

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN DR. SOETOMO V
SURABAYA**

Dina Afkarina^{1*}, Diani Feralia Rahmadani², Anggi Marista³,
Elok Kenari⁴, Fariatul Hikmah⁵, Dita Dwi Cahyani⁶, Reza Rachmatullah⁷
(^{1,2,3,4,5,6,7}PPG PGSD Universitas PGRI Adibuana Surabaya)

¹dhynaafka@gmail.com, ²dianiferalia4312@gmail.com, ³maristaanggi@gmail.com,

⁴elokkenari22@gmail.com,

⁵fariatulhikmah@gmail.com, ⁶ditha.ditha.7505@gmail.com,

⁷reza@unipasby.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Dr. Soetomo V Surabaya in the topic of data collection and presentation. The background of this research is the low level of student interest and participation in conventional learning, indicating the need for innovation through more engaging and effective teaching methods. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of two meetings. Data were collected through observation and student achievement tests. The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the TGT model. The percentage of class mastery increased from 87% in the first cycle to 91% in the second cycle. The average student score also increased from 87 to 89.5. Therefore, the implementation of the TGT model proved to be effective in improving student learning outcomes. This model also created a more enjoyable, competitive, and collaborative learning environment, making it highly relevant for teaching Mathematics at the elementary school level.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), mathematics learning, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas VA SDN Dr. Soetomo V Surabaya pada materi pengumpulan dan penyajian data. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT. Ketuntasan klasikal meningkat dari 87% pada siklus I menjadi 91% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari 87 menjadi 89,5. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini juga menciptakan suasana belajar

yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, pembelajaran matematika, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan tingkat kemajuan suatu negara (Najmi *et al.*, 2021). Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi membentuk karakter dan peradaban bangsa demi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta memiliki sikap demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara.

Dalam praktiknya, pendidikan menjadi proses yang tidak terpisahkan dari interaksi antara

peserta didik, pendidik, dan lingkungan. Pembelajaran tidak hanya sebatas transfer ilmu, tetapi juga menjadi sarana untuk membentuk karakter dan mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif. Salah satu bentuk nyata implementasi pendidikan di Indonesia adalah melalui jalur pendidikan formal yang dimulai dari jenjang dasar. Pada tingkat ini, berbagai mata pelajaran diajarkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar, keterampilan, serta nilai-nilai yang akan menjadi fondasi di jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan berargumentasi, berkontribusi dalam proses pemecahan masalah di berbagai konteks kehidupan, serta mendukung kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi (Fauzi dan Masrupah, 2024). Oleh karena itu, penguasaan terhadap mata pelajaran ini menjadi kompetensi dasar yang seharusnya dimiliki oleh setiap peserta didik. Namun pada kenyataannya, sebagian besar siswa di Indonesia, mulai dari jenjang dasar hingga menengah, masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menyenangkan (Parwati *et al.*, 2023).

Pembelajaran matematika sejatinya tidak hanya terbatas pada aktivitas berhitung semata, tetapi juga melibatkan proses berpikir sistematis, analitis, serta kemampuan dalam menyelesaikan persoalan secara rasional dan efisien. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menegaskan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta membentuk sikap kolaboratif dalam menyelesaikan masalah. Sayangnya, persepsi negatif terhadap matematika masih cukup kuat di kalangan siswa, yang berdampak pada rendahnya capaian kompetensi mereka. Hal ini tergambarkan dalam laporan *Programme*

for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, di mana Indonesia hanya memperoleh skor 379 dalam bidang matematika dan menempati peringkat ke-73 dari 79 negara peserta, yang menjadi indikator penting bahwa kualitas pembelajaran matematika di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan (OECD, 2019).

Hasil observasi di SDN Dr. Soetomo V Surabaya, khususnya di kelas 5, menunjukkan bahwa rendahnya minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran konvensional menjadi tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Model pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah satu arah membuat suasana kelas cenderung monoton, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kehilangan motivasi untuk terlibat. Hal ini berdampak pada minimnya interaksi siswa selama proses belajar berlangsung, yang kemudian berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan berpusat pada siswa agar tercipta lingkungan belajar yang interaktif dan

mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas 5.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, maka perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hal tersebut bertujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diyakini efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dirancang untuk mengintegrasikan unsur kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, model TGT dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, serta memperkuat motivasi intrinsik karena siswa merasa senang dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran (Putri & Jupriyanto, 2025).

Model TGT terdiri dari beberapa sintaks, yaitu pembentukan tim, penyampaian materi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan. Dalam konteks pembelajaran Matematika, model pembelajaran TGT mampu

mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT dapat menggabungkan permainan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam.

Melalui model pembelajaran TGT juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan suportif, sehingga dapat mengurangi tekanan psikologis siswa dalam mempelajari konsep matematika. Siswa dapat saling membantu, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan bersama, sehingga memperkuat pemahaman konsep secara bermakna. Adanya proses belajar yang menyenangkan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan (Rezeki *et al.*, 2024). Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan TGT secara konsisten mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep, seperti

Matematika dan IPA. Selain itu, TGT juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab (Nisa, *et. al.*, 2024).

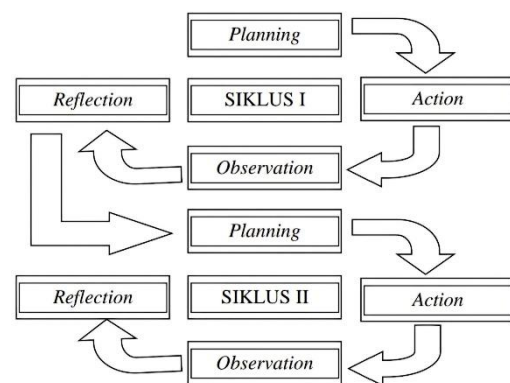
Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa, serta mengukur efektivitas penerapan model TGT pada materi pengumpulan dan penyajian data.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian tindakan kelas mengikuti tahapan yang dikenal sebagai siklus. Menurut Kurt Lewin (dalam Mira *et al.*, 2024), setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dirancang dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Masalah yang ditemukan pada siklus I dianalisis dan diselesaikan pada siklus II. Proses pada siklus II

kembali mengikuti tahapan yang sama seperti siklus I, namun disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan hasil refleksi untuk mengatasi permasalahan yang sebelumnya muncul. Ilustrasi rinci tentang kegiatan pada setiap siklus PTK ditampilkan pada Gambar 1 berikut.

Gambar 1. Rancangan kegiatan pembelajaran.



1. Perencanaan (*planning*) merupakan tahap awal penelitian dimana guru menyiapkan modul ajar, LKPD, lembar observasi pembelajaran, serta media-media yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan (*action*) merupakan tahap dimana guru melaksanakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada Siklus ke-1, guru menggunakan model

pembelajaran *Project Based Learning* terintegrasi STEM yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru mengajak siswa mengumpulkan data menggunakan dadu, serta mengajak siswa untuk memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk menyajikan data sedangkan pada pertemuan dua siswa membuat produk penyajian data sesuai dengan bahan-bahan yang mereka pilih. Pada siklus ke-2, guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru mengajak siswa mengumpulkan data menggunakan permainan bowling sedangkan pada pertemuan kedua guru meminta siswa untuk membuat produk dari data yang sudah dikumpulkan dari alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru.

3. Pengamatan (*observation*) merupakan kegiatan mengamati jalannya proses pembelajaran dengan memanfaatkan lembar observasi sebagai instrumen. Observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan oleh guru observer.

4. Refleksi (*reflection*) merupakan tahap dimana guru bersama guru observer meninjau hasil observasi dan mendiskusikan berbagai temuan selama proses pembelajaran berlangsung, baik yang berkaitan dengan aspek positif maupun kekurangannya. Kekurangan yang teridentifikasi kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Analisis data dilakukan dari hasil tes evaluasi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa telah mencapai indikator yang ditentukan. Adapun

metode analisis data hasil belajar siswa sebagai berikut.

- a. Skor tes diberikan berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat peneliti. Adapun pedoman penskoran tes evaluasi yaitu apabila jawaban yang sesuai dengan kunci jawaban maka akan mendapatkan skor 1, sedangkan apabila jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban maka akan mendapatkan skor 0.

- b. Skor diubah menjadi nilai dengan rumus:

$$N = \frac{SP}{S. Maks} \times 100 \quad \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

N = nilai siswa

SP = skor yang diperoleh

S. Maks = skor maksimal

(Sudjana, 2010).

- c. Menghitung persentase ketuntasan

Indikator keberhasilan adalah apabila diperoleh tingkat tuntasnya daya serap dari individu siswa mencapai atau lebih dari 75% sesuai dengan nilai KKM yaitu sebesar 75. Selanjutnya, rerata dari

perolehan hasil belajar siswa dan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} \quad \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

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

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum n$ = jumlah siswa

Nilai ketuntasan klasikal diperoleh dengan rumus :

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\% \quad \dots\dots(3)$$

Penelitian dapat dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika mencapai atau lebih dari 75% (Usman, 2022). Adapun kriteria dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal dirinci dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase Skor	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq x \leq 80\%$	Baik
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang

- d. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pengumpulan data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dr. Soetomo V dengan melibatkan 23 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament* pada materi pengumpulan data.

Siklus 1

Pada akhir pembelajaran siklus I pertemuan kedua, siswa diberikan tes kognitif yang dikenal sebagai tes formatif. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap submateri pengumpulan data yang telah diajarkan. Menurut Efendi *et al.* (2024), tes formatif berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Di setiap akhir kegiatan pembelajaran, siswa dievaluasi melalui tes formatif atau praktik pembelajaran yang umum disebut ulangan harian. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil dari pelaksanaan siklus 1

Uraian	Siklus 1
Ketuntasan belajar klasikal	87%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Jumlah siswa tuntas	20
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	100
Nilai Rata -rata	87
Daya serap	87%

Berdasarkan data pada Tabel 2, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, tercatat sebanyak 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase sebesar 13%. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai mereka yang berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sementara itu, siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM berjumlah 20 orang atau sekitar 87%. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil diraih mencapai 100.

Siklus 2

Pada akhir pembelajaran siklus II pertemuan kedua, siswa diberikan tes kognitif yang dikenal sebagai tes formatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil dari pelaksanaan siklus 2

Uraian	Siklus 2
Ketuntasan belajar klasikal	91%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
Jumlah siswa tuntas	21
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	100
Nilai Rata -rata	89,5
Daya serap	89,5%

Berdasarkan data pada Tabel 3, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2, tercatat sebanyak 2 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase sebesar 9%. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai mereka yang berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sementara itu, siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM berjumlah 21 orang atau sekitar 91%. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, sedangkan nilai tertinggi yang berhasil diraih mencapai 100.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas V SDN Dr. Soetomo V Surabaya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* menjadikan peserta didik dapat terampil dalam berpendapat di dalam kelompoknya, mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru, serta aktif mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan atas dua

siklus dengan tahapan tiap siklusnya sesuai dengan langkah PTK.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat. Penggunaan unsur permainan ini mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara keseluruhan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Pendekatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif, tetapi juga membangun interaksi sosial yang sehat antar siswa dalam konteks kerja sama kelompok.

Menurut Shoimin (2013) dalam Hasryani dan Ariani (2024), model TGT tidak hanya memberi ruang kepada peserta didik dengan kemampuan akademis tinggi untuk menunjukkan performa terbaik mereka, tetapi juga melibatkan siswa dengan kemampuan akademis lebih rendah agar tetap berkontribusi aktif dalam kelompok. Melalui strategi ini, siswa dari berbagai latar belakang

kemampuan dapat saling mendukung dan belajar bersama secara setara. Model ini juga berperan dalam menumbuhkan sikap saling menghargai, memperkuat rasa solidaritas, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suasana kompetitif yang sehat dan kolaboratif.

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, sebelum model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur dan langkah-langkah penggunaan model tersebut. Pemberian instruksi awal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami mekanisme kerja dalam kelompok, sehingga mereka dapat menjalankan tugasnya secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya pemahaman yang baik terhadap alur pembelajaran, diharapkan siswa mampu mengikuti instruksi guru secara sistematis. Implementasi yang terarah ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa,

sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data hasil belajar tiap siklus

Uraian	Siklus1	Siklus 2
Jumlah nilai keseluruhan	2020	2060
Nilai Rata -rata	87	89,5
Ketuntasan belajar klasikal	87	91
Daya serap	87%	89,5%

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SDN Dr. Soetomo V Surabaya pada materi *Pengumpulan Data*, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap awal, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan pendekatan ceramah, yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan menunjukkan antusiasme belajar yang rendah. Kondisi ini sesuai dengan temuan Utama (2023), bahwa metode ceramah yang bersifat satu arah dapat menimbulkan kejenuhan karena siswa tidak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.

Setelah implementasi model TGT pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Jumlah nilai keseluruhan siswa mencapai 2020 dengan rata-

rata nilai 87. Ketuntasan klasikal pada siklus ini mencapai 87%, dan daya serap siswa pun menunjukkan angka yang sama. Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus II, di mana jumlah nilai keseluruhan siswa meningkat menjadi 2060 dengan rata-rata nilai 89,5. Ketuntasan klasikal siswa naik menjadi 91%, dan daya serap pun ikut meningkat menjadi 89,5%. Kenaikan tersebut mencerminkan keberhasilan model TGT dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, yang pada akhirnya mendorong semangat serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil ini juga menguatkan pendapat Usman (2022), yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ditandai dengan tercapainya ketuntasan klasikal minimal sebesar 75%. Dengan ketuntasan mencapai 91% pada siklus II, maka pembelajaran dapat dikategorikan berhasil. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nur (2023), yang menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif

seperti TGT mampu meningkatkan persentase ketuntasan belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN Dr. Soetomo V Surabaya melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pengumpulan dan penyajian data. Berdasarkan data hasil tindakan pada siklus II, terlihat bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan dua siklus tindakan, tercatat bahwa sebanyak 21 dari 23 siswa atau sebesar 91% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hanya terdapat 2 siswa (9%) yang belum tuntas, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)*

efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Melalui pendekatan kooperatif dan kompetitif yang terstruktur dalam model *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga melalui interaksi aktif dengan teman sekelompoknya dalam kegiatan belajar, permainan, dan turnamen. Kegiatan tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, membangun kepercayaan diri, dan membuat pembelajaran Matematika terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh guru Matematika di Sekolah Dasar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran aktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang melibatkan kegiatan konkret dan visual seperti pengumpulan dan penyajian data. Pendekatan kooperatif dalam model ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama, berbagi informasi, dan

belajar dari satu sama lain, sementara nuansa kompetitif yang dibangun melalui turnamen mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan penuh semangat.

Dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dinamis, dan memotivasi, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, melalui aktivitas kelompok dan permainan, siswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja tim, dan tanggung jawab bersama. Model ini juga mempermudah guru dalam mengamati kemampuan individu siswa dan memberikan intervensi yang sesuai, sehingga memungkinkan penerapan pembelajaran yang terdiferensiasi. Implikasi lainnya adalah guru terdorong untuk lebih inovatif dalam menyusun skenario pembelajaran yang menarik dan bermakna, tanpa mengurangi pencapaian kompetensi dasar yang ditargetkan. Oleh karena itu, *Teams Games Tournament (TGT)* layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang relevan

dan aplikatif dalam menjawab tantangan pembelajaran Matematika di sekolah dasar masa kini.

Terlebih di era digital ini memberikan kita kesempatan untuk dapat berkembang dan memanfaatkan berbagai bentuk model pembelajaran yang mendorong munculnya inovasi lain dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa media pembelajaran, strategi, pendekatan pembelajaran. penerapan model pembelajaran inovatif menjadi krusial. Model-model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Selain *Teams Games Tournament (TGT)*, terdapat beberapa model pembelajaran lain yang dapat diterapkan didalam kelas seperti, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning - PjBL*). *PjBL* melibatkan siswa dalam proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Siswa akan secara aktif meneliti, merencanakan, dan menghasilkan produk atau solusi untuk masalah tertentu. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning - PBL*). *PBL* menempatkan siswa dihadapkan pada masalah dunia nyata yang

kompleks dan tidak terstruktur. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah tersebut. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) pembelajaran ini melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Berbagai metode dapat digunakan, seperti *Jigsaw*, *STAD (Student Teams-Achievement Divisions)*, atau *Think-Pair-Share*. Sebab, diskusi kelompok mendorong siswa untuk mengemukakan ide dan memecahkan masalah bersama, yang secara tidak langsung meningkatkan minat mereka. Adanya saling ketergantungan positif antar anggota kelompok juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, M., Zulhimmah, Nurhayani, H.A.Harahap. (2024). *Penerapan asesmen formatif dan sumatif dalam kurikulum merdeka di madrasah aliyah swasta darul hadits Huta Baringin*. Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan 2(2) : 64-72
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.

- <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16 – 20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Mira, A. S. J., Nuhamara, Y. I. T., Bima, S. A., & Ndakularak, I. L. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika di kelas XI sekolah menengah kejuruan menggunakan model discovery learning. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 46–56. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3596>
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>
- Nisa, S. K., Mulyati, R. N., Kawali, N. B., & Alur, H. (2024). Analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) di sekolah dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1308–1315.
- OECD. (2019). PISA 2018 Assessment And Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving And Financial Literacy. Paris: Oecd Publishing.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pratiwi, R., & Nugroho, A. S. (2022). *Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Semarang: CV. Pena Persada.
- Putra, A. R., & Wulandari, D. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, L. S., & Jupriyanto. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 8(6), 4637–4644. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, J. (2022). Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas. In repository.arraniry.ac.id. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/20550>

Utama, R. P. (2023). Analisis Metode Ceramah pada Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 15 Pematang Panjang Kecamatan Sijunjung Kabupaten Sijunjung. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 170–174. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1146>