030>
- Khoerunnisa, P., Syifa, &, & Aqwal, M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Nasution, A. U., Syahputra, E., Ahyaningsih, F., Pendidikan, P., & Pascasarjana, M. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Al Azhar Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1623–1635.
- Ningrum, P. M. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Siswa Kelas III SD. *Jurnal Jendela Matematika*, 1(1), 21–28.
- Purwantini, N. P. A. G., & Suryawan, I. P. P. (2026). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 6(1), 206–215. <https://doi.org/10.53866/jimi.v6i1.1274>
- Putri, E. P. (2025). *Hubungan Minat dan Kemandirian dengan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SDIT AL-Muhsin Kecamatan Metro Selatan* [Universitas Lampung]. <https://digilib.unila.ac.id/91892/3/3>.
- Rahmayanti, F., Aini, N., & Khaeruddin. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) unruk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 10 Mataram pada Mata Pelajaran Biologi Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 69–75. <http://asimilasi.jurnalilmiah.org>.
- Salsabila, & Witri, G. (2023). Penerapan Pendekatan Active Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN 123 Pekanbaru. *Jurnal*

*Pendidikan Dan Konseling* , 5(2),  
1466–1471.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12981/9966>

<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

Susilawati, E. (2022). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui Model Pendekatan Kooperatif Kelompok (Group Investigation) di SMP Negeri 1 Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 5(1), 14–23.  
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari>

Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.

Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.  
<https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 1–11.