

**OPTIMALISASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DIPADU DENGAN  
*TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS VIII-J SMP NEGERI 8 KEDIRI**

Elma Alhusna<sup>1</sup>, Masrifatul Ni'mah<sup>2</sup>, M. Ali Imron Hamzah<sup>3</sup>,  
Endah Budi Rahaju<sup>4</sup>, Sri Wahyu<sup>5</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan G1 2023 Universitas Negeri Surabaya, <sup>2</sup>PPG Prajabatan G1  
2023 Universitas Negeri Surabaya, <sup>3</sup>PPG Prajabatan G1 2023 Universitas Negeri  
Surabaya, <sup>4</sup> Universitas Negeri Surabaya, <sup>5</sup>SMP Negeri 8 Kediri

<sup>1</sup>[elma.alchusna@gmail.com](mailto:elma.alchusna@gmail.com), <sup>2</sup>[nengrifaalmahruf@gmail.com](mailto:nengrifaalmahruf@gmail.com),

<sup>3</sup>[maliimronhamzah@gmail.com](mailto:maliimronhamzah@gmail.com), <sup>4</sup>[endahrahaju@unesa.ac.id](mailto:endahrahaju@unesa.ac.id),

<sup>5</sup>[sriwahyu110366@gmail.com](mailto:sriwahyu110366@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to measure the improvement in student learning outcomes at SMP Negeri 8 Kediri through the integration of two learning models: Problem-Based Learning (PBL) and Team Games Tournament (TGT) in Mathematics education. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The study consists of two learning cycles, including a pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. The subjects of this research are 34 students of class VIII-J at SMP Negeri 8 Kediri. The data collection techniques used are observation and testing to measure student learning outcomes during the implementation of the PBL combined with TGT model. The results of the study show a significant increase in learning mastery from the pre-cycle to cycle 2 after applying the PBL and TGT combination. Learning outcomes increased in each given learning cycle, from 24% in the pre-cycle to 68% in cycle 1 and further increased to 94% in cycle 2. This increase indicates that the combination of the two learning models, PBL and TGT, is an optimal combination for improving mathematics learning outcomes for class VIII-J students at SMP Negeri 8 Kediri.*

*Keyword: learning outcomes, mathamatics instruction, problem based learning, team games tournament*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Kediri melalui dua model pembelajaran yang dipadukan yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dai 2 sikus pembelajaran, meliputi pra siklus, siklus 1 dan sikus 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-J di SMP Negeri 8 Kediri yang berjumlah 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik tes.untuk mengukur hasil belajar peserta didik selama penerapan model PBL dipau dengan TGT. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar dari pra siklus hingga siklus 2 setelah mengaplikasikan perpaduan PBL dengan TGT. Hasil belajar meningkat pada setiap siklus pembelajaran yang diberikan, yaitu dari 24% pada pra

siklus menjadi 68% pada siklus 1 dan lebih meningkat lagi menjadi 94% pada siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perpaduan dua model pembelajaran antara PBL dan TGT menjadi pepaduan yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII-J di SMP Negeri 8 Kediri.

Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran matematika, *problem based learning*, *team games tournament*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu aspek yang penting dalam membangun generasi muda bangsa menjadi generasi yang lebih bermutu dan berkualitas. Pada setiap tahunnya upaya peningkatan mutu kualitas pendidikan di Indonesia menjadi perhatian utama dalam meningkatkan kemajuan negara, salah satunya melalui upaya peningkatan dan perbaikan kurikulum pembelajaran di setiap tahunnya. Upaya yang dilakukan dalam mencapai pendidikan yang berkualitas tidak hanya dilakukan oleh pemerintah saja, akan tetapi dilakukan juga oleh pihak-pihak yang turut serta dalam meningkatkan kualitas pendidikan seperti lembaga pendidikan, pihak swasta hingga masyarakat umum (Alifah dalam Siti Aisyah dkk., 2022).

Menurut Yudiono dan Firdaus (2023), pembelajaran merupakan komponen penting dalam memastikan kualitas hidup manusia. Namun kenyataannya, pembelajaran

matematika menjadi salah satu pembelajaran yang kurang diminati oleh beberapa peserta didik karena matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Kesulitan dalam memahami konsep matematika dan rendahnya motivasi belajar menjadi faktor utama yang menghambat proses pembelajaran (Vani dan Rizki, 2020). Selain itu menurut Chatarina (2020), pembelajaran matematika di sekolah saat ini masih belum mencapai harapan yang dimaksudkan, dimana sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam menyelesaikan tugas, mudah putus asa saat menghadapi kesulitan, memiliki pemahaman materi yang minim, serta kurang fokus pada pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Salah satu alasan kurangnya keefektivan pembelajaran matematika yang terjadi adalah pembelajaran yang dilakukan masih terfokuskan pada guru, dengan kata lain guru mendominasi dalam pelaksanaan pembelajaran (*Teacher Center*).

Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas masih menggunakan model lama yaitu model ceramah dan setelah dilakukan beberapa observasi peserta didik kurang fokus dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya mendengarkan tanpa terlibat dalam pembelajaran secara langsung sehingga peserta didik merasa bosan, kurang bersemangat dalam belajar, ragu-ragu dalam melontarkan pertanyaan maupun jawaban dari pertanyaan guru serta kurang merespon materi yang diberikan. Dengan demikian, tantangan tersebut menjadi perhatian khusus bagi guru khususnya bidang matematika.

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Paolini, 2015). Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas VIII-J di SMP Negeri 8 Kediri, bahwasanya hasil belajar peserta didik masih banyak yang dibawah KKM sekolah yaitu sebesar 58% dari jumlah peserta didik 34 anak. Melihat hasil belajar dengan mayoritas belum melampaui KKM yang ditentukan oleh sekolah

tersebut, maka diperlukan sebuah pembaharuan model pembelajaran yang akan menarik keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Model yang diterapkan pada penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL) yang digandengkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT), dimana penggandengan model tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan akan menumbuhkan antusiasme mereka dalam pembelajaran di kelas.

Perpaduan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sudah dilakukan oleh Roy Wahyuningsih (2019), dalam penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwasanya perpaduan kedua model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya proses pembelajaran lebih banyak diberikan berupa kasus kasus yang terjadi di sekitarnya dan juga diselingi dengan permainan yang mendukung proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan proses pembelajaran yang dirancang dengan menyertakan permasalahan yang menuntut peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, melatih mereka mencari solusi, dan menggunakan strategi dalam belajar secara mandiri. Selain itu, peserta didik akan mengembangkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok (Baiq, dkk., 2004). Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan efektif dalam melibatkan seluruh peserta didik dalam aktivitas belajar. TGT menciptakan lingkungan belajar yang inklusif di mana setiap peserta didik berpartisipasi aktif tanpa adanya perbedaan status. Dalam model ini terdapat elemen permainan yang dapat menambahkan kesenangan dan motivasi dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Dutch dalam Roy, 2019). Penelitian oleh Idi Warsah, dkk., (2021) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode TGT memperoleh peningkatan yang signifikan dalam keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep

dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

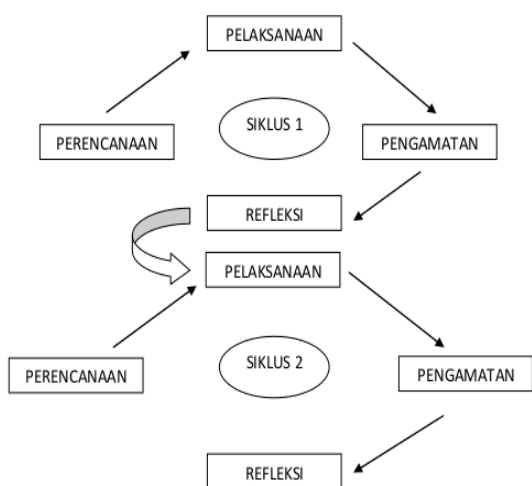
Berdasarkan pemaparan yang sudah diberikan sebelumnya maka akan dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas berupa optimalisasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang akan dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif berupa *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian ini diambil pada peserta didik kelas VIII-J di SMP Negeri 8 Kediri. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembangan pembelajaran matematika yang lebih efektif serta inovatif terutama di jenjang SMP.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan rancangan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang menitik beratkan pada praktik pengajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan

yang direncanakan dan dievaluasi secara sistematis (Supardi, 2006).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-J SMP Negeri 8 Kota Kediri tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 anak, guru pamong dan peneliti. Desain PTK yang digunakan adalah model oleh Kemmis dan Mc. Taggart dengan empat tahapan, diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



**Gambar 1** Desain PTK Kemmis dan MC. Taggart

Penelitian ini dilakukan pada dua siklus dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif berupa *Team Games Tournament* (TGT), bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

matematika dengan materi Segitiga. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang dijabarkan dengan menggunakan kalimat mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan dan kuantitatif dijabarkan dalam bentuk angka yang diperoleh.

Siklus 1 dilakukan pada tanggal 5 Maret 2024 dan siklus 2 dilakukan pada tanggal 2 April 2024. Tahap awal penelitian ini adalah dengan melakukan pre-test atau tes diagnostik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Dari data awal tersebut akan disusun perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk melaksanakan penelitian pada siklus 1. Dimana, data dari siklus ini akan digunakan untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus 2 dan seterusnya.

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

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based*

Learning (PBL) yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif berupa Team Games Tournament (TGT), bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan mengambil materi Segitiga. Penelitian diawali dengan kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik tes. Alat pengumpul data berupa lembar observasi, tes diagnostik non kognitif dan tes formatif.

### 1. Hasil Penelitian

#### Pra Siklus

Pra siklus adalah langkah awal dalam observasi hasil belajar peserta didik, observasi awal pada pra siklus ini digunakan tes berupa *pre-test* guna melihat motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkan PBL dipadu dengan TGT. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan diperoleh data hasil belajar peserta didik berupa data *pre-test*, sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
 Persentase Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah	Persentase
1	90-100	0	0%
2	75-89	8	24%
3	65-74	0	0%
4	55-64	10	29%
5	0-54	16	47%
Jumlah skor ketuntasan KKM (%)		34	100%
			24%

Pada tabel 1 tersebut diketahui bahwasanya dari persentase ketuntasan sebesar 24% yang artinya hasil belajar peserta didik pada *pre-test* masih terkategori belum tuntas atau belum memenuhi standard hasil belajar yang baik. Hal ini dapat terlihat dari sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM ( $\leq 75$ ), yaitu sejumlah 26 anak dari jumlah total peserta didik 34 anak.

#### Siklus 1

Kegiatan penelitian yang dilakukan pada siklus 1 ini dilaksanakan tepat pada tanggal 5 Maret 2025, bertepatan dengan hari Selasa dan materi pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti yaitu materi Sigitiga sama sisi. Pembelajaran pada siklus 1 ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai bentuk langkah peningkatan hasil belajar

peserta didik. Siklus 1 ini dilakukan melalui 4 tahapan, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, guru pamong dan peneliti berkolaborasi dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk penyusunan modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran dan keperluan pembelajaran yang akan digunakan pada siklus 1. Modul ajar disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama guru pamong. Selain itu, menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peneliti maupun peserta didik pada siklus-siklus berikutnya. Lembar observasi ini akan membantu dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan interaksi peserta didik selama proses berlangsung.

Tahap pelaksanaan pada kegiatan awal ditunjukkan dengan menggunakan sintaks dari model *problem based learning* (PBL) yang dipadukan dengan TGT, sebagai berikut:

#### **Kegiatan Awal**

- Guru mengucapkan salam dan doa
- Guru mengkondisikan kelas

- Guru menyampaikan apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan informasi terkait dengan kegiatan pembelajaran

#### **Kegiatan Inti**

- Guru mengajak peserta didik untuk mengingat materi tentang sifat-sifat segitiga sama kaki
- Guru mengorganisaikan peserta didik untuk membentuk kelompok
- Guru membagikan LKPD
- Guru menjelaskan aturan diskusi kelompok dengan materi pembalarajan segitiga sama kaki
- Guru membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi
- Guru memberikan permainan mengikuti aturan TGT sebagai bentuk evaluasi kedalama pemahaman materi pada pertemuan ini

Pada kegiatan akhir, guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama sesi pembelajaran. Guru membantu peserta didik dalam merumuskan poin-poin utama dan konsep penting yang telah dibahas, sehingga mereka dapat

mengintegrasikan informasi tersebut dengan lebih baik. Setelah penyimpulan, guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam presentasi hasil diskusi. Penghargaan ini bisa berupa pujian, pemberian stiker, atau poin tambahan yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus aktif dan berprestasi dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Berikut persentase hasil belajar yang diperoleh pada siklus 1:

**Tabel 2**

Persentase Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

No	Nilai	Jumlah	Persentase
1	90-100	4	12%
2	75-89	19	56%
3	65-74	10	29%
4	55-64	1	3%
5	0-54	0	0%
		34	100%
Jumlah skor ketuntasan KKM (%)			68%

Pada Tabel 2, peserta didik mengalami kenaikan hasil belajar dengan baik yaitu terlihat pada tabel sejumlah 23 peserta didik memiliki nilai diatas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 68%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas atau nilai dibawah KKM yaitu sejumlah 11 peserta didik dengan persentase ketidak tuntas sebesar 32%.

Tahap berikutnya adalah tahap refleksi, bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan maupun kekurangan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus 1. Hasil refleksi dari pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu:

- Terdapat beberapa peserta didik yang belum fokus mengikuti pembelajaran, seperti berguarau dengan temannya atau saling mengganggu,
- Peserta didik di dalam kelompok masih ada yang belum aktif,
- Terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar belum tuntas.

Terkait dengan kendala yang dihadapi, peneliti melakukan tindak lanjut dengan mengarahkan peserta didik agar lebih fokus selama pembelajaran dan memberikan bimbingan khusus kepada mereka yang masih mengalami kesulitan memahami materi. Solusi yang diterapkan meliputi penggunaan teknik pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan perhatian peserta didik, serta menyediakan sesi tanya jawab dan diskusi tambahan di luar jam pelajaran untuk memberikan bantuan yang lebih personal. Langkah-langkah ini



diharapkan dapat membantu peserta didik lebih memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

### Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 yaitu pada hari Kamis tanggal 4 April 2024 dengan materi pembelajaran Segitiga Siku-siku. Siklus 2 ini merupakan siklus hasil refleksi dari pelaksanaan siklus 1. Pada siklus 2, terjadi perbedaan signifikan dibandingkan dengan siklus 1, terutama dalam hal aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual serta penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Pada siklus ini, sintak pembelajaran menggunakan seperti pada siklus 1.

Berikut hasil persentase hasil belajar dari siklus 2:

**Tabel 3**

Persentase Hasil Belajar Peserta didik Siklus 2

No	Nilai	Jumlah	Persentase
1	90-100	3	9%
2	75-89	29	85%
3	65-74	2	6%
4	55-64	0	0%
5	0-54	0	0%
Jumlah skor ketuntasan KKM (%)		34	100%
			94%

Dari tabel 3, dapat disimpulkan pembelajaran pada siklus 2 memiliki kenaikan hasil belajar yang signifikan.

Peserta didik yang tuntas mencapai nilai diatas KKM terdapat 32 anak dengan persentase 94% dan terdapat 2 peserta didik dengan nilai dibawah KKM. Peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM tersebut salah satunya sering tidak masuk sekolah dan yang satunya memiliki kendala lain dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya peningkatan hasil belajar yang baik pada siklus 2 ini, maka peneliti beserta guru pamong sepakat bahwasannya penelitian cukup dilakukan dengan dua siklus.

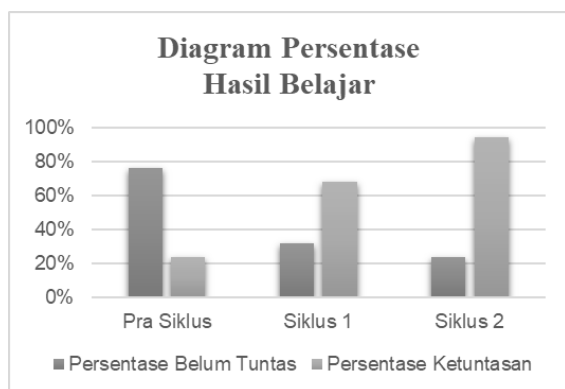
Berdasarkan dari beberapa siklus pembelajaran yang dijalankan oleh peneliti, mulai dari siklus 1 hingga siklus 2 dengan menggunakan model PBL yang dipadukan dengan TGT diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan, artinya perpaduan kedua model pembelajaran tersebut efektif sebagai bentuk strategi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut tabel hasil belajar peserta didik kelas VIII-J SMP Negeri 8 Kota Kediri pada materi Segitiga,

mulai dari kegiatan pra siklus, siklus 1 sampai dengan siklus 2:

**Tabel 4**  
 Persentase Hasil Belajar Peserta didik

Kegiatan Pembelajaran	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Peserta Didik yang belum Tuntas	26	11	2
Persentase	76%	32%	6%
Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas	8	23	32
Persentase	24%	68%	94%
Rata-rata Ketuntasan Klasikal	58.29	58.32	80.97

Berikut grafik persentase hasil belajar yang dari penelitian ini:



**Gambar 2.** Grafik Persentase Hasil Belajar

## 2. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya perpaduan 2 model pembelajaran yang terdiri dari *problem base learning* (PBL) dan *team games tournament* (TGT) memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perpaduan dua model

pembelajaran dengan basis masalah dan permainan tim guna mengevaluasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Mirza (2009) dalam Rizki, dkk, 2018). Selain itu, penelitian sebelumnya yang dijalankan oleh Rizki (2018), bahwasanya penerapan PBL yang dipadukan dengan TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-E di SMP Negeri 1 Langsa dengan rata-rata yang diperoleh pada siklus 1 sebesar 64,14 dengan kategori belum tuntas dan meningkat sebesar 20 pada siklus 2 menjadi 84,14 dengan kategori tuntas.

Melalui penerapan kedua model tersebut peserta didik lebih merasa nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan langsung oleh peneliti peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Perasaan yang nyaman dari peserta didik tersebut merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar pada penelitian ini. Menurut Ehlers (2004) dalam Rizqi (2018), kelebihan dari permainan tim yang di aplikasikan ini meliputi:

- Menumbuhkan rasa tanggung jawab pada peserta didik,

- Memunculkan suasana belajar yang aman, nyaman dan rileks,
- Menambah pemahaman materi,
- Menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Dengan demikian, penerapan perpaduan PBL dan TGT dapat menjadi strategi yang efektif dalam membangun pembelajaran yang aman, nyaman dan berpihak terhadap kebutuhan belajar peserta didik. Perpaduan kedua metode ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas, sehingga tercipta kerja sama yang baik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang sudah dijalankan dapat disimpulkan bahwa optimalisasi dua model pembelajaran yang dipadukan, yaitu *problem based learning* (PBL) dan *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Segitiga di kelas VIII-J SMP Negeri 8 Kediri. Peningkatan hasil belajar ini

ditunjukkan pada 2 siklus yang dijalankan oleh peneliti, meliputi pra siklus sebagai bentuk observasi peneliti, siklus 1 dan 2 sebagai objek penelitian. Dari tiga siklus tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari 24% pada pra siklus menjadi 68% pada siklus 1 dan lebih meningkat lagi menjadi 94% pada siklus 2. Dari hasil tersebut Kombinasi PBL dan TGT terbukti efektif dalam membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. PBL membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui konteks nyata, sementara TGT menambahkan elemen kompetitif dan kolaboratif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan perpaduan PBL dan TGT dapat menjadi strategi yang efektif dan dapat diandalkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Guru diharapkan mampu mengimplementasikan model pembelajaran ini dengan menyesuaikan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi lingkungan

peserta didik, sehingga tujuan pendidikan yang berkualitas dan menyeluruh dapat tercapai. Model pembelajaran ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap dinamika kelas, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, Nurfatimah Siti, Syofiyah Hasna, Deti Rostika. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program *Sustainable Development Goals* (SDGs). *Jurnal Basicedu*, vol 6, no. 4, 6145-6154.
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, vol. 5, no. 1.
- Amalia, Rizki, dan Hardani, Yusniar. (2018). Penerapan *Problem Based Learning* yang Dipadukan Dengan Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 1, No. 1, 15-25.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, Hidayatul Baiq, Fitra Rizki Ramdhani, Khulaeni Hidayatul Hidayah, Muhammad Tabroni1, Wais Al Qorn. (2024). Sosialisasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Metode *Team Games Tournament* Kepada Guru Kelas SD Negeri 19 Ampenan. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 1, 117-124.
- Dutch, J. B. (1995). *Problems Based Learning in Physics: The Power Of Student Teaching Student*. (online). Tersedia: <http://www.udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html> (Diakses pada tanggal 18 Mei 2024).
- Ehlers, Valerie. (2004). *Teaching Aspects of Health Care*. South Africa: Juta Academic.
- Mirza, M. (2009). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan dengan PTK Melalui Perpaduan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dan Turnamen Permainan Tim pada Siswa Kelas X SMA Al-Islam 2 Surakarta. *Jurnal. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, John M Balan. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, vol. 3, no. 2, 57-75.
- Paolini, Allison. (2015). Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, vol. 15, no. 1, 20-33.
- Rahardjo, S. (2017). The Effectiveness of Team Games Tournament (TGT) Model in Mathematics Learning: A Meta-Analysis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 12, no. 2, 102-115.
- Rahmayani, Vani, Rizki Amalia. (2020). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di

- Kelas. *Journal On Teacher Education*, vol. 2, no. 1, 18-24.
- Wahyuningsih, Roy. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Perpaduan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament*. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, vol. 3, no. 2, 641-647.
- Warsah, Idi, Ruly Morganna, Muhamad Uyun, Hamengkubuwono, Muslim Afandi. (2021). The Impact of Collaborative Learning on Learners' Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, vol. 14, no. 2, 443-460.
- Yudiono Udik, Riril Mardiana Firdaus. (2023). Analisis Penerapan *Concept Attainment* Model Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Pembelajaran *Blended Learning* Mata Kuliah Perekonomian Indonesia dan Bank Sentral di Era Covid-1. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, vol. 8, no.1, 60-66.