



Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 60/II Muara Bungo

Serli Purnama Sari^{1*}, Randi Eka Putra², Dhini Mufti³

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1968>

*Correspondence: Serli Purnama Sari

Email: serliprnmasari25@gmail.com

Received: 28-06-2025

Accepted: 16-07-2025

Published: 07-08-2025



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan tercapainya proses dan hasil belajar yang efektif dan maksimal pada materi operasi pecahan matematika melalui model Teams Games Tournament (TGT). Subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik, dilaksanakan dalam II siklus menggunakan pendekatan PTK meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan: keberhasilan guru naik dari 82,60% siklus I menjadi 95,65% pada siklus II, partisipasi peserta didik dari 62,5% menjadi 87,5%, dan nilai tes dari 68,75% menjadi 87,5%, peningkatan ini memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, model TGT efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 60/II Muara Bungo.

Kata kunci: Model Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Matematika

Abstract: This study aims to maximize the achievement of effective and maximum learning processes and outcomes in mathematical fraction operations through the Teams Games Tournament (TGT) model. The research subjects were 16 students, implemented in two cycles using the PTK approach including the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. Data collection obtained through observation, interviews, and documentation was then analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The research findings showed a significant increase: teacher success increased from 82.60% in cycle I to 95.65% in cycle II, student participation from 62.5% to 87.5%, and test scores from 68.75% to 87.5%, this increase meets the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). Thus, the TGT model is effective in improving the quality of learning and mathematics achievement of fifth grade students at SD Negeri 60/II Muara Bungo.

Keywords: Teams Games Tournament model, learning outcomes, mathematics

Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai hak dasar setiap individu yang bertujuan mengembangkan potensi mencakup seluruh dimensi intelektual, emosional, sosial, dan keagamaan, serta membekali dengan pengetahuan, keterampilan, prinsip, dan perilaku yang dibutuhkan untuk berkontribusi di masyarakat UU 1945 dan UU Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Kurikulum Merdeka Belajar adalah hasil evaluasi dari Kurikulum 2013, yang menekankan Pembelajaran dengan cara mengerjakan proyek-proyek nyata yang

bertujuan melatih kemampuan sosial, komunikasi, dan sikap baik sesuai dengan karakter Profil Pelajar Pancasila (Daimah & Suparni, 2023).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Matematika berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir, bernalar, dan berlogika yang sekaligus mencerminkan karakter dan keterampilan sesuai dengan nilai-nilai utama Profil Pelajar Pancasila yang mendorong inovasi peserta didik, guru, dan institusi pendidikan dalam pembelajaran berkelanjutan. Melalui Kurikulum Pembelajaran Mandiri, Guru menjadi pengarah dan memfasilitasi peserta didik dalam mengeksplorasi dan menguasai Pelajaran, untuk mengembangkan kompetensi dasar dan karakter peserta didik dalam rangkaian proses belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung, guru menyampaikan materi dan peserta didik menerima pembelajaran (Ubabuddin, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Ningrum & Leonard, 2014) Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan bilangan, konsep, dan berpikir logis dalam memecahkan masalah, sehingga guru harus merancang suasana ruang belajar yang aktif dan menginspirasi agar hasil belajar optimal. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat melalui peningkatan pemahaman peserta didik, maka pendidik perlu merubah paradigma peserta didik terhadap bidang studi matematika sebagai disiplin ilmu yang terstruktur dan kompleks. Pendidik membantu dalam memahami konsep matematika melalui pemanfaatan media yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik (Lutfiana, 2022).

Selain itu model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau rancangan untuk memandu pelaksanaan pembelajaran, bertujuan memastikan pencapaian hasil belajar yang efektif dan berkualitas (Refli Hanita, dkk. 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Johnson sebagaimana dikutip oleh B. Santoso, menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode belajar dalam kelompok kecil di mana siswa saling bekerja sama dan memberikan dukungan satu sama lain agar mendapatkan hasil belajar maksimal, baik secara perorangan maupun kelompok (Ali, 2021). Menurut Rodliyah dalam (Sahabuddin & Mutmainnah 2022) Pembelajaran kooperatif membimbing peserta didik agar belajar dengan lebih baik melalui kerja sama kelompok. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya belajar menerima perbedaan pendapat, tetapi juga memperoleh tanggung jawab yang lebih besar terhadap diri sendiri serta kemampuan memecahkan masalah guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam muatan pelajaran, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting untuk keberhasilan proses belajar. Salah satu model yang relevan adalah Teams Games Tournament (TGT) yang menuntut adanya interaksi yang intensif antara peserta didik dengan guru, serta antara peserta didik dengan anggota kelompoknya, sehingga dapat mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan (kurniasih, 2022).

Rusman mengatakan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan interaksi antara guru dan peserta didik interaksi ini dapat terjadi secara langsung misalnya, melalui kegiatan tatap muka atau secara tidak langsung misalnya, melalui model pembelajaran yang berbeda (Firmansyah, dkk. 2019). Sejalan dengan pendapat Hilgard belajar adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai respons terhadap situasi belajar yang bertujuan memperoleh keterampilan baru (Manurung, dkk. 2020). Model Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari lima komponen utama. Pertama, penyajian materi oleh guru melalui diskusi dan ceramah di kelas. Kedua, pembentukan kelompok kecil beranggotakan 5–6

siswa dengan keanekaragaman. Ketiga, sesi permainan berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi. Keempat, turnamen antar kelompok untuk mengumpulkan poin dengan cepat dan akurat, yang akan dijumlahkan di akhir siklus. Terakhir, pengumuman dan pemberian penghargaan bagi kelompok dengan skor tertinggi sesuai kriteria yang ditetapkan (Wahyudi, 2024). Teams Games Tournament (TGT) melibatkan lima tahap utama, yaitu penyajian materi secara klasikal, pembelajaran dalam kelompok, sesi permainan, kompetisi antar kelompok, dan pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang (Harianja et al., 2022)

Faktanya dilapangan, Pelaksanaan pembelajaran matematika pada kelas V masih menghadapi berbagai tantangan yaitu penggunaan metode pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Meskipun Kurikulum Merdeka mengharuskan proses pembelajaran berfokus pada peserta didik dengan menekankan keaktifan dan keterlibatan langsung peserta didik. Pada praktiknya, peserta didik cenderung pasif, karena guru lebih sering memberikan latihan mandiri dari buku paket yang dikumpulkan untuk dinilai tanpa mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Pemahaman konsep matematika oleh peserta didik pun masih kurang. Akibatnya, hanya sebagian peserta didik yang merespons pertanyaan dari guru, sementara lainnya memilih diam, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

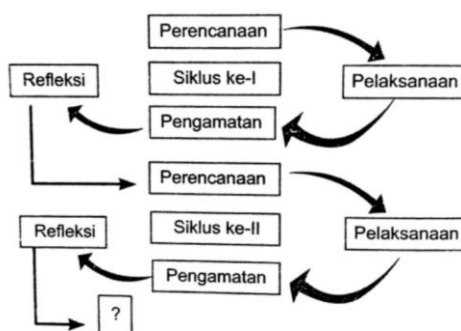
Guna mengatasi persoalan tersebut, peneliti mengusulkan penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) yang menggunakan metode permainan dan turnamen agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta mudah dipahami. Pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada permainan kelompok diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar peserta didik (Lutfiana, 2022) Kurikulum Merdeka menciptakan proses pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan mengedepankan pengembangan pengetahuan serta keterampilan peserta didik. Model TGT sejalan dengan prinsip tersebut sehingga diharapkan mampu memperbaiki proses sekaligus Capaian pembelajaran matematika oleh peserta didik di kelas V.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan model TGT dapat mendukung peningkatan hasil belajar matematika secara signifikan, sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Agustin et al., 2024) dan (Konitah et al., 2024) yang menunjukkan adanya kenaikan secara signifikan dari masing-masing siklus pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan pendekatan yang menuntut peserta didik untuk berkerja sama dalam kelompok dan berkompetisi melalui turnamen permainan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar. Kelompok beranggotakan 4-6 peserta didik dengan tingkat pemahaman beragam (Rusman, 2011) Proses pembelajarannya meliputi lima tahapan utama: penyampaian materi oleh guru (class presentation), pembentukan kelompok dengan kemampuan berbeda (teams), kegiatan permainan berbasis kuis untuk menguji pemahaman (games), kompetisi antar kelompok untuk mengumpulkan poin (tournament), dan pemberian Penghargaan untuk tim juara (team recognition) (Slavin, 2010). Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan semua peserta didik tanpa diskriminasi dan memadukan kompetisi sehat dengan pengembangan kerja sama tim, sehingga menciptakan situasi belajar peserta didik berperan aktif, menyenangkan, dan kondusif dalam belajar (kurniasih, 2022).

Menurut Isrok'atun & Rosmala (Romianto et al., 2021) kelebihan model (TGT) adalah mengikutsertakan seluruh peserta didik secara aktif, mendorong interaksi dinamis, dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk berpendapat serta memperdalam pemahaman melalui diskusi kelompok. Model ini juga menanamkan sikap saling menghargai, kerja sama tim, sportivitas, serta mengembangkan sikap percaya diri, peserta didik dengan kemampuan akademik rendah. Selain itu, TGT memperkuat rasa kebersamaan dan memotivasi belajar melalui pemberian hadiah untuk para kelompok dan individu yang berprestasi. Sururi, Imam (2022) mengatakan Model tipe Teams Games Tournament (TGT) dinilai efektif karena tidak hanya menonjolkan peserta didik berprestasi tinggi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memotivasi peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk turut aktif dan berkontribusi dalam kelompok mereka. Namun, menurut (Rahmawati, 2023) TGT memiliki kelemahan seperti waktu persiapan materi dan pengelompokan yang cukup lama, serta tergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang efektif. Untuk meminimalkan kelemahan tersebut, guru dapat membentuk kelompok heterogen dan membimbing peserta didik berkemampuan tinggi sebagai mentor. Penggunaan timer membantu mengelola waktu diskusi, dan integrasi kuis interaktif serta media kreatif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil evaluasi tersebut diungkapkan dalam bentuk nilai yang merepresentasikan jumlah jawaban benar dari setiap soal yang dikerjakan (Tumulo, 2022). Dari uraian diatas dinyatakan bahwa penerapan model TGT bukan hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi sekaligus membangun suasana belajar yang interaktif dan menarik.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, dengan tujuan agar meningkatkan praktik pembelajaran di kelas Puspita Dewi & Radiansah (2023). Tindakan Tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan mendorong perubahan perilaku dari kebiasaan lama menuju kebiasaan baru yang lebih adaptif dan produktif (Susilowati, 2018) Peneliti menggunakan model pengembangan Arikunto yang meliputi : tahapan perencanaan (Planning), pelaksanaan tindakan (Action), observasi (Observation), Refleksi (Reflection) (Arikunto, dkk. 2017). Adapun subjek dalam penelitian ini 16 peserta didik kelas V Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 60/II Muara Bungo. Berikut gambar Langkah-langkah dalam penelitian Tindakan kelas.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan kelas

Pada Gambar 1. Metode yang diterapkan yaitu Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan konsep pendekatan Arikunto Pada tahap awal, peneliti merancang perencanaan pembelajaran. Menyiapkan bahan ajar, menyiapkan media, dan lembar observasi. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan Dimana dalam fase ini peneliti menerapkan model pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Meliputi tahapan pendahuluan, inti, dan penutup. Tahap observasi yaitu tindakan yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran serta mencatat hasil dari pengamatan tersebut dalam lembar observasi pengamatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan di setiap siklusnya. Tahap refleksi dilakukannya untuk mengulas dan menjelaskan pendekatan yang digunakan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas kegiatan pembelajaran pendidik dan peserta didik secara mendetail (Firdaus et al., 2023). Tes hasil belajar, sebagai alat untuk mengukur kemampuan akademik dan berpikir peserta didik dalam pelajaran matematika. Serta dokumentasi mengumpulkan dan memeriksa dokumen arsip, yang berisi informasi seperti buku ajar, kisi-kisi soal, soal, lembar observasi. Metode analisis data yang diterapkan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif Menurut Lalu Gnawali penelitian kuantitatif itu adalah cara penelitian yang teratur dan sistematis, di mana fokusnya pada pengukuran data berupa angka (Waruwu et al., 2025). Metode ini bertujuan memaparkan capaian belajar kognitif peserta didik terkait materi yang diajarkan oleh pendidik. Data mengenai proses belajar pendidik dan peserta didik diisi oleh observer menggunakan lembar observasi, sedangkan data hasil didapatkan dari tes belajar peserta didik. Para observer diminta memberi tanda centang (√) pada kolom keterangan yang sesuai dengan kondisi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Pada fase pra-siklus, dilakukan observasi untuk mengevaluasi tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap materi matematika, dan hasilnya mengindikasikan bahwa siswa kelas V masih dibawah ketuntasan atau masih belum mencapai harapan, dimana sebagian peserta didik belum memenuhi standar minimal Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70. Kondisi ini menandakan perlunya peningkatan strategi pendekatan pembelajaran yang bertujuan memperbaiki kualitas proses belajar, sehingga peserta didik dapat mencapai standar pemahaman dan penerapan materi matematika yang diharapkan. Dari 16 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 10 diantaranya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal 66,52

Tahap Perencanaan

Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) dengan tahapan perencanaan yang terencana dan komprehensif, yaitu: menyusun modul pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model TGT, merancang media papan pecahan untuk mendukung kegiatan belajar, menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan instrumen

observasi pendidik dan peserta didik, menyusun kisi-kisi dan soal evaluasi, serta menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian, diterapkannya model pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya meliputi: tahapan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendidik menyapa, mengabsen, dan memotivasi peserta didik agar semangat belajar. Materi bab pecahan disampaikan melalui papan pecahan dan tanya jawab, kemudian peserta didik mengisi LKPD. Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok yang bersifat heterogen. Berdasarkan prestasi, peserta didik dibagikan nomor urut sebagai identitas masing-masing kelompok dalam pelaksanaan turnamen. Mereka memahami materi dan aturan permainan kartu soal yang menentukan giliran bermain. Setiap anggota kelompok bekerja sama bergiliran mengerjakan soal. akhir pertemuan kedua peserta didik mengerjakan lembaran evaluasi soal. Guru mengawasi, mengoreksi, dan menjumlahkan nilai untuk game dan turnamen. Di akhir kegiatan pendidik mengecek pemahaman, menyimpulkan materi, menginformasikan pemenang dan menutup dengan doa yang dipimpin ketua kelas.

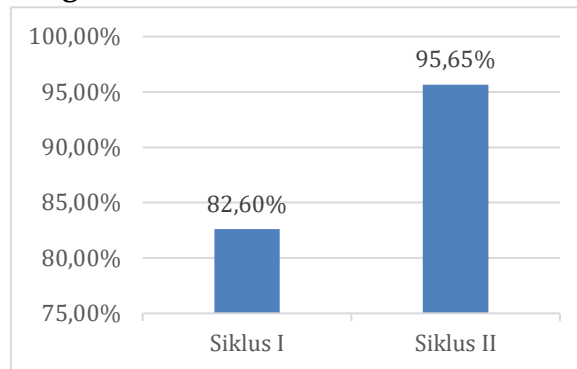
Tahap Observasi

Peneliti bersama wali kelas V melakukan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament. Wali kelas mengisi lembar observasi pendidik untuk melakukan penilaian terhadap kompetensi guru dalam mengelola kelas dan kegiatan pembelajaran. Teman sejawat juga mengamati melalui lembar observasi untuk memastikan model TGT berjalan efektif dalam upaya meningkatkan mutu capaian proses dan hasil belajar peserta didik. Dari 23 aspek yang diamati di siklus I memperoleh skor 19 dengan persentase 82,60% sementara itu siklus I dalam aktivitas peserta didik terdapat 10 peserta didik kurang responsif dengan persentase 62,5%.

Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus ini, terjadi peningkatan dalam keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala berupa variasi kemampuan antar peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih intensif. Oleh karena itu, pada siklus selanjutnya perlu dilakukan penyesuaian strategi pembelajaran serta optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran guna memastikan seluruh Peserta didik dapat memperoleh pencapaian belajar yang optimal. Dilihat dari capaian yang diraih peserta didik sepanjang proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan data yang telah diperoleh, Pembelajaran di siklus I belum mencapai harapan. Faktor ini disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik saat penyampaian materi oleh pendidik, sehingga mereka belum mampu menjawab soal dengan benar. Hal ini mengindikasikan masih terdapat kesempatan dalam bentuk mengoptimalkan prestasi belajar. Selanjutnya, pada siklus II dilaksanakan perbaikan dan penerapan strategi yang lebih efektif guna memastikan lebih banyak peserta didik mampu mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Diagram 1. Persentase Lembar Observasi



Di siklus II, aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik adanya peningkatan yang nyata. Data observasi memperlihatkan bahwa pendidik meraih skor sebesar 22, dengan persentase mencapai 95,65%. Di sisi lain, hasil pengamatan terhadap peserta didik menunjukkan 14 peserta didik yang aktif, dengan persentase 87,5%. Angka-angka tersebut mencerminkan keterlibatan peserta didik yang tinggi selama proses pembelajaran serta pemahaman yang baik terkait materi yang diberikan.

Pada siklus I, analisis hasil belajar membuktikan bahwa tidak semua peserta didik berhasil melewati (KKTP) saat mengerjakan evaluasi. Dari 16 peserta didik, terdapat 5 peserta didik belum mencapai ketuntasan, persentase 31,25% dan 11 peserta didik, atau sekitar 68,75% Sudah memenuhi standar. Capaian nilai tertinggi 95 dan minimum 47,5 dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 72,4. Variasi nilai ini menggambarkan perbedaan tingkat hasil pencapaian belajar peserta didik dalam pelajaran matematika di siklus I.

Tabel 1. Rentang Nilai Hasil Belajar Siklus I

No.	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Persentase (%)
1	$N \geq 70$	11	Tercapai	68,75%
2	$N \leq 70$	5	Tidak Tercapai	31,25%

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peserta didik, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di siklus I dapat dinilai belum berjalan secara optimal demi mencapai keberhasilan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik saat penyampaian materi oleh pendidik, sehingga mereka belum mampu menjawab soal dengan benar. Hal ini mengindikasikan masih terdapat kesempatan guna meningkatkan capaian belajar peserta didik, sehingga dilakukan perbaikan dan penerapan strategi yang lebih efektif di siklus II bertujuan untuk mengupayakan peserta didik agar berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Hasil analisis pada siklus II menunjukkan Sebagian besar peserta didik, yakni 14 dengan persentase 87,5% dari 16 peserta didik sudah memenuhi ketuntasan, namun 2 diantaranya belum memenuhi standar ketuntasan. Rentang nilai peserta didik dari 66 sampai 100, dengan nilai rata-rata mencapai 85.

Tabel 2. Rentang Nilai Hasil Belajar Siklus II

No.	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Keterangan	Persentase (%)
1	$N \geq 70$	14	Tercapai	87,5%
2	$N \leq 70$	2	Tidak Tercapai	12,5%

Tabel 3. Persentase Hasil Tes Peserta Didik Kelas V

Siklus	Jumlah dan Persentase Peserta Didik yang belum mencapai KKTP	Jumlah dan Persentase Peserta Didik yang mencapai KKTP
Siklus I	5 Orang = 31,25%	11 Orang = 68,75%
Siklus II	2 Orang = 12,5%	14 Orang = 87,5%

Berdasarkan tabel diatas, siklus II menunjukkan bahwa diantara 16 peserta didik, terdapat 2 diantaranya belum mencapai standar ketuntasan, dan 14 peserta didik dengan kategori hasil belajar sangat baik sesuai indikator. Refleksi siklus II mengindikasikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar matematika pada siswa kelas V. Pendidik melaporkan 80% peserta didik mencapai ketuntasan sesuai target, pembelajaran berjalan lancar dengan peserta didik antusias dan mampu bekerja sama. Meski sebagian peserta didik membutuhkan pendampingan lebih, secara keseluruhan pelaksanaan siklus II berhasil dan penelitian dihentikan.

Melalui penerapan model Teams Games Tournament, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan kerja kelompok bersama teman-teman sekelas, sehingga mereka mampu memahami dengan baik serta mendalami materi ajar yang diberikan oleh pendidik. Hal ini memberi pengaruh positif pada hasil belajar matematika peserta didik. Data yang didapat sejalan dengan hasil penelitian (Rani, 2022) bahwa Penerapan model Teams Games Tournament berhasil meningkatkan persentase nilai tuntas siswa menjadi 87,5%, yang mengindikasikan bahwa strategi tersebut memberikan dampak positif dan nyata pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V di SDN 60/II Muara Bungo.

Kesimpulan

Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, serta hasil belajar matematika. Pada siklus pertama, tindakan pembelajaran oleh peserta didik memperoleh 62,5%, kemudian meningkat signifikan menjadi 87,5% pada siklus kedua, menunjukkan partisipasi dan keterlibatan yang lebih tinggi. Hasil belajar juga membaik, dengan persentase ketuntasan naik dari 68,75% ke

87,5%, nilai rata-rata meningkat dari 72,4 menjadi 85. Peneliti menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memakai dua siklus, dengan partisipasi 16 peserta didik, dimana guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran yang mendorong interaksi dan diskusi secara aktif melalui permainan kuis dan turnamen kelompok heterogen. Model TGT yang menggabungkan unsur kompetisi sehat dan kerjasama tim ini sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan fokus pada keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan TGT berhasil mengubah paradigma peserta didik terhadap matematika yang sebelumnya dianggap kaku menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Selain meningkatkan pemahaman konsep, TGT juga menumbuhkan sikap saling menghargai, sportivitas, dan rasa percaya diri, fokusnya bagi peserta didik dengan kemampuan akademik rendah. Refleksi pada siklus pertama digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas pendidik dan peserta didik meningkat pada siklus berikutnya secara signifikan. Dengan demikian, model TGT dianggap sebagai metode efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan capaian hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam pembelajaran matematika, yang diketahui bahwa pembelajaran menggunakan TGT mampu memperbaiki proses serta hasil pembelajaran Matematika pada siswa kelas V, dimana model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memicu peningkatan motivasi belajar, kerja sama, membentuk sikap sportif, mendukung perkembangan kognitif serta sosial emosional peserta didik. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan variabel seperti durasi permainan, jumlah anggota dalam tim, serta penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembang kurikulum untuk memilih metode pembelajaran kooperatif yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

- Agustin, D., Dewi, R., & Setyo, W. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150–165.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Edisi Revi). PT Bumi Aksara.
- Daimah, U. S., & Suparni. (2023). Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 4(2), 131–139. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/888/453>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas*

- Mahasiswa, Vol.1 No.2(2)*, 107.
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Harianja, J. K., Subakti, H., & Avicenna, A. (2022). Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif. In A. Karim & J. Simarmata (Eds.), *Yayasan Kita Menulis*. penerbit yayasan kita menulis. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif (2022)-1.pdf
- Konitah, N., Prabowo, A., & Sista, D. (2024). *penerapan model tgt untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IIB SDN pakel*. 4(2).
- kurniasih, wanti. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-a1 Sma Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4), 503–512. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Ningrum, D. S., & Leonard. (2014). Pengembangan desain pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1. *Jurnal Formatif*, 4(3), 163–173.
- Puspita Dewi, P., & Radiansyah. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model PBL Berbasis Media Powerpoint Canva. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 411–420. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Rahmawati. (2023). peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui model penemuan terbimbing di kelas VII.2 SMP N 4 Lahat. *Journal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 7(2).
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Refli Hanita, I., Lathifah, I., Islam Anak Usia Dini, P., & Nahdlatul Ulama Al Ghazali, U. (2021). Inovasi Model Pembelajaran Paud Dimasa Pandemi Covid-19 Di Tk Aisyah 1 Kesugihan. *Inayatul Lathifah*, 2(1), 29.
- Romianto, R., Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Audio Visual Di Sdn-4 Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), 64–72. <https://doi.org/10.33084/jhm.v8i1.2440>
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa The Influence of the Use of Team Games Tournament

- (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning : Student Teams. What Research Says to the Teacher. In *National Education Association*.
- Sururi, Imam, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Susilowati, D. (2018). penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Edunomika*, 12(1), 29–39.
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552. [file:///C:/Users/serli/Downloads/Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif \(2022\)-1.pdf](file:///C:/Users/serli/Downloads/Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif (2022)-1.pdf)
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>