Jurnal Edukasi, Volume 12 No.2, Oktober 2026
EISSN. 2598-4187 ISSN. 2443-0455

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KALIMAT MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL MADURA SISWA KELAS III SDN TELANG 1

Shella Maharani[1]
[1]Program Studi PPG Prajabatan, Universitas Trunojoyo Madura
shellamhrni17@gmail.com

Afiyah Nur Kayati[2]
[2]Program Studi PPG Prajabatan, Universitas Trunojoyo Madura
afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan solusi masalah rendahnya hasil belajar kalimat matematika peserta didik kelas III karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada prasiklus, hanya 6 dari 16 siswa (37,5%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 72. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar kalimat matematika, yaitu menuliskan kalimat matematika dan menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100, melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan kearifan lokal Madura. Penelitian menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas III SDN Telang 1. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Materi, permainan, dan turnamen dikemas dalam konteks tradisi Rokat Tase' (petik laut) Madura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 69,38 pada prasiklus menjadi 83,75 pada siklus I dan 90,00 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 37,5% menjadi 75% dan 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa model TGT yang terintegrasi dengan kearifan lokal Madura dapat meningkatkan hasil belajar kalimat matematika siswa kelas III.
Kata Kunci: *hasil belajar, kalimat matematika, teams games tournament, kearifan lokal Madura, Rokat Tase'*

Abstract

The purpose of this study was to find a solution to the problem of low learning outcomes in mathematical sentences among third-grade students, caused by teacher-centered instruction that was poorly connected to students' daily lives. In the pre-cycle, only 6 of 16 students (37.5%) achieved the learning objective achievement criteria (KKTP) of 72. This classroom action research aimed to improve learning outcomes in mathematical sentences, namely writing mathematical sentences and solving word

problems involving addition and subtraction of whole numbers up to 100, through the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model integrated with Madurese local wisdom. The study employed the Kemmis and McTaggart design, consisting of planning, action, observation, and reflection, and was conducted in two cycles. The research subjects were 16 third-grade students at SDN Telang 1. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative methods. The materials, games, and tournaments were framed within the context of the Madurese Rokat Tase' (sea offering) tradition. The results showed that the average score increased from 69.38 in the pre-cycle to 83.75 in Cycle I and 90.00 in Cycle II, while classical mastery increased from 37.5% to 75% and then 87.5%. It can be concluded that the TGT model integrated with Madurese local wisdom can improve third-grade students' learning outcomes in mathematical sentences.

Keywords: *learning outcomes, mathematical sentences, Teams Games Tournament, Madurese local wisdom, Rokat Tase'*

PENDAHULUAN

Matematika masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa sekolah dasar, terutama dalam memahami konsep dasar dan menerapkannya untuk menyelesaikan soal cerita. Pada kelas III, peserta didik mulai diharapkan dapat menghubungkan data yang tersedia dalam soal dengan pertanyaan yang diajukan, kemudian memilih operasi penjumlahan atau pengurangan yang sesuai.

Namun, sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami makna soal dan menghubungkannya dengan konsep operasi hitung yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Pemahaman konsep yang kuat juga berkaitan dengan motivasi belajar yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik (Gusmarlia, 2025)

Menurut Piaget dan Inhelder (dalam Imanulhaq & Ichsan, 2022), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan sistem operasi ketika berhadapan dengan pengalaman nyata (Saputra, 2024). Karena itu, pembelajaran kalimat matematika di kelas III semestinya menghadirkan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa dan memberi kesempatan untuk terlibat aktif. Namun, hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDN Telang 1 menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi ceramah

dan latihan soal. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan banyak yang keliru menentukan operasi hitung yang sesuai dengan soal cerita. Akibatnya, nilai rata-rata *pre-test* hanya 69,38 dan hanya 6 dari 16 siswa (37,5%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 72.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model, media, atau pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan membantu mereka memahami makna soal cerita. Salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). (Hartono & Sufyan, 2024) menjelaskan bahwa TGT memiliki lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, tim, permainan (*game*), turnamen, dan penghargaan tim. Dalam model ini, siswa belajar dalam tim heterogen dan memainkan *game* akademik bersama anggota timnya. Pada tahap turnamen, setiap siswa bertanding secara individu mewakili timnya, dan skor yang diperoleh menjadi sumbangan bagi tim. Melalui kerja sama dan tutor sebaya, siswa dapat saling membantu mengenali bahwa kalimat tertentu dalam soal cerita menunjukkan penjumlahan, sedangkan kalimat lainnya menunjukkan pengurangan. Turnamen individu melatih setiap siswa mengambil keputusan sendiri dalam menentukan operasi hitung dan menuliskan kalimat matematikanya. Pembelajaran kooperatif semacam ini diharapkan mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan mandiri sehingga hasil belajarnya meningkat (Suardin & Andriani, 2021). Pandangan ini sejalan dengan teori Vygotsky (dalam Kurniati, 2025) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif menekankan anak-anak secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya melalui interaksi sosial. Perkembangan kognitif anak bergantung pada perangkat yang disediakan oleh lingkungan, dan pikiran anak dibentuk oleh konteks kultural tempat anak tinggal.

Perkembangan anak merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial dan budaya. Agar pembelajaran lebih bermakna, TGT dapat dipadukan dengan konteks budaya yang dikenal siswa. Pendekatan *culturally responsive teaching* diyakini mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, yaitu keberagaman budaya dihargai dan dijadikan aset dalam proses pendidikan (Sa'adah dkk., 2024) Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada prestasi akademik, tetapi juga membantu siswa menerima dan memperkuat identitas

budayanya. Dalam hal ini, TGT berperan dalam menata alur pembelajaran, sedangkan budaya lokal berperan dalam menyediakan konteks yang dikenal siswa.

Salah satu budaya Madura yang dapat dimanfaatkan adalah tradisi Rokat Tase' atau petik laut. (Febrianto dkk., 2026) menjelaskan bahwa tradisi ini mengandung nilai religius, sosial, budaya, dan ekologis, serta berpotensi menjadi sumber pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Rokat Tase' dipilih karena dekat dengan kehidupan masyarakat pesisir Madura, khususnya di UPTD SDN Telang 1 yang berada di dekat pesisir Selat Madura, Kabupaten Bangkalan. Rokat Tase' adalah upacara ungkapan syukur nelayan atas hasil laut dan doa keselamatan saat melaut.

Kedekatan budaya ini dengan kehidupan sehari-hari diharapkan membantu siswa SDN Telang 1 menghubungkan materi penjumlahan dan pengurangan dengan situasi yang bermakna. Tradisi Rokat Tase' memuat benda dan makanan yang dapat dihitung, dikelompokkan, atau dibagi, seperti perahu, tumpeng, buah-buahan, dan jajanan tradisional, sehingga sesuai dijadikan konteks soal cerita. Melalui konteks tersebut, siswa dapat berlatih mengidentifikasi informasi yang diketahui, menentukan hal yang ditanyakan, memilih operasi hitung yang sesuai, dan menyusun kalimat matematika.

Sejumlah penelitian mendukung penerapan TGT dan pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. (Aguvia & Sayekti, 2024) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V di bidang matematika, yaitu 59,1 pada siklus I dan 82,5 pada siklus II. Dari sisi budaya lokal, (Hasanah dkk., 2020) memadukan tradisi Karapan Sapi dengan model STAD dan mencatat peningkatan ketuntasan hasil tes dari 57,58% menjadi 90,91%. (Solihin & Habibie, 2023) melaporkan peningkatan hasil belajar geometri di kelas IV melalui etnomatematika Karapan Sapi, sedangkan (Febrianto dkk., 2026) mengkaji relevansi tradisi petik laut Madura sebagai sumber pembelajaran kontekstual bagi siswa sekolah dasar. TGT juga telah dipadukan dengan kearifan lokal oleh (Mahardika dkk., 2026) pada materi bangun datar, (Purba dkk., 2026) pada operasi hitung bilangan cacah, dan (Rifa'i dkk., 2025) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan konteks Karapan Sapi.

Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT dan budaya lokal sama-sama berpotensi

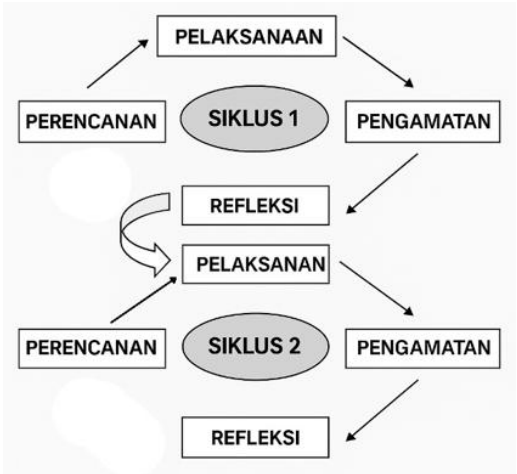
meningkatkan pembelajaran matematika, tetapi keduanya masih jarang digabungkan. Kajian yang memadukan model *Teams Games Tournament* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* pada materi kalimat matematika di kelas III masih terbatas. Penelitian - penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dan pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. (Aguvia & Sayekti, 2024) menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan TGT. (Purba dkk., 2026) juga mengkaji penerapan TGT berbasis kearifan lokal pada materi matematika. Sementara itu, (Rifa'i dkk., 2025) menggunakan konteks Karapan Sapi dalam penerapan TGT dengan fokus pada motivasi belajar matematika. Adapun (Febrianto dkk., 2026) mengkaji tradisi petik laut Madura sebagai sumber pembelajaran kontekstual tanpa menggunakan model TGT. Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu penerapan model TGT berbasis kearifan lokal Madura melalui tradisi Rokat Tase' dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar kalimat matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100 di kelas III SDN Telang 1. Perbedaan tersebut terletak pada perpaduan model pembelajaran, konteks budaya lokal, materi, dan fokus hasil belajar yang dikaji. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model TGT berbasis kearifan lokal Madura Rokat Tase' di kelas III SDN Telang 1, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III, dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang didukung data kualitatif. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran secara langsung di kelas, merancang dan melaksanakan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Telang 1, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, yaitu pada tanggal 17–22 September 2026. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes

hasil belajar serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Tes hasil belajar terdiri atas 10 soal yang diberikan melalui *pretest* sebelum pelaksanaan Siklus I serta *posttest* pada akhir Siklus I dan Siklus II. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 16 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Variabel penelitian adalah hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Desain penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan McTaggart

Model ini berbentuk rangkaian siklus spiral yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus meliputi empat tahapan tersebut. Secara umum, pelaksanaan Siklus I dan Siklus II menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), tetapi terdapat perbedaan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan tanpa mengintegrasikan konteks kearifan lokal Madura Rokat Tase'.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, ditemukan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam menentukan operasi penjumlahan atau pengurangan yang sesuai untuk menyelesaikan soal cerita. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan mengintegrasikan konteks kearifan lokal Madura Rokat Tase' ke dalam soal cerita dan aktivitas pembelajaran. Konteks tersebut digunakan untuk mengaitkan materi operasi hitung dengan kehidupan sosial dan budaya yang dekat dengan lingkungan murid. Perbaikan ini diharapkan dapat membantu murid memahami permasalahan dalam soal cerita, menentukan operasi hitung yang tepat, serta meningkatkan hasil belajar matematika. Tahapan setiap siklus dijelaskan sebagai berikut.

Perencanaan

Peneliti bersama guru kelas mengidentifikasi masalah pembelajaran Matematika di kelas III, lalu menyusun rencana tindakan berupa penerapan model TGT yang terintegrasi dengan benda di sekitar siswa. Peneliti menyiapkan desain pembelajaran/modul, media dan permainan turnamen, soal *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta catatan lapangan.

Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menerapkan model TGT sesuai desain, meliputi penyajian materi, belajar dalam tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan tim.

Pengamatan

Guru kelas sebagai observer mengisi lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan. Peneliti merekam kejadian penting melalui dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan budaya Madura. Hasil refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kendala selama pembelajaran, kemudian menjadi dasar penyusunan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, *pre-test* dan *post-test*, catatan lapangan, dan dokumentasi. Wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk menggali permasalahan pembelajaran. Observasi pada pra-siklus bertujuan mengidentifikasi penyebab rendahnya hasil belajar, sedangkan pada tahap siklus bertujuan menilai keterlaksanaan model TGT. *Pre-test* diberikan sebelum Siklus I, dan *post-test* diberikan pada akhir Siklus I dan Siklus II.

Data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata menggunakan Persamaan (1) Daryanto (dalam Parende & Pane, 2020) .

$$\overline{X} = \frac{\Sigma X}{N} \qquad (1)$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa (16 siswa)

Siswa dinyatakan tuntas apabila nilainya ≥ 72 (KKTP). Ketuntasan klasikal dihitung dengan Persamaan (2) Daryanto (dalam Parende & Pane, 2020) .

$$P = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100 \qquad (2)$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan klasikal

∑siswa tuntas = jumlah siswa yang tuntas belajar

∑seluruh siswa = jumlah semua siswa

Ketuntasan klasikal ditentukan dengan membandingkan hasil yang diperoleh. Apabila jumlah siswa tuntas sama atau lebih dari 80%, berarti secara klasikal pembelajaran dikatakan tuntas, dan sebaliknya jika jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 80%, berarti secara klasikal belum tuntas (Yolandasari dkk., 2025).

Data hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase keterlaksanaan dihitung menggunakan Persamaan (3).

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \qquad (3)$$

Keterangan:

P = persentase keterlaksanaan

Skor perolehan = jumlah skor seluruh indikator yang diberikan observer

Skor maksimum = jumlah indikator × skor tertinggi

Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1 (Rizana, 2017)

Tabel 1. Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Persentase	Kriteria
81% – 100%	Baik Sekali
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Tidak Tampak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan berdasarkan hasil prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan.

Prasiklus

Sebelum tindakan, pembelajaran Matematika di kelas III dilakukan dengan metode ceramah dan latihan soal. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata 69,38 dengan ketuntasan klasikal 37,5%. Dapat diketahui sebanyak 6 dari 16 siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 10 siswa belum. Angka ini belum memenuhi indikator keberhasilan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP 72.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti menerapkan model TGT pada materi kalimat matematika

selama 3 pertemuan. Siswa dibagi ke dalam 4 tim heterogen. Soal permainan dan turnamen memakai konteks kehidupan sehari-hari. Guru kelas bertindak sebagai observer.

Hasil *post-test* Siklus I menunjukkan nilai rata-rata 83,75 dan ketuntasan klasikal 75%. Hasil ini meningkat dibandingkan prasiklus, yaitu dari 69,38 dengan ketuntasan klasikal 37,5%, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP 72. Sebanyak 12 siswa telah tuntas, sedangkan 4 siswa belum tuntas.

Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru sebesar 85,19% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 73,33% dengan kategori baik sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

Aspek	Siklus I (%)	Kategori
Aktivitas guru/peneliti	85,19	Sangat Baik
Aktivitas siswa	73,33	Baik

Refleksi Siklus I. Berdasarkan diskusi peneliti, guru kelas, dan dosen pembimbing, ditemukan beberapa kendala. Pertama, soal cerita pada Siklus I belum memakai konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga sebagian siswa masih kesulitan membayangkan situasi dalam soal dan keliru menentukan operasi hitung. Kedua, sebagian siswa belum berani menjawab dan masih bergantung pada teman satu tim. Ketiga, pengelolaan waktu pada tahap *game* dan turnamen kurang efektif, serta suasana turnamen belum tertib.

Berdasarkan temuan tersebut, perbaikan pada Siklus II meliputi: (1) mengintegrasikan konteks tradisi Rokat Tase' pada soal cerita, kartu soal *game*, dan soal turnamen, misalnya jumlah perahu, tumpeng, dan jajanan tradisional, melalui pendekatan *culturally responsive teaching* agar siswa lebih mudah membayangkan situasi dan menentukan operasi hitung; (2) memberi kesempatan siswa menyampaikan pengalamannya tentang tradisi tersebut sebelum mengerjakan soal; (3) menjelaskan aturan *game* dan turnamen lebih rinci serta menetapkan pengawas waktu di setiap tim; dan (4) menambah kartu soal agar setiap siswa mendapat giliran.

Siklus II

Pada Siklus II, tindakan diperbaiki berdasarkan refleksi Siklus I dengan mengintegrasikan konteks tradisi Rokat Tase' pada materi pengurangan bilangan cacah sampai 100 selama 3 pertemuan.

Hasil *post-test* Siklus II menunjukkan nilai rata-rata 90,00 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan klasikal 87,5%, meningkat dibandingkan Siklus I yang mencapai 75%. Hasil ini telah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP 72. Sebanyak 14 siswa telah tuntas, sedangkan 2 siswa belum tuntas. Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru mencapai 90% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa mencapai 93,33% dengan kategori sangat baik sebagaimana disajikan pada Tabel 3, sehingga syarat aktivitas minimal kategori baik juga terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II

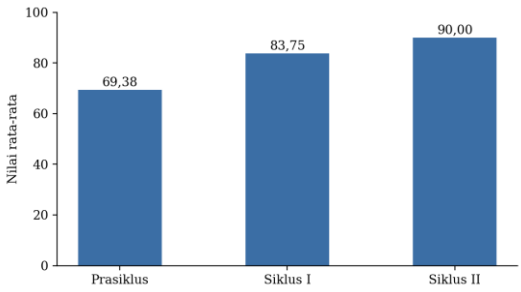
Aspek	Siklus II (%)	Kategori
Aktivitas guru/peneliti	90	Sangat Baik
Aktivitas siswa	93,33	Sangat Baik

Refleksi Siklus II. Indikator keberhasilan telah terpenuhi, baik pada ketuntasan klasikal maupun aktivitas guru dan siswa, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II. Integrasi konteks Rokat Tase' membantu siswa membayangkan situasi pada soal cerita dan lebih mudah menentukan operasi hitung. Kendala yang masih tampak adalah 2 siswa belum tuntas karena masih keliru menentukan operasi pengurangan pada soal cerita dan masih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih ada murid yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan dan turnamen pada model TGT, tetapi belum sepenuhnya mampu menjawab soal dengan tepat. Meskipun demikian, murid tersebut menunjukkan peningkatan nilai pada Siklus II. Kondisi ini menunjukkan bahwa antusiasme dalam mengikuti pembelajaran perlu diimbangi dengan penguatan pemahaman materi dan pendampingan agar murid dapat menyelesaikan soal dengan lebih tepat. Hal ini dapat menjadi perhatian pada penerapan model berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100 dari prasiklus ke Siklus I dan Siklus II. Seperti terlihat pada Gambar 2, nilai rata-rata meningkat dari 69,38 pada prasiklus menjadi 83,75 pada Siklus I, dan 90,00 pada Siklus II. Kenaikan terjadi sebesar 14,37 poin pada Siklus I dan 6,25 poin pada Siklus II. Nilai terendah juga naik dari 50 menjadi 70,

sehingga siswa berkemampuan rendah ikut terbantu.

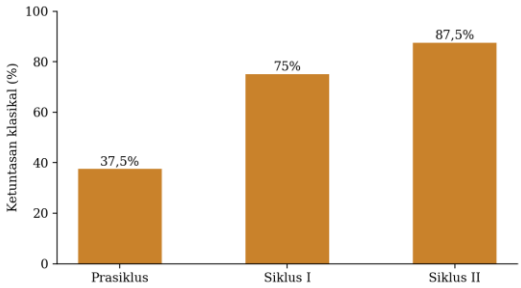


Gambar 2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika

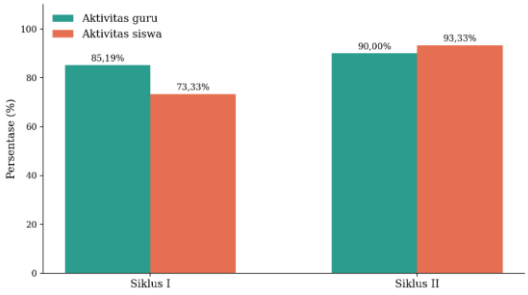
Peningkatan pada Siklus I terutama dipengaruhi oleh penerapan model TGT. Pertama, belajar dalam tim heterogen memberi kesempatan tutor sebaya, yaitu siswa yang lebih paham membantu temannya. Strategi ini menekankan kerja sama tim dan komunikasi yang efektif dalam kelompok kecil, dan sejalan dengan teori Vygotsky (dalam Khansa & Marsofiyati, 2025) tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menyoroti pentingnya hubungan sosial dalam pembelajaran. Kedua, permainan dan turnamen membuat siswa lebih bersemangat berlatih soal. Setiap tim terdiri atas anggota berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, lalu masing-masing mewakili timnya di meja turnamen dengan lawan yang kemampuannya setara. Ketiga, penghargaan tim mendorong tanggung jawab bersama, karena keberhasilan tim bergantung pada penguasaan setiap anggota.

Peningkatan pada Siklus II didukung oleh perbaikan hasil refleksi, yaitu integrasi konteks Rokat Tase' pada soal, penjelasan aturan yang lebih rinci, pengawas waktu di setiap tim, dan penambahan kartu soal. Soal berkonteks Rokat Tase' membantu siswa membayangkan situasi nyata ketika menjumlah dan mengurang, dan siswa antusias menyebutkan bilangan dalam bahasa Madura.

Ketuntasan klasikal meningkat dari 37,5% pada prasiklus menjadi 75% pada Siklus I dan 87,5% pada Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator minimal 80%, padahal rata-rata kelas sudah tergolong sangat baik. Empat siswa masih bernilai 70, di bawah KKTP 72, sehingga rata-rata yang tinggi belum menjamin ketuntasan klasikal. Pada Siklus II indikator tercapai. Dua siswa yang belum tuntas bernilai 70, hanya 2 poin di bawah KKTP, dan masih keliru menentukan operasi pada soal cerita. Perbandingan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Matematika



Gambar 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Hasil ini selaras dengan penelitian terdahulu. (Agustin dkk., 2024) menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama, dan hasil belajar matematika melalui permainan dan diskusi kelompok. (Najikhah & Sutriyani, 2025) menemukan bahwa TGT berbantuan media *travel game* meningkatkan rata-rata hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dari 51,25 pada *pre-test* menjadi 79,58 pada *post-test*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dan kompetisi kelompok dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif.

Seperti terlihat pada Gambar 4, aktivitas guru meningkat dari 85,19% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, keduanya dalam kategori sangat baik. Aktivitas siswa meningkat lebih besar, yaitu dari 73,33% dengan kategori baik menjadi 93,33% dengan kategori sangat baik, naik 20 poin. Pada Siklus I, sebagian siswa belum berani menjawab dan masih bergantung pada teman satu tim, sedangkan pengelolaan waktu dan ketertiban turnamen kurang efektif. Setelah perbaikan pada Siklus II, observasi menunjukkan 6 siswa aktif bertanya dan membantu teman dalam tim, yang menandakan tutor sebaya berjalan lebih baik. Peningkatan aktivitas ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar, karena keterlibatan siswa dalam tim dan turnamen memberi lebih banyak kesempatan berlatih soal.

Dengan demikian, penggunaan budaya Rokat Tase' sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Penggabungan model TGT dengan unsur kearifan lokal Madura membantu siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan budaya Madura dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100 pada siswa kelas III UPTD SDN Telang 1. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 69,38 pada prasiklus menjadi 83,75 pada Siklus I dan 90 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 37,5% menjadi 75% dan 87,5%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan minimal 80% siswa mencapai KKTP 72.

Aktivitas guru dan siswa juga meningkat hingga kategori sangat baik. Model TGT berkontribusi menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Belajar dalam tim mendorong siswa bekerja sama dan saling membantu, sehingga siswa yang semula pasif menjadi lebih berani menjawab. Integrasi kearifan lokal dapat digunakan sebagai konteks dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan menggunakan model TGT dengan konteks budaya setempat sebagai alternatif pembelajaran Matematika, dengan mengelola waktu dan aturan turnamen secara jelas. Sekolah disarankan mendukung penyediaan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Peneliti lain disarankan menguji model ini pada materi, kelas, atau jumlah subjek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, *36*(2), 150–165. https://doi.org/10.21009/parameter.362.04

Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. *8*, 339–353.

Febrianto, P. T., Zuhro, I. H., Eka, P. C. H., Islami, S. M., Agustina, D. A., & Safila, A. E. (2026). *Relevansi Tradisi Petik Laut Madura Terhadap Isu Lingkungan Global Dalam Mendukung Sumber Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Sekolah Dasar Priyono*. *11*, 6–24.

Gusmarlia, F. (2025). *Pentingnya Konsep Dasar Matematika di Sekolah Dasar*. *14*, 167–186.

Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, *1*(1), 47–56. https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58

Hasanah, S. I., Lanya, H., Tafrilyanto, C. F., & Aini, Z. (2020). *Implementation Of Mathematic Values Of Karapan Sapi's Madura With STAD Learning Settings in SDN Pademawu*. *3*(2), 82–91.

Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal WANIAMBEY : Journal of Islamic Education*, *9*(1), 27. https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011

Khansa, L., & Marsofiyati. (2025). Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka. *Journal of Student Research*, *3*(4), 72–81. https://doi.org/10.55606/jsr.v3i1.3545

Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 19–24.

Mahardika, I. G. A., Suardipa, I. P., & Dewi, N. P. C. P. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Outdoor Berbasis Lingkungan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 1*. *13*(2), 629–642.

Najikhah, N., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas Penerapan Model TGT Berbantuan Media Spinner Numerasi terhadap Kemampuan Berhitung Siswa SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(3), 858–871. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1876

Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 23–35.

Purba, H., Syahrial, Ananda, L. J., Gandamana, A., & Hudayah, N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Kelas IV SDN 102071 Dolok Masihul. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *12*(2), 191–202.

Rifa'i, M., Diputri, S. R. D., & Nurtamam, M. E. (2025). *Implementasi Model Teams Games Tournament Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV*. *10*, 278–291.

Rizana, D. P. (2017). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa SD Melalui Pengelolaan Pembelajaran Problem Based Learning*. 193–198.

Sa'adah, M., Sulianto, J., Nindyasari, W., & Dwijayanti, I. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SDN Palebon 02 Semarang.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, *6*(2), 117–132.

Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 53–64. https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/3311

Solihin, A., & Habibie, R. K. (2023). *Pengaruh Integrasi Budaya Karapan Sapi Berbasis Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar*. 1466–1475.

Suardin, & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 227–234. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289

Yolandasari, I. D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. *4*(1), 1–8.