



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAENT
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Serli Nofita Sari¹, Aprilia Dwi Handayani², Mohammad Mujiono³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

e-mail: serlytasari779@gmail.com¹, apriadiw@unpkediri.ac.id² ,
mujek.moh05@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti alur sistematis dan siklikal. Proses penelitian dimulai dengan tahap perencanaan (plan) yang cermat, di mana strategi dan instrumen pembelajaran disiapkan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan tindakan (*act*) dilakukan dengan menerapkan model TGT dalam proses belajar mengajar di kelas. Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan (*observe*) secara komprehensif terhadap aktivitas siswa dan guru, serta dinamika kelas. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk tes untuk mengukur hasil belajar, wawancara untuk mendapatkan perspektif siswa dan guru, dokumentasi berupa foto atau video kegiatan, serta catatan lapangan untuk merekam kejadian-kejadian penting. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data melalui tiga tahap utama: reduksi data untuk memilah informasi relevan, penyajian data dalam bentuk yang mudah dipahami, dan penarikan kesimpulan. Tahap terakhir adalah refleksi (*reflection*), di mana peneliti menganalisis temuan untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan area perbaikan yang menjadi dasar untuk perencanaan siklus berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas model TGT, yang dibuktikan dengan peningkatan signifikan hasil belajar siswa melalui dua siklus tindakan. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa mencapai 60 dengan persentase keberhasilan sebesar 18,52%. Peningkatan yang substansial terjadi pada siklus kedua, di mana rata-rata nilai siswa melonjak menjadi 80,74 dengan persentase keberhasilan mencapai 85,18%, mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT berhasil diimplementasikan dan memberikan dampak positif.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Hasil belajar, Matematika*

ABSTRACT

This study aims to describe in depth how the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model can contribute to improving students' mathematics learning outcomes. To achieve this goal, this study was designed as a Classroom Action Research (CAR) that follows a systematic and cyclical flow. The research process begins with a careful planning stage (plan), where learning strategies and instruments are prepared. Furthermore, the action implementation stage (*act*) is carried out by applying the TGT model in the teaching and learning process in the classroom. During the implementation of the action, comprehensive observations are made of student and teacher activities, as well as class dynamics. Data were collected through various methods, including tests to measure learning outcomes, interviews to obtain student and teacher perspectives, documentation in the form of photos or videos of activities, and field notes to record important events. After the data was collected, data analysis was carried out through three main stages: data reduction to sort out relevant information, presenting data in an easily understood form, and drawing conclusions. The last stage is reflection, where researchers analyze the findings to identify successes, obstacles, and areas of improvement that form the basis for planning the next cycle. The results of the study showed Copyright (c) 2025 MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan



the effectiveness of the TGT model, as evidenced by a significant increase in student learning outcomes through two cycles of action. In the first cycle, the average student score reached 60 with a success rate of 18.52%. A substantial increase occurred in the second cycle, where the average student score jumped to 80.74 with a success rate of 85.18%, indicating that the TGT learning model was successfully implemented and had a positive impact.

Keywords: Team Games Tournament, Learning Outcomes, Mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya secara sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Ini dicapai melalui proses dan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan keagamaan, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakatnya (Rahman et al., 2022)

Sebagai lembaga pendidikan resmi, diharapkan sekolah dapat menawarkan berbagai ruang belajar di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. Belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya atau perubahan tingkah laku secara keseluruhan (Amri et al., 2022). Belajar dapat membantu peserta didik sukses secara akademis. Selain sebagai pendidik, pembimbing, dan penyalur ilmu pengetahuan, instruktur juga berperan sebagai motivator bagi perkembangan siswa secara umum selama proses pembelajaran di sekolah. Dengan kata lain, seorang guru perlu meningkatkan semangat, rasa ingin tahu, dan kemampuan siswa untuk menerapkan berbagai kemampuan di samping melaksanakan proses pembelajaran yang metodis dan berhasil.

Di Indonesia, kebanyakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Hal ini dikarenakan mereka kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran pada saat melakukan kegiatan mengajar di kelas. Guru lebih suka menggunakan ceramah dan hafalan, yang membuat siswa bosan. Sebagai seorang pendidik, guru diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan memiliki semangat tinggi dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi mengajar memiliki peranan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran karena strategi ini adalah sebuah taktik atau cara yang digunakan pendidik agar peserta didik cepat memahami pembelajaran yang diajarkan (Hasriadi, 2022). Strategi pembelajaran yang tepat juga dapat mendorong siswa untuk berpikir logis, sistematis dan kreatif.

Dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis dan kreatif pada siswa, matematika memiliki peranan yang sangat penting. Pada dunia nyata banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Hal tersebut sangat mempengaruhi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 3 di SDN Burengan 3 terkait pembelajaran matematika, seperti masih rendahnya hasil belajar matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diperoleh siswa pada mata pelajaran matematika. Minat dan motivasi siswa masih sangat rendah, Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika selama kegiatan belajar berlangsung. Dan juga kurangnya metode pembelajaran yang ber variatif, Guru masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan latihan soal, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif pada proses pembelajaran.

Agar hasil belajar matematika siswa dapat meningkat, masalah tersebut harus segera diselesaikan. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang merupakan model



pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen, dapat membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa untuk belajar. Penerapan model TGT (*Teams Games dan Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar, selain itu penerapan model TGT (*Teams Games dan Tournament*) juga dapat meningkatkan aktifitas Guru, aktifitas siswa serta collaborative siswa (Amri et al., 2022).

Dalam menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament terdapat beberapa keunggulan diantaranya, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar melalui permainan yang menyenangkan; meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran; meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial antar siswa; dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika melalui diskusi dan penjelasan teman sebaya.

Model pembelajaran yang menyenangkan, seperti Teams Games Tournament (TGT), dinilai efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata Pelajaran matematika. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga konsep kedudukan dua garis dapat dipelajari dan dipahami dengan lebih mudah.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 di SDN Burengan 3 Kota Kediri". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Burengan 3.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang mengikuti model Kemmis & McTaggart. Prosedur penelitian dilaksanakan secara siklikal, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yang berkesinambungan: perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi atau analisis (*reflection*). Pendekatan ini memungkinkan adanya perbaikan dan penyesuaian tindakan secara berkelanjutan berdasarkan temuan pada setiap siklus untuk mencapai tujuan penelitian.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Burengan 3 Kediri, yang berjumlah total 27 siswa. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas tersebut melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes tulis, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa tes tulis hasil belajar matematika yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, sementara dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto kegiatan mendukung kelengkapan data.

Data kuantitatif dari hasil tes dianalisis secara deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan catatan lapangan dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, paparan atau penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Penelitian ini dianggap berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari total siswa berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika, yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terlebih dahulu dilakukan dengan guru mendemonstrasikan cara bermain dalam pembelajaran. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok, setiap kelompok berisi 6-5 peserta didik. Guru menyiapkan beberapa soal quiz berupa kotak rahasia dari aplikasi word well. Kemudian salah satu kelompok bergantian maju untuk memilih salah satu kotak yang berisi pertanyaan tentang kedudukan dua garis, bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan mendapatkan 10 poin dari setiap pertanyaan, sedangkan kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan tidak mendapatkan poin. Bagi kelompok yang mendapatkan poin terendah akan mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama di awal pembelajaran.

Model pembelajaran Teams Games Tournament memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Dengan melakukan pembelajaran dengan bermain dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Melalui games Tournamen peserta didik akan terdorong untuk memenangkan permainan sehingga mereka akan berusaha lebih keras. Peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan kelompok dan saling bekerja sama, Kerjasama dalam kelompok akan membuat peserta didik saling membantu dan dapat belajar dari peserta didik lain. Melalui pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kegiatan belajar mengajar juga akan lebih menarik dan tidak membosankan, peserta didik akan lebih rileks dalam menikmati proses pembelajaran. Selain itu dengan pembelajaran Teams Games Tournament, peserta didik akan dilatih untuk menyampaikan jawaban mereka secara langsung, sehingga peserta didik akan terlatih untuk memiliki keterampilan berbicara di depan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing berlangsung selama dua jam pelajaran dan berdurasi 35 menit. Fokus penelitian adalah bagaimana peserta didik belajar matematika materi kedudukan dua garis di kelas 3 SDN Burengan 3. Hasil belajar dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dilaksanakan dengan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Teacher Center) dan peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih banyak memberikan contoh soal dan prosedur pekerjaan yang tidak terlalu dikuasai oleh peserta didik. Jika peserta didik diajar dengan tidak menggunakan banyak media pembelajaran, mereka cepat jemu dan bosan.

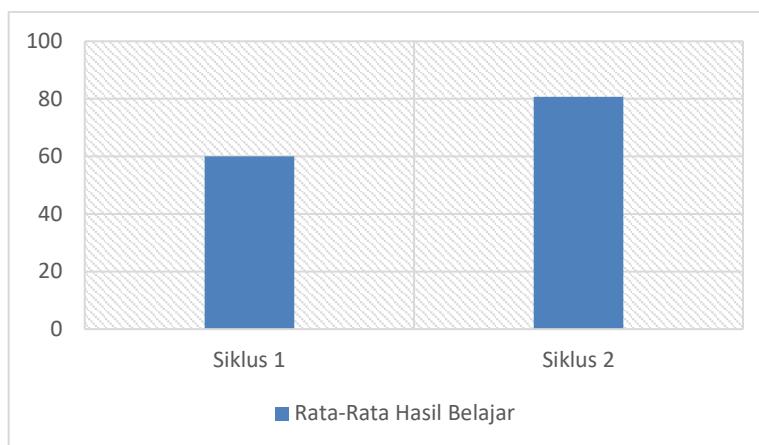
Pada siklus 1 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas 3 SDN Burengan 3 pada siklus pertama, 22 atau 81,50% masih belum tuntas, dan 5 atau 18,52 % sudah tuntas. Karena hanya ada 5 nilai peserta didik yang mencapai KKM dari data siklus I, rata-rata kelas hanya 60, menunjukkan bahwa guru harus kembali melakukan tindakan kelas karena banyak peserta didik masih belum mencapai KKM dan rata-rata kelas masih kurang dari 75%. Peneliti dan guru berusaha untuk memperbaiki proses tindakan yang belum berjalan dengan baik karena jika kendala atau masalah yang tidak diperbaiki pada siklus pertama tindakan akan menghambat pelaksanaan siklus ke 2.

Siklus 2

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament dilakukan tes untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar peserta didik pada siklus 2.

Berdasarkan data yang diperoleh, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament pada siklus kedua, menunjukkan bahwa hasil belajar 27 peserta didik kelas 3 SDN Burengan 3 telah tuntas 100%. Berdasarkan perolehan data pada siklus II dari pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Teams Games Copyright (c) 2025 MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan

Tournament menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3. Sebelumnya pada siklus 1 nilai peserta didik yang mencapai KKM hanya 5 peserta didik meningkat menjadi 23 peserta didik dan nilai rerata kelas yang awalnya 60 menjadi 80,74. Dari hasil ini terlihat bahwa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran matematika materi kedudukan dua garis berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM melebihi 75%.



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar

Pembahasan

Selama dua siklus, penelitian tindakan kelas ini berkonsentrasi pada upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kedudukan dua garis dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament. Siklus berlangsung selama dua jam pelajaran, masing-masing 35 menit. Siklus pertama peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan soal kedudukan dua garis. Dalam menjelaskan materi, guru masih menggunakan pendekatan konvensional dan menggunakan media kelas seperti buku dan papan tulis. Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih rendah. Penelitian oleh Huda (2017) menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional seringkali kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada pemahaman konsep yang kurang mendalam dan hasil belajar yang rendah. Setelah melakukan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament, hasil belajar peserta didik pada materi kedudukan dua garis pada mata pelajaran matematika lebih meningkat. Hal ini didukung oleh temuan Sari et al. (2019) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Pada kegiatan Tindakan siklus I hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi kedudukan dua garis menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas 3 SDN Burengan 3 sebanyak 5 atau 18,52 % peserta didik tuntas dan 22 atau 81,48% peserta didik belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik yang mencapai KKM hanya 5 peserta didik sehingga diperoleh rerata kelas hanya 60. Rendahnya persentase ketuntasan ini sejalan dengan observasi dalam banyak penelitian tindakan kelas pada siklus awal, dimana intervensi baru belum sepenuhnya terinternalisasi oleh siswa maupun guru (Susilana & Riyana, 2013). Dari hasil penelitian ini guru kembali melakukan tindakan kelas karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM dan nilai rerata kelas belum mencapai 75%.

Selama tindakan siklus I, peserta didik menunjukkan hasil belajar yang tidak baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang bermain atau mengganggu teman saat



guru menjelaskan, dan beberapa peserta didik memilih untuk diam karena tidak percaya diri untuk menyuarakan pendapat mereka. Perilaku semacam ini seringkali muncul dalam pembelajaran yang kurang menarik dan partisipatif, dimana siswa tidak merasa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Putra & Sudatha, 2018). Kurangnya kepercayaan diri siswa juga menjadi faktor penghambat dalam partisipasi aktif di kelas, sebagaimana diidentifikasi oleh Astuti (2015) bahwa faktor internal siswa seperti rasa malu dan takut salah berkontribusi pada rendahnya keaktifan belajar.

Karena hasil pada siklus I tidak memenuhi persyaratan, maka hasil yang diperoleh tidak memenuhi KKM yang telah ditentukan. Pada siklus kedua, pelajaran menjadi lebih menarik dari siklus pertama, dan peserta didik menjadi lebih aktif. Peserta didik mendengarkan ketika guru menjelaskan. Terlihat bahwa peserta didik kompak dalam mengikuti quis teams games tournament. Peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa ini konsisten dengan penelitian Wulansari dan Surtikanti (2021) yang menemukan bahwa model Teams Games Tournament dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat antar tim. Siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Setiap peserta didik menerima nilai di atas KKM dengan rerata 80,74. Peningkatan signifikan pada siklus kedua ini mengindikasikan keberhasilan adaptasi dan implementasi metode TGT, sejalan dengan penelitian Arifin dan Herman (2018) yang juga melaporkan peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan setelah penerapan TGT secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menggunakan metode pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi kedudukan dua garis.

Dengan demikian, terdapat pengaruh positif yaitu peningkatan hasil belajar matematika materi kedudukan dua garis pada peserta didik kelas 3 SDN Burengan 3 dengan menggunakan metode pembelajaran teams games tournament. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ayunda & Riduan Feibriandi, 2023) mengatakan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SDN 34 Lubuklinggau. Rata-rata presentase kemampuan numerasi siswa pada prasiklus yaitu 21,1% siklus I menjadi 47,4% kemudian pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 68,42%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SDN 34 Lubuklinggau pada pelajaran matematika.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan serta didukung oleh berbagai penelitian lain yang relevan, dapat ditarik kesimpulan yang kuat bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi kedudukan dua garis, bagi peserta didik kelas 3 di SDN Burengan 3. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari pencapaian nilai yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif dan antusias. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Shoimin (2014) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka. Lebih lanjut, penelitian oleh Astuti dan kawan-kawan (2019) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, karena metode ini mengakomodasi kebutuhan siswa untuk belajar sambil bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Keberhasilan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika tidak terlepas dari karakteristik unik yang dimilikinya, seperti adanya kompetisi antar tim, kesempatan yang sama bagi setiap anggota tim untuk berkontribusi (equal



opportunity), dan penghargaan kelompok (team reward) yang mendorong kerjasama dan tanggung jawab individual. Unsur permainan dalam TGT juga terbukti efektif dalam menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika dan meningkatkan minat belajar mereka, sebagaimana diungkapkan oleh Slavin (2011) bahwa struktur TGT yang menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan turnamen akademik dapat meningkatkan motivasi siswa dan prestasi akademik secara signifikan. Oleh karena itu, penerapan metode TGT dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi-materi yang dianggap kompleks di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta didik Kelas 3 SDN Burengan 3 Kediri Tahun Ajaran 2024/2025 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Pada Siklus 1 dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik. Guru lebih banyak menyajikan contoh soal dan langkah pengerjaan yang tidak terlalu dikuasai peserta didik secara mendasar. Pada siklus 2 dilaksanakan pembelajaran dengan lebih berpihak pada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament. Guru menyiapkan quiz berupa kotak rahasia dari aplikasi word well yang diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil belajar peserta didik pada materi kedudukan dua garis di dapatkan nilai rerata sebesar 60. Sedangkan pada siklus II, nilai rerata peserta didik mengalami peningkatan menjadi 80,74.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., et al. (2022). Analisis penerapan model TGT (teams, games and tournament) terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Arifin, S., & Herman, T. (2018). The influence of teams games tournaments (TGT) cooperative learning model on students' mathematical critical thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1), Article 012153. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012153>
- Astuti, I. A. D., et al. (2019). Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 311–319. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19210>
- Astuti, Y. (2015). Peran minat dan keaktifan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 134–145. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Ginting, F. R., et al. (2024). Menyiasati tantangan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(8), 10–20.
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>



- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Putra, I. K. A., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 147–155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.14209>
- Rahman, A., et al. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sari, M. P., et al. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 4(1), 65–74.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2013). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Wulansari, A. D., & Surtikanti, M. W. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1301–1309. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.533>