

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SOAL CERITA  
MATERI KELILING BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
DALAM BERKELOMPOK DI KELAS V SD NEGERI WONOTULUS**

Eka Rahmawati<sup>1</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>2</sup>, Arum Ratnaningsih<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
[ekarahmawati1441@gmail.com](mailto:ekarahmawati1441@gmail.com)

**ABSTRACT**

This study aims to: 1) Describe the application of the Teams Games Tournament model on story problems on the material of the perimeter of flat shapes that will increase group activity in fifth-grade students of Wonotulus State Elementary School. 2) Increase group activity in fifth-grade students at Wonotulus State Elementary School by implementing the Teams Games Tournament model. This study is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects are fifth-grade students of Wonotulus State Elementary School in the 2025/2026 academic year with a total of 13 students. Data collection techniques and instruments used include interviews, observations, tests, and documentation. The results of the study show that 1) the implementation of learning in cycle I obtained a percentage of 69.99% with a good category, increasing in cycle II obtained a percentage of 88.56% with a very good category. 2) Student group activity in Cycle I was 25.87%, categorized as very poor, and in Cycle II, it was 88.13%, categorized as very good. Therefore, the implementation of the Teams Games Tournament model can improve student group activity in story problems on the perimeter of plane figures in fifth grade at Wonotulus Elementary School.

**Keywords:** *Teams Games Tournament Model, Student Group Activity, Perimeter of Plane Figures*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* pada soal cerita materi keliling bangun datar yang akan meningkatkan keaktifan dalam berkelompok pada siswa kelas V SD Negeri Wonotulus. 2) Meningkatkan keaktifan dalam berkelompok pada siswa kelas V di SD Negeri Wonotulus dengan penerapan model *Teams Games Tournament*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N Wonotulus tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 13. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I diperoleh persentase sebesar 69,99% dengan kategori baik, meningkat pada siklus II diperoleh persentase sebesar 88,56% dengan kategori baik sekali. 2) Keaktifan siswa dalam berkelompok pada siklus I diperoleh persentase 25,87% dengan kategori sangat kurang dan siklus II diperoleh persentase sebesar 88,13% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok pada soal cerita materi keliling bangun datar kelas V SDN Wonotulus.

**Kata Kunci:** *Model Teams Games Tournament, Keaktifan Siswa dalam berkelompok, Keliling Bangun Datar*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Najmi et al., 2021). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dan kurikulum ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan niat belajar, potensi, dan keterampilan siswa, serta untuk mengatasi krisis belajar yang ada di Indonesia. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi siswa, guru dan satuan unit pendidikan untuk berinovasi. Berdasarkan hal ini pemerintah Indonesia telah melaksanakan sejumlah inisiatif untuk mempromosikan pendidikan karakter di sekolah, termasuk melalui kebijakan internalisasi profil pelajar pancasila di setiap lembaga pendidikan di Indonesia, inisiatif ini bertujuan untuk memperkuat karakter siswa yang sesuai dengan dimensi profil pelajar Pancasila dalam mempromosikan nilai-nilai pancasila yang tidak terlepas dari toleransi, rasa hormat, tanggung jawab, dan kejujuran di kalangan siswa (Lubaba & Alfiansyah, 2022). Kurikulum merdeka memuat mata pelajaran pendidikan Matematika yang dimulai pada tahun pelajaran 2025/2026. Pembelajaran Matematika

merupakan suatu proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan belajar berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran Matematika bisa membantu siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2025 dengan guru kelas V SD Negeri Wonotulus, diperoleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Matematika. Pertama, terdapat 6 dari 13 siswa (46,15%) yang belum dapat aktif dalam kegiatan berkelompok. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan hanya mengandalkan teman yang lebih mampu. Kedua, terdapat 5 dari 13 siswa (38,46%) yang mengalami kesulitan memahami soal, terutama soal cerita. Rendahnya kemampuan memahami informasi dalam teks menyebabkan siswa sulit menentukan langkah penyelesaian yang tepat. Ketiga, ditemukan bahwa 5 dari 13 siswa (38,46%) belum memahami bentuk-bentuk bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajargenjang, sehingga mereka mengalami hambatan dalam

menyelesaikan soal terkait keliling bangun datar. Adanya kesulitan yang dialami siswa dalam berkelompok yang terjadi di kelas V SD Negeri Wonotulus meliputi sering *dibully* oleh teman dan kurang percaya diri, hal tersebut membuat anak menjadi sulit untuk aktif dalam kegiatan berkelompok. Guru di kelas V menggunakan metode pembelajaran diskusi, tanya jawab, dan ceramah. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan literasi matematika, serta pemahaman konsep bangun datar secara lebih efektif.

Kemampuan membaca yang kurang baik dapat menghambat siswa dalam memahami soal cerita. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas V, guru menerapkan pendekatan diferensiasi agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai kebutuhan, menyenangkan dan bermakna. Alat peraga yang digunakan oleh guru kelas V untuk pembelajaran Matematika khususnya materi keliling bangun datar menggunakan kertas yang dibentuk menjadi bangun datar dan papan paku. Peneliti akan mengadakan proses pembelajaran secara konsisten yang mampu akan

membuat siswa semakin terbuka dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan selama proses belajar berlangsung. Interaksi ini akan menjadikan siswa menjadi lebih bersemangat dan percaya diri dalam menghadapi soal yang diperoleh.

Soal cerita Matematika adalah soal Matematika yang menggunakan rangkaian kata-kata atau kalimat yang berbentuk cerita dan konteksnya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Gustiani & Puspitasari, 2021; Diva & Purwaningrum, 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan penerapan model *Teams Games Tournament*. Legista et al. (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar tanpa membedakan status, melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta memiliki unsur permainan yang disukai oleh siswa dan penguatan. Berdasarkan uraian di atas, maka siswa kelas V di SD Negeri Wonotulus telah mengalami kesulitan keaktifan dalam berkelompok, maka diperlukan adanya perubahan baik melalui penyampaian materi ataupun

penerapannya. Model *Teams Games Tournament* mampu menggugah minat belajar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif sesuai dengan penjelasan yang telah dipaparkan di atas. Sehingga dalam penerapan model *Teams Games Tournament* akan memperbaiki permasalahan siswa tentang keaktifan belajar yang tentunya pada soal cerita materi keliling bangun datar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah pembelajaran yang ada di kelas, melalui penelitian tindakan peneliti dapat mengetahui bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan (Febriani et, al., 2023). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk memperbaiki suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang tentunya jauh lebih baik dari sebelumnya. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan penelitian tindakan kelas. Kegiatan tersebut disebut dengan siklus kegiatan pemecahan masalah. Adapun langkah-langkah rencana tindakan yang akan dilaksanakan

dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi kegiatan membuat rencana tindakan kelas sebagai acuan tindakan untuk menemukan fakta berupa instrumen dan membuat kesepakatan antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Wonotulus untuk menggunakan penelitian tindakan kelas ini yang dimana akan ada mahasiswa pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar semester 12 sebagai pengamat. Proses perencanaannya adalah : (1) meminta izin kepada Ibu kepala sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas, (2) berkoordinasi dengan guru kelas V SD Negeri Wonotulus, (3) membuat persetujuan antara guru kelas V dengan pengamat, (4) menyusun Modul Ajar, (5) menyerahkan Modul Ajar ke guru kelas V, (6) menyiapkan instrumen penelitian, dan (7) menyiapkan media yang dibutuhkan.

### **2. Pelaksanaan**

Tahap pelaksana dimana peneliti melakukan penerapan rancangan yang sudah disusun pada tahap perencanaan dengan

menerapkan model *Teams Games Tournament*. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi: (1) langkah orientasi masalah, (2) mengkoordinasikan siswa untuk belajar, (3) menyelidiki, (4) mengembangkan dan menyajikan, dan (5) menganalisis serta mengevaluasi hasil dari pemecahan masalah yang ditemukan. Tahap pelaksanaan pada siklus 1 dan 2 adalah sebagai berikut:

#### **a. Siklus I**

Pelaksanaan siklus I yaitu lanjutan dari identifikasi masalah yang telah ditemukan pada sebelumnya. Siklus 1 akan dilakukan dua kali pertemuan, yang dimana pertemuan pertama akan mencakup materi keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Pada pertemuan kedua akan mencakup materi keliling bangun datar segitiga dan jajargenjang. Pada kegiatan akan dilakukan berkelompok untuk mengukur hasil keaktifan siswa dalam berkelompok, apabila hasil belum sesuai dengan kriteria peneliti maka akan diterapkan siklus kedua.

#### **b. Siklus II**

Pelaksanaan siklus II yaitu lanjutan dan sebagai perbaikan dari refleksi siklus I. Siklus II dilakukan dua kali pertemuan, yang dimana pertemuan pertama akan mencakup materi keliling bangun datar layang-layang dan belah ketupat. Pada pertemuan kedua akan mencakup materi keliling bangun datar trapesium. Pada kegiatan akan dilakukan berkelompok untuk mengukur hasil keaktifan siswa dalam berkelompok.

#### **3. Pengamatan**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan data dan mencermati proses jalannya pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan oleh 1 orang pengamat, yaitu mahasiswa pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar semester 13 untuk mengamati pelaksanaan penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap siswa kelas V SD Negeri Wonotulus.

#### **4. Refleksi**

Pada kegiatan refleksi untuk mengulas hasil keaktifan dalam berkelompok pada siklus satu dan

dua secara kritis mengenai perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana belajar yang ada di kelas selama tindakan berlangsung. Data hasil observasi dan wawancara digunakan sebagai bahan refleksi peneliti dan guru untuk mencari kelemahan sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **A. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Tahap ini merupakan sebuah upaya peneliti untuk mengetahui lebih mendalam dalam menemukan sebuah permasalahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD Negeri Wonotulus khususnya kelas V untuk mengetahui keaktifan dalam berkelompok.

#### **b. Observasi**

Observasi adalah mengamati tingkah laku orang dalam situasi tertentu. Sebagai metode penelitian, observasi menjadi sebuah kegiatan yang memiliki tujuan yang

dilakukan secara sistematis yang dapat diukur. Observasi pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara langsung dengan melihat objek yang akan diteliti pada proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti untuk mengamati siswa dalam mengikuti kegiatan berkelompok, sedangkan guru kelas V untuk mengamati aktivitas peneliti, Hal ini dilakukan untuk mengamati penerapan model *Teams Games Tournament* pada materi keliling bangun datar.

#### **b. Tes**

Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengukuran, dimana didalamnya terdapat berbagai macam pertanyaan dan beberapa tugas yang harus dikerjakan dan dijawab oleh siswa guna mengukur aspek perilaku siswa.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan pendukung penelitian (Sugiyono, 2018). Hasil penelitian akan semakin terpercaya dengan adanya sebuah dokumentasi. Dokumentasi pada penelitian ini berupa gambar ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

**2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah sebagai berikut:

**a. Lembar Wawancara**

Dalam mengumpulkan informasi data dan mengenai subjek penelitian

maka peneliti melaksanakan wawancara. Jawaban yang diperoleh sangat bermanfaat bagi peneliti untuk mengetahui informasi dan data.

**b. Lembar Observasi**

**1) Lembar Penilaian Keterlaksanaan Guru**

Lembar penilaian keterlaksanaan guru untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, untuk mengukur kemampuan peneliti dalam mengelola pembelajaran, baik dari awal kegiatan hingga penutup yang sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Lembar penilaian ini diisi oleh guru kelas selama proses penelitian berlangsung di setiap siklus.

**2) Lembar Penilaian Kegiatan Siswa**

Lembar penilaian kegiatan siswa digunakan untuk mengukur seberapa jauh kegiatan siswa selama proses pembelajaran

dengan penerapan model *Teams Games Tournament* yang diterapkan dalam proses pembelajaran baik dari awal hingga penutup yang sesuai dengan modul ajar yang telah di susun sebelumnya. Lembar penilaian kegiatan siswa diisi peneliti sesuai dengan keadaan yang diamati baik di lapangan maupun di kelas pada setiap siklus. Adapun pedoman observasi kegiatan siswa sesuai dengan tabel 4 sebagai berikut :

**c. Lembar Tes**

Lembar Tes keaktifan dalam berkelompok. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti harus membuat instrument tes berdasarkan indikator keaktifan dalam berkelompok. Tes menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai berikut:

**d. Catatan Lapangan**

Catatan lapangan adalah alat bantu pengumpulan data berupa catatan tertulis mengenai kejadian-kejadian

penting yang muncul selama proses penelitian dan tidak tercakup dalam instrumen lain (Arikunto, 2018).

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil pelaksanaan penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok pada soal cerita materi keliling bangun datar, yang dimana pada penerapan model *Teams Games Tournament* diterapkan sebanyak dua siklus. Keberhasilan penerapan model *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1  
Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

<b>Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I</b>		
Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
68,57%	71,42%	2,85%

Tabel 2  
Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

<b>Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II</b>		
Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
85,71%	91,42%	5,71%

Tabel 3  
 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran  
 Siklus I dan Siklus II

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II		
Siklus I	Siklus II	Peningkatan
69,99%	88,56%	18,57%

Tabel 4  
 Persentase Keaktifan Siswa dalam Berkelompok  
 Siklus I

Jumlah Siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
13	15,38%	36,36%	20,98%

Tabel 5  
 Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Berkelompok  
 Pra Siklus dan Siklus I

Jumlah Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan
13	0,20%	25,87%	25,67%

Tabel 6  
 Persentase Keaktifan Siswa dalam Berkelompok  
 Siklus II

Jumlah Siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
13	84,61%	91,66%	7,05%

Tabel 7  
 Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Berkelompok  
 Siklus I dan Siklus II

Jumlah Siswa	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
13	25,87%	88,13%	62,26%

### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok

melalui penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Matematika materi keliling bangun datar di kelas V SDN Wonotulus tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada aspek keaktifan siswa dalam berkelompok, hasil belajar, maupun keterlaksanaan pembelajaran.

#### 1. Keterlaksanaan

##### Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament*

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* yang telah dilaksanakan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria yang sangat baik. Pada siklus I terdapat beberapa aspek dalam langkah-langkah model *Teams Games Tournament* yang belum terlaksanaan sepenuhnya namun setelah dilakukan refleksi siklus I, aspek kegiatan pembelajaran sudah terlaksana sepenuhnya pada siklus II pertemuan II. Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I berada pada rata-rata 69,99% dan meningkat menjadi 88,56% pada siklus II,

dengan peningkatan sebesar 18,57%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* semakin optimal setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian ini, di mana pada siklus II seluruh tahapan *Teams Games Tournament* telah terlaksana dengan baik dan berada pada kategori sangat baik. Menurut Trianto (2019), refleksi dalam penelitian tindakan kelas merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa model *Teams Games Tournament* efektif apabila dilaksanakan secara konsisten dan berkelanjutan.

## **2. Hasil Keaktifan Siswa dalam Berkelompok**

Berdasarkan peningkatan rata-rata persentase keaktifan siswa dalam berkelompok pra siklus

0,20%, siklus I 25,87% dan siklus II 88,13%. Penerapan model *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan berkelompok. Selama proses kegiatan yang dilakukan siswa selalu dibimbing oleh guru sehingga proses kegiatan berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam berkelompok mengalami peningkatan yang sangat signifikan melalui penerapan model *Teams Games Tournament*. Pada tahap pra siklus, keaktifan siswa masih sangat rendah, yaitu 0,2%, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa belum terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* pada siklus I, keaktifan siswa meningkat menjadi 25,87%, dan pada siklus II meningkat secara drastis hingga mencapai 88,13%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu mendorong siswa untuk lebih

aktif, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Peningkatan keaktifan tersebut terjadi karena pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan dan turnamen secara berkelompok. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam diskusi, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penelitian Saputra dan Harjono (2024) mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena menggabungkan unsur kerja sama dan permainan yang membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dalam penelitiannya, siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan teman sekelompok, serta aktif dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada kondisi awal siswa. Pada penelitian ini, tingkat keaktifan siswa pada pra siklus sangat rendah, yaitu hanya 0,20%, sehingga peningkatan yang terjadi pada siklus II terlihat sangat signifikan. Meskipun demikian, hasil akhir penelitian ini tetap memperkuat temuan penelitian sebelumnya, bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar di kelas V SDN Wonotulus tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games*

*Tournament* mengalami peningkatan dan terlaksana sangat baik pada siklus II. Pada siklus I rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran 69,99% dengan kategori baik dan pada siklus II rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran menjadi 88,56% dengan kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan langkah-langkah *Teams Games Tournament* secara semakin optimal dan sesuai prosedur. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok serta hasil belajar matematika pada materi keliling bangun datar di kelas V SDN Wonotulus. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran kooperatif di sekolah dasar.

2. Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berkelompok pada pembelajaran Matematika materi keliling bangun datar. Siklus I memperoleh rata-rata 25,87% dengan kategori sangat kurang dan siklus II memperoleh rata-rata

88,13% dengan kategori sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Diunduh 1 Februari 2026
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>. Diunduh 27 Desember 2025.
- Legista, A., Shofia, H., Pasaribu, M. B., Agustina, M. D., Juin, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas X SMK Adi Luhur. *Konstanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 349–360. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i1.2466>. Diunduh 27 Desember 2025.
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis penerapan profil pelajar

- pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687-706. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576> Diunduh 2 Maret 2026
- 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>. Diunduh 27 Desember 2025.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model kooperatif Teams Games Tournament dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 88–97. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6811> Diunduh 4 Februari 2026
- Sugiyono. (2018) . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,. Cet. 26. Bandung: Alfabeta. Diunduh 8 Agustus 2025.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana. Diunduh 4 Februari 2026.