

## Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games* Tournament Berbantu Media Papan Jurang

Emina Arofah<sup>1\*</sup>, Randi Eka Putra<sup>2</sup>, Aldino<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: [eminaarofah453@gmail.com](mailto:eminaarofah453@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Diterima April 2025

Revisi 27 April 2025

Diterima 25 Mei 2025

#### Keywords:

*Team Games Tournament*,  
Papan Jurang, Proses Belajar,  
Hasil Belajar, PTK

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian sebesar 50, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) sekolah yaitu 70. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan jurang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik kelas V SDN 032/II Muara Bungo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media papan jurang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan capaian hasil belajar. Pada siklus I, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 68%, kemudian meningkat menjadi 87% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan, interaksi, dan pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Dampak dari penelitian ini adalah meningkatnya motivasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Harapannya, penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan media inovatif tidak hanya mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa guru dapat menjadikan model TGT dengan media papan jurang sebagai strategi pembelajaran alternatif yang kreatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, maupun sosial peserta didik di sekolah dasar.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### Corresponding Author:

Emina Arofah

Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: [eminaarofah453@gmail.com](mailto:eminaarofah453@gmail.com)

## A. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku individu (Afkarina & Pradikto, 2025). Proses ini berlangsung secara sadar, berkesinambungan, dan sepanjang hayat (Nurisma, 2021). Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha terencana untuk

mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan hidup. Dengan demikian, pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan strategi terstruktur untuk membentuk manusia seutuhnya (Widagdo, T. B. 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing dalam menuntun peserta didik menghadapi kompleksitas tantangan zaman (Savira, 2023). Salah satu bidang yang sangat menentukan perkembangan kemampuan berpikir logis adalah matematika. Keterampilan elementer seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan pengurutan angka menjadi fondasi penting untuk memahami konsep lanjutan. Namun, realitas pembelajaran di kelas menunjukkan adanya kesenjangan: sebagian peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan cepat, sementara sebagian lainnya mengalami hambatan kognitif maupun non-kognitif yang memperlambat proses belajar. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif, motivasi, serta capaian hasil belajar.

Hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 95/II (10–17 Oktober 2024) menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat monoton karena didominasi metode ceramah dan tanya jawab tanpa pemanfaatan media pendukung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik, munculnya rasa bosan, kesulitan dalam memahami konsep, serta kurangnya keberanian untuk bertanya. Minimnya interaksi bermakna antara guru dan peserta didik juga berimplikasi pada hasil belajar yang tidak optimal, sebagaimana tercermin dalam nilai ulangan harian yang masih berada di bawah standar ketuntasan (Azhari, F., & Sabir, A. 2023). Berdasarkan data hasil ulangan harian Matematika, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan belajar. Dari total 31 peserta didik, hanya 9 orang (29,03%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) sekolah, yaitu 70, sedangkan 22 orang (70,96%) belum tuntas. Kondisi ini menegaskan bahwa pembelajaran yang cenderung konvensional dan terbatas pada ceramah serta tanya jawab tanpa dukungan media inovatif belum mampu memicu minat belajar maupun pemahaman konseptual peserta didik secara optimal.

Sebagai alternatif pembelajaran, model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menawarkan strategi yang partisipatif sekaligus menyenangkan (Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. 2025). Model ini membentuk kelompok heterogen beranggotakan 3–4 peserta didik dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, agama, maupun latar belakang sosial (Octavia, S. A. 2020). Melalui TGT, seluruh peserta didik terdorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sekaligus dilatih nilai tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi kolektif. Dibandingkan metode konvensional, TGT relatif mudah diterapkan, efektif dalam meningkatkan motivasi, serta mampu memperkuat interaksi sosial dan pemahaman konsep (Nisa et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti papan jurang dapat memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi yang menarik dan interaktif (Kairuddin et al., 2024). Media ini berfungsi sebagai sarana konkret untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Astuti dkk., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas II SD Negeri 95/II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan jurang. Implikasi dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi guru dalam menemukan strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan efektif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong tercapainya ketuntasan hasil belajar secara optimal (Sabir, A., & Hakiki, M. 2020). Dengan demikian, kombinasi model TGT dan media papan jurang dipandang relevan serta potensial sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengakomodasi keragaman gaya belajar sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika di Sekolah dasar.

## B. LITERATURE REVIEW

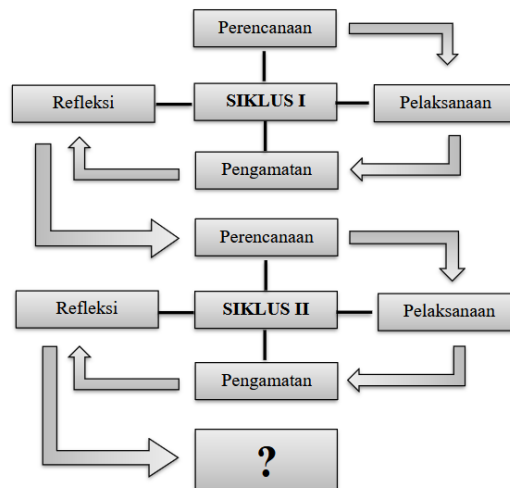
Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik serta membangun motivasi intrinsik mereka dalam memahami konsep secara mendalam (Mutmainnah et al., 2025). Salah satu model pembelajaran yang banyak dikaji dalam literatur adalah Team Games Tournament (TGT), yang dikembangkan oleh Slavin sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif (Hartono, M. S. 2024). TGT mengintegrasikan kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan permainan edukatif sehingga dapat mendorong partisipasi aktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nurhikmawati et al., 2024). Arends menegaskan bahwa kompetisi akademik dalam format turnamen mampu memperkuat interaksi sosial, meningkatkan rasa percaya diri, sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran visual-inovatif seperti papan jurang terbukti efektif dalam membantu peserta didik mengonversi konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media ini juga relevan dengan keragaman gaya belajar peserta didik karena mampu memberikan pengalaman belajar yang kinestetik, visual, sekaligus interaktif. Sejumlah penelitian memperkuat temuan tersebut. Penelitian Setyawati (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan, sementara penelitian Nabila (2025) menegaskan bahwa implementasi TGT berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan TGT dengan dukungan media konkret, seperti papan jurang, terletak pada integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Hidayat, U. S. 2016). Model ini tidak hanya menjembatani kesenjangan antara abstraksi materi matematika dengan kebutuhan pengalaman belajar yang nyata, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Dengan demikian, penggabungan TGT dan media papan jurang menawarkan pendekatan pedagogis yang dinamis, adaptif, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Strategi ini berpotensi menjadi solusi atas rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam matematika, sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar secara terukur. Implikasinya, guru memperoleh alternatif inovatif dalam merancang pembelajaran berbasis permainan edukatif, sehingga proses belajar matematika di sekolah dasar menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan selaras dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

## C. METHODS

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan jurang pada peserta didik kelas II SDN 95/II Muara Bungo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada tanggal 27–28 Mei dan 3–4 Juni 2025. Pemilihan PTK didasarkan pada karakternya yang memungkinkan guru sekaligus peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran secara langsung di kelas dan segera menemukan solusi praktis yang sesuai. Pendekatan penelitian dilakukan secara partisipatif dan reflektif, dengan menciptakan suasana belajar yang alami sehingga peneliti dapat berinteraksi secara dekat dengan peserta didik. Subjek penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas II SDN 95/II Muara Bungo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap:



Rancangan penelitian (Arikunto, S. 2021).

Berikut uraiannya;

(1) perencanaan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, perancangan media papan jurang, serta penyiapan instrumen penelitian; (2) pelaksanaan tindakan, yakni penerapan model TGT berbantu papan jurang pada materi yang ditentukan; (3) observasi, berupa pencatatan aktivitas belajar peserta didik, keterlibatan dalam kelompok, dan efektivitas penggunaan media; serta (4) refleksi, yaitu evaluasi hasil tindakan untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya (Arikunto, S. 2021). Subjek penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas II SDN 95/II Muara Bungo yang seluruhnya terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model TGT berbantu papan jurang terhadap pemahaman konsep matematika. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan keaktifan peserta didik, panduan wawancara untuk memperoleh informasi tambahan dari guru maupun peserta didik, serta tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif pada setiap akhir siklus (Riandeni et al., 2022). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis dengan dua pendekatan, yaitu kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta efektivitas media papan jurang, dan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika dengan membandingkan nilai tes antar siklus. Melalui kombinasi analisis ini, dapat diketahui sejauh mana penerapan model pembelajaran TGT berbantu media papan jurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

#### D. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang meliputi empat tahap sistematis, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk mengevaluasi secara komprehensif peningkatan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan jurang pada peserta didik kelas II SDN 95/II Muara Bungo. Pemilihan instrumen berupa lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik memungkinkan peneliti memperoleh data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif, sehingga peningkatan keterlibatan, interaksi, dan pemahaman konsep matematika peserta didik dapat diukur secara objektif. Analisis melalui kedua instrumen ini memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas TGT berbantuan media papan jurang dalam meningkatkan motivasi

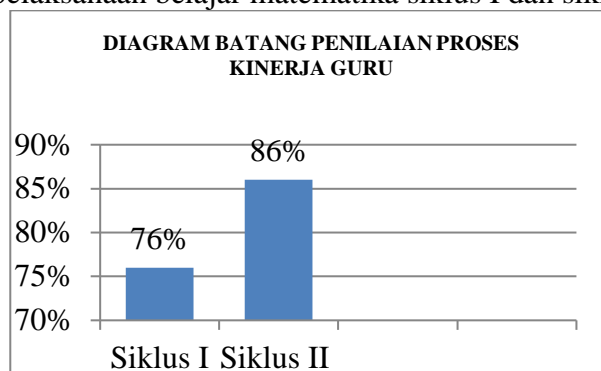
belajar, partisipasi aktif, serta pencapaian hasil belajar peserta didik secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua;

# 1. Proses belajar belajar matematika menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media papan jurang SDN 95/II Muara Bungo.

## a. Hasil lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peningkatan keberhasilan ini terlihat jelas dari perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Data tersebut dapat diperhatikan pada Gambar 1 berikut ini:

Gambar 1. Rekapitulasi persentase lembar observasi guru dalam proses pelaksanaan belajar matematika siklus I dan siklus II



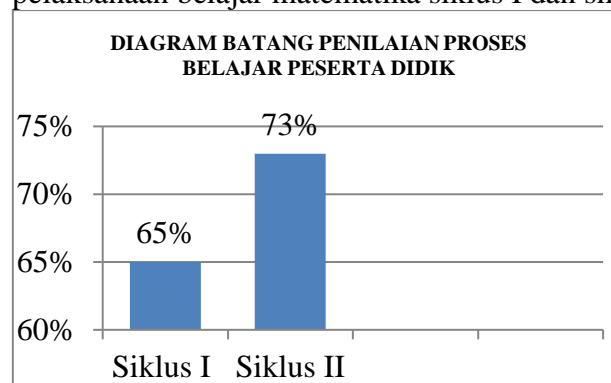
Berdasarkan gambar 4.1, pada siklus I keterlaksanaan proses guru dalam pembelajaran matematika mencapai 76%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media papan jurang di kelas II SDN 95/II Muara Bungo mengalami peningkatan kualitas dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase sebesar 76% sudah termasuk kategori baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan, namun masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal. Aspek yang belum terlaksana meliputi: (1) guru tidak memberikan motivasi sebelum pembelajaran dimulai (nomor 2), sehingga peserta didik kurang bersemangat; (2) guru tidak menyanyikan lagu nasional (nomor 5), yang berimplikasi pada kurangnya penanaman rasa nasionalisme; (3) guru tidak melibatkan peserta didik untuk menunjuk ketua kelompok (nomor 10), sehingga kelompok tidak memiliki pemimpin yang dapat mengarahkan jalannya kerja sama; (4) guru tidak mengajak peserta didik menghitung skor pada akhir permainan (nomor 16), yang mengakibatkan peserta didik tidak mengetahui pencapaian kelompok masing-masing; serta (5) guru tidak memberikan penguatan materi (nomor 19), sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari kurang tervalidasi.

Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 10% dengan capaian 86% yang termasuk kategori sangat baik. Walaupun sudah lebih baik, masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana, yaitu guru belum memberikan motivasi awal pembelajaran, belum menyanyikan lagu nasional, dan belum mengajak peserta didik menghitung skor akhir permainan (nomor 2, 5, dan 16). Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi guru dari siklus I ke siklus II cukup efektif, namun masih memerlukan penyempurnaan agar seluruh indikator pembelajaran dapat terlaksana secara menyeluruh. Dengan demikian, peningkatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengadaptasi model *Team Games Tournament* berbantuan media papan jurang sesuai dengan langkah-langkah yang diharapkan. Semakin konsisten guru dalam menjalankan setiap tahap pembelajaran, semakin tinggi pula kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar matematika.

## b. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan peserta didik dalam belajar tidak hanya dapat diukur dari hasil akhir, tetapi juga melalui proses pembelajaran yang diamati menggunakan lembar observasi peserta didik. Data menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses belajar dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Peningkatan tersebut menjadi bukti bahwa strategi pembelajaran berbasis Team Games Tournament berbantuan media papan jurang tidak hanya berdampak pada hasil akhir, tetapi juga secara nyata memperbaiki dinamika proses belajar di kelas, sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2. Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Peserta Didik dalam Proses pelaksanaan belajar matematika siklus I dan siklus II



Berdasarkan gambar 4.3, persentase proses belajar peserta didik pada siklus I mencapai 65%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model Team Games Tournament berbantuan media papan jurang di kelas II SDN 95/II Muara Bungo mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran ini mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hasil pengamatan pada siklus I memperlihatkan masih adanya kelemahan, khususnya pada aspek nomor 5, di mana tidak ada peserta didik yang menyanyikan lagu wajib nasional sehingga kurang mencerminkan sikap nasionalisme. Sementara pada siklus II, meskipun belum semua aspek terlaksana dengan optimal, terlihat adanya perbaikan dan peningkatan keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kendala yang muncul pada siklus I dapat diminimalisasi pada siklus II melalui perbaikan strategi guru. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari keunggulan model Team Games Tournament berbantuan media papan jurang, yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antar peserta didik.

## 2. Hasil belajar matematika menggunakan model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media papan jurang kelas II SDN 95/II Muara Bungo.

Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketuntasan belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media papan jurang. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik baru mencapai 68%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami materi namun masih terdapat kelemahan dalam penguasaan konsep. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 87%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan sebesar 19% ini membuktikan bahwa penggunaan model Team Games Tournament mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi

aktif, serta memperkuat pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, hasil tersebut menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang dipadukan dengan media permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN 095/II Muara Bungo.

Gambar 3. Nilai Hasil Belajar Peserta didik



Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan jurang efektif meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN 095/II Muara Bungo. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 68% (kategori baik) pada siklus I menjadi 87% (kategori sangat baik) pada siklus II. Akumulasi data menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, baik dari segi proses maupun hasil belajar matematika. Implikasi dari penelitian ini terhadap masyarakat adalah bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, diharapkan dapat menghasilkan generasi yang lebih kompeten dalam bidang matematika. Hal ini juga dapat memperkuat peran serta masyarakat dalam mendukung proses pendidikan yang berkualitas.

## E. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media papan jurang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN 095/II Muara Bungo. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi guru pada siklus I sebesar 76% dengan kategori baik menjadi 86% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Demikian pula pada observasi peserta didik, terjadi peningkatan dari 65% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 68% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 87% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, model Team Games Tournament berbantuan media papan jurang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar matematika peserta didik. Penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media papan jurang sebagai salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menumbuhkan semangat belajar, kerja sama, serta motivasi peserta didik. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda, sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan media papan jurang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.



**REFERENSI**

- Afkarina, I., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Pendidikan Terhadap Pola Pikir Anak di Desa Kalirejo Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 140-148. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1377>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi. 2022. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2(2): 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azhari, F., & Sabir, A. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V: Proses dan Hasil Belajar IPS, Model Problem Based Learning. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 96-106. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1376>
- Darmayanti, N. W. S., Selamat, K., Sanjayanti, N. P. A. H., Qondias, D., Wijaya, I. K. W. B., Witraguna, K. Y., ... & Persi, N. N. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan dan Implementasinya bagi Guru dan Mahap peserta didik*. Nilacakra.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-model pembelajaran efektif*. Bina Mulia Publishing.
- Kairuddin, K., Samosir, M. I., Sitorus, G. E., Sihotang, H. M. W., & Tanjung, J. Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran menggunakan Papan Peluang, Dadu, dan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan RME di SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 585-594. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.7821>
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi pendekatan deep learning terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 848-871. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23781>
- Nabila, A. (2025). *Implementasi model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kelas X pada mata pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 246-259. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466>
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Nurisma, Y. (2021). Pendidikan seumur hidup. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 269-275. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i2.722>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Rahmawati, Sindy, Anita Trisiana, and Mukhlis Mustofa. 2023. "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1): 3826–31.
- Riandeni, A., Yulianti, D., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian kognitif berbasis student active learning untuk meningkatkan critical thinking peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4720-4730. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2868>



- Sabir, A., & Hakiki, M. (2020). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Pkn di SMA Negeri 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(2), 62-69. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i2.360>
- Savira, L. (2023). Peran guru pada transformasi pendidikan dalam menyongsong generasi emas 2045. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4(2), 28-36. <https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.132>
- Setyawati, N. M. A., Abadi, I. B. G. S., & Agustika, G. N. S. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Bilangan terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 177-186. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77201>
- Widagdo, T. B. (2024). Pandangan Konseptual Pendekatan Mendalam Menuju “Transformasi Pendidikan”. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 83-107. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2025.004.02.05>