

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PPT INTERAKTIF PADA MATERI SUDUT

Rendi Khusaini, Juan Tito Mahendra Putra, Dimas Tri Utama, Melik Budiarti
PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

Rendikhusaini@gmail.com juan.titomp28@gmail.com ;
dimaspuhbelok1@gmail.com; melikbudiarti74@gmail.com;

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Jatirejo on the topic of angles by implementing a cooperative learning model—Teams Games Tournament (TGT)—combined with interactive PowerPoint media. The identified problem was the low academic achievement among students, which was mainly due to the use of conventional teaching methods and low student engagement in the learning process. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. Data collection instruments included observation sheets, learning achievement tests (pre-test and post-test), and open-ended interviews. The findings showed a significant improvement in students' average scores from 74 (pre-cycle) to 77.5 in Cycle I and 88.5 in Cycle II. The percentage of students meeting the minimum mastery criteria rose from 50% to 100%. The TGT model created a fun, competitive, and collaborative classroom environment. Meanwhile, the use of interactive PowerPoint enhanced students' understanding of abstract concepts through engaging visual representations. This study supports Vygotsky's social constructivist theory and Paivio's dual coding theory, emphasizing that social interaction and simultaneous verbal-visual input improve learning effectiveness. The results are expected to serve as a reference for teachers in designing student-centered, innovative learning strategies and as a foundation for further research at a broader scale and including non-cognitive learning aspects.

Keywords: Teams Games Tournament, Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, Angles, Cooperative Learning.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jatirejo pada materi sudut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint interaktif. Siswa menunjukkan hasil belajar yang buruk, yang disebabkan oleh pendekatan

pembelajaran konvensional dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model Kemmis dan McTaggart, digunakan dalam penelitian ini, yang dilakukan dalam dua siklus. Tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar observasi, dan wawancara terbuka adalah alat yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa. Nilai pra-siklus meningkat dari 74 menjadi 77,5 pada siklus I dan 88,5 pada siklus II, dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 100%. Model TGT mendorong belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Sementara itu, melalui visualisasi yang menarik, media PowerPoint interaktif membantu siswa memahami materi yang abstrak. Selain itu, penelitian ini menguatkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan teori pengkodean ganda Paivio. Teori-teori ini berpendapat bahwa keterlibatan sosial dan penggunaan visual bersama-sama dapat meningkatkan hasil belajar. Diharapkan temuan ini akan menjadi dasar untuk penelitian lanjutan tentang aspek non-kognitif dan skala lebih luas, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran baru yang berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, Sudut, Pembelajaran Kooperatif.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan belajar yang mendukung. Untuk keberhasilan proses pendidikan, keduanya harus bekerja sama (Kahar et al., 2020). Sebaliknya, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang tidak efektif akan menyebabkan hasil belajar siswa berkurang. Strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan membuat prestasi belajar lebih mudah dicapai (Maghfiroh & Rozak

Hanafi, 2023). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menciptakan model, strategi, dan kolaborasi dengan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan materi yang diajarkan. Jika metode pembelajaran di kelas efektif, siswa akan mudah memahami apa yang disampaikan guru selama proses pembelajaran. (Krisnawan et al., 2024).

Pendidikan dasar bagi anak memberikan syarat bahwa sekolah adalah persyaratan untuk anak agar hidup dan bisa memilih apa yang mereka lakukan, dan menjadi salah satu bagian dari pembangunan

masyarakat di masa depan (Elmahasina et al., 2025) Pendidikan dasar adalah sebuah pondasi yang memiliki peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan ketrampilan siswa. Matematika adalah mata pelajaran penting yang diajarkan di semua tingkat pendidikan formal karena sangat penting bagi pendidikan (Samsial & Abdul, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti (2020) yang menyatakan bahwa sementara kemampuan berpikir siswa sekolah dasar masih pada tahap operasional konkret, matematika bersifat abstrak dan fokus pada prosedur atau algoritma. Oleh karena itu, guru harus melakukan inovasi dalam merancang pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami siswa. Pembelajaran matematika juga harus dimulai sejak usia dini di sekolah dasar karena tahap ini sangat penting untuk keberhasilan pendidikan di tingkat selanjutnya (Rusdin & Santi, 2025).

Namun demikian, hasil observasi awal di SDN Jatirejo menunjukkan bahwa siswa kelas V menunjukkan hasil belajar yang buruk pada subjek "karakteristik dataran rendah dan dataran tinggi". Hal ini ditandai dengan kurangnya

keterlibatan siswa dalam kelas dan nilai yang rendah; hanya 57% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah jumlah nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa pada setiap mata pelajaran selama semester, baik sebagian maupun keseluruhan (Yusuf Hidayat et al., 2020).

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari dominannya metode ceramah dan pembelajaran satu arah yang digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan minimnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif apabila disertai dengan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok kooperatif yang menekankan tanggung jawab individu dan saling ketergantungan yang positif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir hal tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah Belajar menjadi lebih variatif dan tidak monoton

karena siswa cepat bosan, siswa dapat menghargai pendapat orang lain dan menyelesaikan masalah. Hal ini terutama berlaku pada siswa yang cenderung cepat bosan dengan metode ceramah. Siswa menjadi lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan elemen permainan dan kompetisi.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT), guru memiliki kesempatan untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif dan positif. Ciri khas permainan dan turnamen TGT menciptakan suasana yang positif di kelas karena siswa senang bermain permainan ini. Menurut beberapa pengamatan tentang pembelajaran di kelas, mengubah lingkungan kelas dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada pelajaran. Menurut Nur dan Wikandari (2000), Turnamen Pertandingan Tim (TGT) telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Mereka mengatakan bahwa TGT paling cocok untuk mengajarkan pelajaran yang jelas hanya dengan

Salah satu jawaban yang benar mirip dengan perhitungan matematika.

Media PowerPoint interaktif adalah salah satu cara terbaik untuk membantu siswa memahami pelajaran. Selain itu, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk mempelajari materi. Media interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Karena media interaktif adalah media konkret, mereka cocok untuk digunakan oleh siswa SD karena mereka berada di tahap operasi konkret di mana penggunaan benda nyata sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Penggunaan media ini diharapkan dapat memperkuat proses pemahaman siswa terhadap materi yang membutuhkan visualisasi. Penempatan media pembelajaran juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa serta dengan lingkungan belajar mereka (Oktaviani et al., 2021)

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi antara model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dan media visual konkret, seperti PPT Interaktif, dalam pembelajaran matematika. Menurut Ramadhan (2008), model pembelajaran kooperatif bukanlah sesuatu yang baru bagi guru, itu adalah model pembelajaran yang mengutamakan kelompok. *Teams Games Tournament*, metode pembelajaran pertama yang digunakan John Hopkins, pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Tournament Team Games (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari dua hingga enam siswa - masing dengan keahlian, jenis kelamin masing-masing, suku kata atau ras yang berbeda. Strategi Turnamen Game Tim adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan semua siswa tanpa memandang status mereka. Ini melibatkan peran siswa sebagai guru sebaya dan menggabungkan elemen permainan dan pendukung.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sosial yang

dipopulerkan oleh Lev Vygotsky (Ummah, 2019) Teori ini menekankan betapa pentingnya interaksi sosial dan bantuan (scaffolding) dalam proses belajar. Siswa belajar secara kooperatif di zona perkembangan proksimal (ZPD), tempat mereka dapat belajar dengan bantuan teman atau guru. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah digunakan adalah model TGT, yang melibatkan semua siswa tanpa membedakan status. Tipe ini melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya dan memiliki elemen bermain yang dapat meningkatkan semangat belajar dan memberikan penguatan. Dalam model pembelajaran tipe TGT, aktivitas belajar yang sudah direncanakan memungkinkan siswa belajar dalam lingkungan yang menyenangkan. Ini juga meningkatkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam belajar (Nasrudin, 2019:58).

Dengan kombinasi keduanya, lingkungan belajar dibuat untuk mendukung keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial siswa. Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan dual coding theory oleh Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang

dipresentasikan secara verbal dan visual sekaligus akan lebih mudah diproses dan diingat oleh otak, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar.

Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran Matematika, terutama pada topik mengenai sudut. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dipilih dan dipadukan dengan media interaktif berupa PPT interaktif. Kombinasi ini dirancang agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan menarik secara interaktif. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, memperkuat kerja sama antarindividu dalam kelompok, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji efektivitas pendekatan kooperatif berbasis media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran tertentu di lingkungan kelas nyata. Untuk penelitian ini, model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) digunakan; model ini terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini diulangi berulang kali agar proses dan hasil pembelajaran terus diperbaiki. Model PTK ini dipilih karena dapat menangani masalah pembelajaran khusus dengan cara yang sistematis dan reflektif. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat fase utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul terbuka, media pembelajaran interaktif PowerPoint, lembar observasi, dan instrumen tes. Kemudian, pada tahap pelaksanaan, mereka menerapkan model pembelajaran kooperatif yang menyerupai Tim Game Turnamen. Model ini membagi siswa ke dalam kelompok awal dan ahli untuk mempelajari submateri yang telah ditentukan. Proses observasi

digunakan untuk melacak keterlibatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Untuk saat ini, refleksi dilakukan sebagai upaya evaluasi untuk mengidentifikasi kesalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dan membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan 10 siswa dari kelas V SDN Jatirejo, terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Bahwa kelas ini mengalami kesulitan dalam hasil belajar Matematika pada materi sudut adalah alasan mengapa subjek dipilih secara sengaja. Peneliti juga bertanggung jawab untuk membantu proses pengamatan dan pelaksanaan tindakan di kelas ini sebagai guru.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan empat instrumen utama: (1) lembar observasi untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran; (2) tes tulis, yang terdiri dari soal pretest dan posttest, untuk mengukur hasil belajar siswa; dan (4) wawancara terbuka dengan siswa dan guru untuk menilai efektivitas media ini. Validitas instrumen tes diuji melalui penilaian ahli yang mempertimbangkan materi, konstruksi, dan bahasa. Meskipun demikian, lembar observasi dibuat berdasarkan indikator aktivitas belajar

aktif yang didasarkan pada teori kooperatif.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis dilakukan terhadap skor pretest dan posttest siswa, serta persentase ketuntasan yang didasarkan pada kriteria kinerja kumulatif (KKM). Untuk menilai peningkatan hasil belajar, hasil pra-tindakan, siklus I, dan siklus II dijelaskan secara komparatif. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis dengan mengurangi, menyajikan, dan menarik kesimpulan. Proses ini mendukung interpretasi menyeluruh, yang mencapai hasil dan meningkatkan pembelajaran di setiap siklus.

Studi ini dilakukan di Jatirejo, yang terletak di Kecamatan Wonoasri, Kabupaten Madiun, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini berlangsung selama semester genap tahun akademik 2024/2025, dari bulan April hingga Juni 2025.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jatirejo pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournamen berbantuan media PPT Interaktif. Hasil belajar siswa dianalisis melalui tiga tahap: pra-siklus (pretest), siklus I, dan siklus II, dengan fokus pada perolehan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70.

Tes pra-siklus digunakan untuk memberikan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi sudut. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata kelas 74, dengan 60% siswa mencapai nilai di atas KKM. Meskipun rata-rata tampaknya sedikit melebihi KKM, tingkat ketuntasan tetap rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda tentang materi yang dipelajari. Sebagian besar siswa masih belum memahami konsep dengan baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak antusias selama proses pembelajaran, terutama ketika guru menyampaikan materi secara klasikal. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi lebih pasif dan kurang aktif dalam kelas.

Siklus pertama dilaksanakan dengan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dan PPT Interaktif sebagai media bantu interaktif. Ini menunjukkan peningkatan signifikan

dibanding dengan pra-siklus pada saat ini nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,5, dan persentase ketuntasan meningkat menjadi 70%. Sudah terbukti bahwa pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembagian materi ke dalam kelompok ahli membantu siswa memahami submateri secara lebih mendalam dan bekerja sama dengan lebih baik. Namun demikian, observasi yang dilakukan selama pembelajaran menunjukkan bahwa beberapa siswa tetap bergantung pada temannya saat diskusi, dan beberapa siswa belum aktif menyampaikan hasil belajar mereka. Adapun pengertian dari model TGT ialah model yang menggunakan pertandingan secara akademik, seperti dengan memberikan kuis kepada peserta didik dengan penilaian melalui sistem skor. Peserta didik akan berkompetisi dengan anggota tim lain.

Berdasarkan refleksi dari Siklus I, Siklus II diperbaiki. Ini termasuk memberikan arahan yang lebih jelas tentang peran setiap anggota kelompok. Hasilnya, meskipun nilai rata-rata kelas tetap pada 88,5 persentase ketuntasan meningkat menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai

atau melampaui nilai KKM. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Hampir semua siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memiliki kemampuan untuk mempresentasikan hasil belajar, dan sangat antusias menggunakan media PPT Interaktif.

Beberapa hasil dari siklus I tidak sejalan dengan pola sebagian besar, meskipun hasil belajar secara keseluruhan menunjukkan peningkatan. Data menunjukkan bahwa tiga siswa gagal mencapai KKM, meskipun nilai rata-rata kelas yang cukup baik, yaitu 74, telah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda satu sama lain dalam satu kelas.

Salah satu siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami konsep interaktif yang disajikan melalui ppt interaktif. Selain itu, dia lebih pasif saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, guru melihat bahwa partisipasi kelompok tidak selalu merata; beberapa siswa mendominasi diskusi, sementara yang lain hanya mengikuti tanpa berpartisipasi secara aktif.

Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terbukti efektif untuk sebagian besar siswa. Namun, beberapa siswa masih membutuhkan bantuan tambahan untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Pada siklus II, ketimpangan tersebut mulai berkurang setelah dilakukan perbaikan strategi, hingga seluruh siswa mencapai ketuntasan.

Hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan bantuan PPT interaktif membantu siswa memahami materi Matematika, terutama materi sudut. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan inovasi baru bagi guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran lebih menantang dan menarik bagi siswa, dan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Setelah belajar, akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Nilai kuantitatif dan pengamatan aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan ini. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat dalam diskusi dan permainan,

berani menjawab dan antusias dalam pembelajaran menggunakan ppt interaktif. Pengertian ppt interaktif menurut para ahli. Media PowerPoint interaktif terbukti membantu siswa memahami konsep sudut lebih cepat karena menyajikan gambar visual yang menarik dan animasi sederhana yang mempermudah siswa dalam membedakan gambar. Keterlibatan siswa juga tampak lebih merata dalam diskusi kelompok, meskipun pada awalnya beberapa siswa hanya mengikuti tanpa berkontribusi. PowerPoint adalah aplikasi Microsoft Office yang berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan konten dalam bentuk slide show. Penggunaannya yang mudah, sederhana, dan menarik membuatnya menjadi alat yang sangat menarik. Menurut Farah Putri Salsabila dan Khavisa Pranata (2022), banyak orang menggunakan aplikasi ini untuk berbagai tujuan, termasuk memenuhi kebutuhan mereka untuk pekerjaan dan sebagai media pembelajaran. Secara umum, data menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan telah memberikan perubahan positif baik pada hasil belajar maupun pada proses pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini mengonfirmasi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, selaras dengan hasil studi sebelumnya oleh (Suardin et al., 2023) Suasana belajar yang dibangun melalui model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini karena model ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok dan satu sama lain. Penelitian juga menunjukkan hal serupa, yakni penerapan model Teams Games Tournament pada siswa kelas IV SD mampu meningkatkan nilai rata-rata post-test hingga 89,17. Namun, penelitian tersebut belum memadukan model pembelajaran tersebut dengan media visual sebagai penunjang. Dalam konteks penelitian ini, integrasi antara model Teams Games Tournament dan media PPT Interaktif terbukti memperkuat keterlibatan siswa serta daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan. Hal ini tampak dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang semula hanya 60% pada tahap

awal, kemudian meningkat menjadi 100% setelah intervensi pada siklus II. Artinya, selain efektif secara strategi, penyematan media visual dalam proses pembelajaran turut memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak, khususnya pada materi Matematika di kelas rendah.

Lebih lanjut, hasil ini juga didukung oleh (Melindawati, 2021) yang menyatakan bahwa model Teams Games keunggulan TGT yaitu membangkitkan kecerdasan siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual serta merupakan variasi dalam gaya belajar. Aspek visual dalam pembelajaran turut diperkuat oleh temuan (Pradana & Gerhni, 2019) yang menekankan bahwa penggunaan media berbasis gambar mampu memperkuat efektivitas proses belajar. PPT Interaktif, sebagai salah satu bentuk media visual sederhana, memiliki keunggulan dalam efisiensi, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang komunikatif dan menyenangkan. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan media ini sebagai pendukung yang

relevan dalam implementasi pembelajaran kooperatif di sekolah dasar.

Dari perspektif teoretis, penelitian ini menguatkan teori belajar sosial Vygotsky dalam (Ummah, 2019) Teori ini menekankan bahwa interaksi sangat penting untuk membangun pemahaman konsep. Model Teams Games Tournament menunjukkan scaffolding sosial di mana siswa belajar dari guru dan teman sekelompok mereka. Selain itu, (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) menyatakan bahwa menyajikan informasi dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat. Teori ini relevan dengan penggunaan PPT Interaktif. Karena keterbatasan mereka dalam berpikir abstrak, media visual sangat membantu siswa usia sekolah dasar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas rendah SD, kombinasi struktur sosial model Teams Games Tournament dengan media visual PPT Interaktif adalah pilihan yang tepat. Oleh karena itu, integrasi antara struktur sosial model Teams Games Tournament dan media visual PPT Interaktif menjadi kombinasi yang tepat untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas rendah SD. Teori-teori tersebut menjadi dasar ilmiah dari keberhasilan strategi yang diterapkan dalam penelitian ini. Artinya, pencapaian hasil belajar siswa tidak hanya bersifat kebetulan, tetapi memiliki landasan pedagogis yang kuat dan dapat direplikasi.

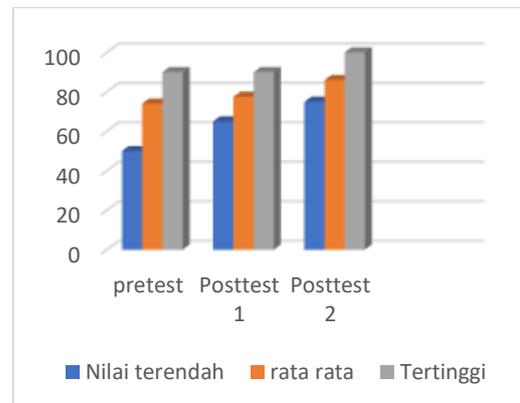
Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki manfaat bagi guru dan pengembang pembelajaran di sekolah dasar. Model Teams Games Tournament menjawab banyak masalah pembelajaran pasif di kelas, terutama pelajaran matematika, yang sering dianggap sulit oleh siswa. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi matematika dapat disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru mendominasi proses pembelajaran tanpa memberikan ruang yang cukup untuk keterlibatan aktif peserta didik.. Selain itu, PPT Interaktif yang murah dan mudah Media praktis tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep(Wahyuni & Ananda, 2022). Gambar yang ada di PPT Interaktif akan membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran.

Diharapkan ini akan membantu siswa membaca dan memahami isi bacaan. (PRASETYO et al., 2024) Hasil penelitian ini juga mendukung kurikulum bebas yang menekankan pembelajaran yang berfokus pada siswa, aktif, dan independenGuru dapat mengubah konten PowerPoint Interaktif untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa. Mereka juga dapat menggabungkannya dengan model kooperatif lain di lingkungan kelas. Untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran kolaboratif berbasis media visual benar-benar memenuhi kebutuhan belajar siswa, guru harus dilatih untuk melakukannya. Oleh karena itu, temuan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi sekolah lain untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Tetapi penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, hasil penelitian harus digeneralisasi dengan hati-hati karena subjek penelitian hanya mencakup sepuluh siswa dalam satu kelas. Kedua, hasil belajar afektif dan psikomotorik belum dipelajari secara menyeluruh, dan penelitian masih terbatas pada aspek kognitif. Ketiga, dampak intervensi

pada retensi belajar siswa belum diketahui dalam jangka panjang karena dilakukan hanya dalam dua siklus. Keempat, tidak ada penelitian menyeluruh yang dilakukan tentang perbedaan siswa dalam hal gaya belajar, latar belakang keluarga, dan kemampuan awal. Akibatnya, penelitian lanjutan harus dilakukan dalam skala yang lebih besar, mencakup lebih dari satu kelas, dan selama waktu yang lebih lama. Selanjutnya, penelitian harus melihat bagaimana model ini mempengaruhi komponen nonkognitif. Selain itu, penelitian ini harus menggabungkannya dengan media berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif untuk pendidikan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dapat dikembangkan secara berkelanjutan dan berdasarkan bukti ilmiah. **Tabel 1** Tabel Perbandingan nilai pertahap

Tahap	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa Tuntas
Pretest	74	50%	5 dari 10 Siswa
Posttest I	77,5	70%	7 dari 10 Siswa
Posttest II	88,5	100%	10 dari 10 siswa



Grafik 1 Perbandingan Nilai tiap Tahap



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang dipadukan dengan media PPT Interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Jatirejo pada materi sudut. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai

rata-rata siswa dari 74 pada pra-siklus menjadi 77,5 pada siklus I dan II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 100%. Selain itu, penggunaan media visual berupa PPT Interaktif turut mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Diharapkan, guru dapat mengadopsi pendekatan serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap aspek afektif dan psikomotorik, serta penerapannya dalam skala kelas atau sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Elmahasina, N., Amelia, R., & Rahman, A. (2025). *Pentingnya Pendidikan Dasar Bagi Anak Di Indonesia*. 2, 1570–1580.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., Murpri, D. K., Matematika, P., & Sorong, U. M. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR Abstrak PENDAHULUAN Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi . Keberhasilan suatu pe*. 9(2), 279–295.
- Krisnawan, I., Nasaruddi, D. M., Fritzy, I. N. Z., Septiadi, & Lindriany, J. (2024). Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Sikap Belajar Siswa Di Sdn 005 Sambaliung. *Edunomika*, 08(01), 53–54.
- Maghfiroh, N., & Rozak Hanafi, I. (2023). Peran Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *MindSet : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 236–244. <https://doi.org/10.58561/mindset.v2i1.74>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Oktaviani, A. T., Nisa, Z., Mundiyyah, S., & Nahda, K. N. (2021). Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual. *Seminar Nasional PGMI(SEMAI)*, 731–741.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- PRASETYO, A. B., KURNIANTI, E. M., & HASANAH, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 4(2), 118–127. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v>

4i2.2914

- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>
- Yusuf Hidayat, M., Nenyhendarwaty, A. A., & Nur, F. (2020). Analisis Penentuan Standar Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm) Mata Pelajaran Fisika Kelas Xi Sman 17 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>