



Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya

Harnita Safitri^{1*}, Randi Eka Putra², Tri Wera Agrita³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: * harnitasafitri17@gmail.com

Abstract: Konteks penelitian ini adalah rendahnya efektivitas pembelajaran Matematika pada peserta didik kelas V SDN 177/II Lintas Jaya, yang terindikasi dari partisipasi pasif dan pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Studi ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai intervensi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus terhadap 20 peserta didik, data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif menunjukkan temuan positif. Terjadi peningkatan pada hasil observasi aktivitas pendidik (dari 75% ke 90%) dan peserta didik (dari 60% ke 90%) antara siklus I dan II. Secara signifikan, persentase ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat dari 55% menjadi 85%. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT merupakan strategi yang efektif untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar Matematika.

Keywords: Penerapan, *Team Game Tournament*, Proses dan Hasil Belajar, Matematika.

Article info:

Submitted: 09 September 2025 | Revised: 23 Oktober 2025 | Accepted: 21 November 2025

How to cite: Safitri, H., Putra, R. E. ., & Agrita, T. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, OnlineFirst. <https://doi.org/10.63461/mapels.v22.218>

A. INTRODUCTION

Pendidikan adalah hak fundamental setiap individu untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan visi Ki Hajar Dewantara, pendidikan ialah kunci utama untuk siswa, membimbing mereka untuk memaksimalkan bakat alamnya. Tujuannya adalah membentuk manusia seutuhnya yang mampu hidup bahagia dan selamat, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat. Proses ini pada dasarnya adalah upaya "memanusiakan", di mana siswa dipandang sebagai subjek aktif yang perlu dibimbing untuk menjadi mandiri, kritis, dan bermoral, bukan objek pasif. Pada akhirnya, pendidikan tidak hanya soal bertahan hidup, tetapi tentang membangun peradaban dan kehidupan yang lebih bermakna (Ab Marsiyah, Firman, 2019). Belajar ialah kegiatan yang dilakukan baik secara sadar maupun tanpa disadarin oleh tiap individu, sehingga memperoleh sesuatu yang baru (Suharyono & Rosnawati, 2020). Selanjutnya, belajar juga suatu proses interaksi antara rangsangan dan reaksi. Rangsangan ialah suatu hal yang bisa membuat terjadinya proses kegiatan pembelajaran seperti pemikiran, atau berbagai hal lain yang dapat dirasakan melalui indra (Agus Budiyo, 2016).

Selain itu, belajar merupakan proses yang mengupayakan memberi pengetahuan kepada siswa untuk bekal kedepannya (Sutrisno, 2021). Dengan kata lain, hasil belajar yang diperoleh dapat berupa *skill-skill* yang terdapat pada diri siswa setelah mengikuti berbagai kegiatan belajar di kelas. Tahap akhir dari proses belajar ini berupa hasil yang dapat diukur dari skor ujian yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah mereka mempelajari materi tentang topik tertentu (Supit et al., 2023). Prinsip pembelajaran dapat didefinisikan dengan adanya interaksi



transparan dari guru dan siswa, yang menguntungkan bagi siswa untuk mengeksplor ide-ide siswa dengan pendekatan yang tepat (Makki & Aflahah, 2019).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran ialah sebagai suatu proses interaksi antara siswa, guru, dan alat atau media yang digunakan untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung (Wahyuni & Usman, 2020). Tujuan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu situasi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Harapannya ialah melalui belajar menjadi lebih baik daripada sebelumnya, bukan hanya pada aspek kognitiv, tetapi juga pada lainnya. (Warsah et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan berkualitas adalah investasi terpenting untuk menciptakan generasi masa depan yang unggul.

Menjawab tantangan zaman, pendidikan modern dituntut untuk mampu mengoptimalkan potensi setiap individu. Pendidikan tidak lagi terbatas pada transfer ilmu, melainkan harus mendorong eksplorasi dan kreativitas siswa secara seimbang. Dalam konteks ini, sekolah memegang peran strategis. Untuk mengatasi masalah rendahnya efektivitas dan keterlibatan siswa di Indonesia, Nadiem Anwar Makarim memperkenalkan kebijakan Merdeka Belajar melalui Kurikulum Merdeka. Kebijakan ini mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, inovatif, dan berpusat pada siswa. Tujuannya adalah mendorong kreativitas dan nalar kritis, sehingga siswa menjadi partisipan aktif dalam proses belajar, bukan lagi pendengar pasif (Angga et al., 2022).

Tantangan utama bagi pendidik adalah menjadikan matematika sebagai alat berpikir yang hidup dan relevan bagi siswa, bukan sekadar kumpulan rumus abstrak. Untuk itu, guru dituntut mampu mengaitkan konsep matematika dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari siswa sehingga siswa tersebut dapat menerapkannya baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Hal ini penting karena matematika, sebagai ilmu tentang logika dan pola, sangat melekat dalam keseharian. Matematika adalah sebuah ilmu pengetahuan yang berfokus pada objek-objek yang bersifat abstrak kemudian dikembangkan melalui pemikiran deduktif, di mana kebenaran suatu ide dihasilkan dari kebenaran yang ada sebelumnya. Dengan demikian, hubungan antar konsep dalam matematika memiliki keterkaitan yang erat (Avana et al., 2020). Selain itu, matematika adalah disiplin ilmu yang harus dipelajari di semua tingkat pendidikan, mulai tingkat SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi dikarenakan matematika berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, seperti mengukur ukuran, menghitung barang, membeli barang, dan lainnya (Isrok'atun, 2018). Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendidik harus terampil merancang aktivitas belajar dengan teknik yang efektif, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi, dan juga aktif dalam kegiatan belajar berlangsung. Dengan pendekatan ini, tujuan utama matematika untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dapat tercapai secara optimal (tabel 1).

Mayoritas siswa kelas V SDN 177/II Lintas Jaya, yaitu sebanyak 60% atau 12 dari 20 siswa, belum berhasil mencapai standar ketuntasan belajar (KKTP 70) pada mata pelajaran matematika. Data UAS semester genap ini menunjukkan bahwa hanya 40% siswa yang lulus. Rendahnya prestasi belajar ini merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang belum efektif, sebagaimana terungkap dalam observasi pada 29 Juli 2025. Ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah dari guru, siswa cenderung pasif, dan metode yang digunakan kurang bervariasi. Kondisi ini menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif, di mana beberapa siswa sibuk dengan aktivitas non-akademik, sehingga proses belajar tidak berjalan dengan baik.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar akibat metode mengajar yang monoton dan berpusat pada guru, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi efektif. Model ini mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan mengintegrasikan permainan dan turnamen akademis, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Melalui TGT, setiap individu bukan hanya belajar materi secara kooperatif, tetapi juga mengembangkan karakter positif seperti sportivitas dan kejujuran. Model *Team Game Tournament* ialah model yang bersifat *student centered* yang menekankan siswa untuk lebih

aktif dalam mengikuti kegiatan belajar berlangsung tanpa adanya sebuah perbedaan dari tiap siswa (Hartanto & Mediatati, 2023). Selain itu, pendekatan model pembelajaran *Team Game Tournament* dilakukan dengan cara bermain yang melibatkan seluruh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan *reward* di akhir pembelajaran (Diah & Siregar, 2023).

Tabel 1. Nilai Uas semester genap kelas V

No	Inisial Nama	L/P	KKTP	Nilai	Keterangan
1	AI	L	70	70	Tercapai
2	AM	L	70	65	Belum Tercapai
3	ASN	L	70	65	Belum Tercapai
4	AF	P	70	85	Tercapai
5	ARJF	P	70	66	Belum Tercapai
6	DKR	L	70	68	Belum Tercapai
7	DS	P	70	60	Belum Tercapai
8	FNA	P	70	70	Tercapai
9	FP	L	70	69	Belum Tercapai
10	KR	L	70	80	Tercapai
11	NZ	P	70	65	Belum Tercapai
12	NDA	P	70	60	Belum Tercapai
13	SWD	L	70	40	Belum Tercapai
14	SR	L	70	76	Tercapai
15	PA	P	70	70	Tercapai
16	PRP	L	70	75	Tercapai
17	RSI	L	70	67	Belum Tercapai
18	RDS	P	70	83	Tercapai
19	YAD	L	70	67	Belum Tercapai
20	ZS	P	70	60	Belum Tercapai

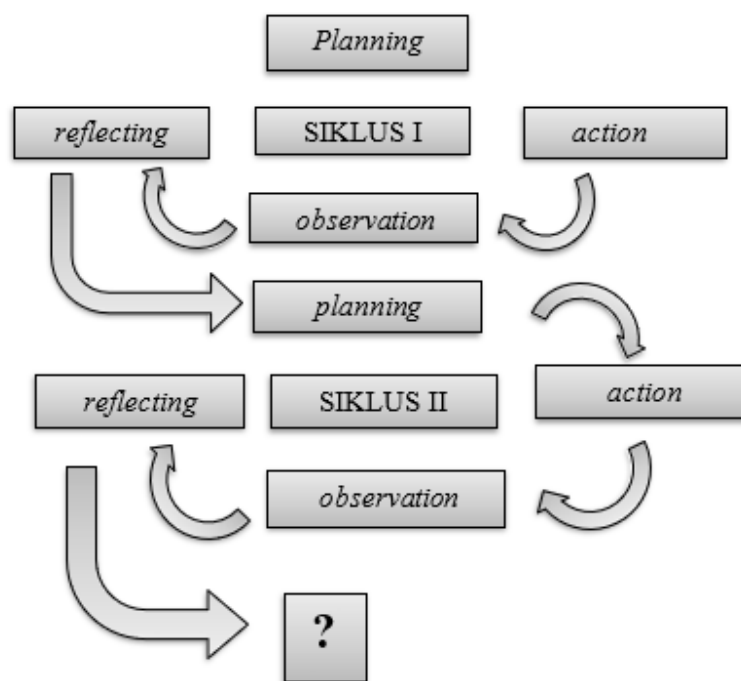
Model pembelajaran *Team Game Tournament* ini membentuk sebuah tim kecil terdiri dari beberapa siswa 1-5 siswa di setiap tim nya. Tim-tim ini dibentuk dari berbagai perbedaan dan tingkat kemampuan akademis, dan model pembelajaran *Team Game Tournament* menggunakan siswa sebagai tutor bagi rekan-rekannya. Selain itu, model ini memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar (Hermawan & Rahayu, 2020). Sebagaimana dijelaskan oleh Slavin (2015), implementasinya melibatkan pembentukan kelompok kecil yang heterogen untuk memastikan semua siswa dapat berpartisipasi.

Menurut Aris Shoimin (2015) ada beberapa langkah-langkah dari model *Team Game Tournament* yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan. Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya mengembangkan keterampilan esensial seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kerja sama tim. Dalam praktiknya, siswa berkompetisi dalam turnamen akademis melawan teman berlevel setara untuk mengumpulkan poin bagi timnya. Suasana kompetisi yang menyenangkan ini, menurut Arifuddin (2020), model TGT ini efektif meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, model ini diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar di kelas V SDN 177/II Lintas Jaya. Latar belakang inilah yang mendasari pemilihan judul penelitian: "Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya". Adapun tujuan adanya penelitian ini yaitu untuk mendapatkan hasil dari mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika peserta didik pada setiap siklus di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya.

B. METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing tiap siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 177/II Lintas Jaya yang berjumlah 20 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Analisis datanya adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian tindakan merupakan jenis penelitian yang melibatkan refleksi diri para peserta dalam berbagai konteks sosial, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan praktik yang mereka lakukan. Dengan cara ini, pemahaman yang mendalam tentang praktik dan konteks di mana praktik itu diadakan dapat dicapai. (Djajadi, 2019). Berikut gambar dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK):



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data merupakan suatu langkah penting dikarenakan analisis data tersebut berfungsi untuk menyimpulkan hasil dari penelitian. Adapun cara memperoleh proses dari kegiatan belajar pendidik dan peserta didik ialah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah peserta didik berkategori baik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \quad (2)$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Proses Pendidik dan Peserta Didik

Interval Total Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang Baik
<40	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto, (2019)

Sedangkan untuk hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan cara menghitung jumlah hasil dari jawaban masing-masing siswa dengan cara berikut ini:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100 \quad (3)$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Rentang Nilai	Katagori
$N \geq 70$	Sudah Tercapai
$N \leq 70$	Belum Tercapai

Tabel 4. Interval Ketercapaian Belajar

Interval Total Skor	Katagori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang Baik
<40	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto, (2019)

C. RESULT AND DISCUSSION

1. Siklus I

Sebelum memulai siklus I, peneliti bekerja sama dengan wali kelas untuk memastikan semua persiapan matang. Mereka menyiapkan modul ajar yang dirancang khusus mengikuti langkah-langkah *Team Game Tournament*, lembar kerja untuk siswa, dan instrumen untuk mengamati proses belajar. Pada pertemuan pertama (13 Agustus 2025), fokusnya adalah pengenalan dasar, di mana siswa belajar cara menentukan KPK dan FPB. Dua hari kemudian, tingkatannya naik; siswa didorong untuk memecahkan soal-soal terkait KPK dan FPB dalam diskusi tim. Semua perencanaan detail ini dilakukan agar model TGT bisa berjalan lancar sesuai aturannya.

Fase implementasi tindakan pada siklus I terbagi menjadi dua pertemuan, pada 13 dan 15 Agustus 2025. Peneliti berperan sebagai pendidik, didampingi oleh seorang observer pendidik dan dua observer peserta didik. Struktur pembelajaran di setiap pertemuan meliputi kegiatan pendahuluan (apersepsi dan penyampaian tujuan), inti, dan penutup (penyimpulan dan refleksi). Pada kegiatan inti, sintaks model *Team Game Tournament* diterapkan secara sistematis: (1) presentasi materi, (2) kerja kelompok heterogen, (3) permainan, (4) turnamen akademis, dan (5) penghargaan tim. Pertemuan pertama berfokus pada pemahaman konsep KPK dan FPB, sementara pertemuan kedua bertujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Setelah pelaksanaan, tahap selanjutnya adalah pengamatan. Pada pertemuan pertama, pengamatan dilakukan oleh wali kelas selaku observer pendidik dan dua teman sejawat selaku observer siswa. Data yang diperoleh diketahui bahwasanya proses kegiatan belajar oleh pendidik dapat dikatakan baik namun juga terdapat beberapa kelemahan yang perlu dibenahi. Secara umum, kinerja pendidik mendapatkan kategori baik, meskipun baru mencapai sekitar tujuh puluh lima persen. Pendidik sudah melaksanakan sebagian besar langkah-langkah pembelajaran, tetapi belum maksimal dalam mengecek kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit, melakukan apersepsi dengan lebih

terarah, maupun memberikan variasi kegiatan seperti *ice breaking*. Pada kegiatan inti, pendidik juga belum sepenuhnya mengawasi peserta didik secara menyeluruh sehingga ada beberapa siswa yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan. Dari sisi peserta didik, hasil observasi menunjukkan bahwa baru sekitar enam puluh persen peserta didik yang masuk kategori baik dan sangat baik. Sebagian peserta didik masih terlihat bingung dengan langkah-langkah permainan, ragu untuk mengemukakan pendapat, dan belum menunjukkan keberanian menjawab soal dengan percaya diri. Hal ini menandakan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* pada pertemuan pertama belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, sehingga hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan.

Pada pertemuan kedua, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan dibanding pertemuan pertama. Proses pembelajaran oleh pendidik meningkat dengan kategori baik dan mencapai delapan puluh persen. Pendidik sudah lebih baik dalam membimbing arah kegiatan belajar, menjelaskan materi dengan tegas, dan memandu jalannya permainan. Meskipun demikian, masih dijumpai beberapa hal kekurangan seperti penyampaian tujuan pembelajaran yang belum dilakukan secara konsisten di awal kegiatan serta kurangnya penyimpulan materi pada akhir pembelajaran. Dari sisi peserta didik, terlihat adanya perkembangan. Sebanyak tujuh puluh persen peserta didik masuk kategori baik dan sangat baik. Peserta didik sudah lebih berani untuk berdiskusi, lebih semangat dalam mengikuti permainan, dan mampu bekerja sama dengan anggota kelompok. Namun, beberapa siswa tampak pasif, tidak ikut serta dalam diskusi, dan lebih memilih diam atau hanya mengikuti arahan teman. Secara keseluruhan, pengamatan pada pertemuan kedua menunjukkan adanya kemajuan meskipun indikator keberhasilan proses belajar peserta didik, yaitu delapan puluh persen, belum tercapai.

Setelah dua pertemuan dengan model *Team Game Tournament*, pemahaman siswa tentang KPK dan FPB diuji. Hasilnya menunjukkan gambaran yang terbelah: lebih dari separuh kelas (11 siswa atau 55%) berhasil lulus, namun masih ada sebagian besar siswa (9 siswa atau 45%) yang nilainya belum mencapai standar. Angka 55% ini masih jauh dari target keberhasilan 80%, sehingga siklus I belum bisa dikatakan berhasil. Setelah dievaluasi, beberapa penyebabnya adalah siswa yang masih menyesuaikan diri dengan cara belajar baru, sebagian bingung dengan aturan mainnya, dan bimbingan guru selama permainan yang perlu lebih ditingkatkan.

Tabel 5. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus I

Rentang nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
$N \geq 70$	11	55%	Sudah Tercapai
$N \leq 70$	9	45%	Belum Tercapai

Tahap terakhir dari siklus I adalah refleksi. Refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, wali kelas, dan observer. Refleksi mencakup evaluasi terhadap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta hasil tes peserta didik. Beberapa hambatan yang ditemukan antara lain pendidik kurang mengawasi seluruh peserta didik selama pembelajaran berlangsung, terdapat peserta didik yang masih ragu mengemukakan pendapat di depan kelas, pemahaman peserta didik terhadap tahap-tahap model *Team Game Tournament* belum mendetail, ada peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam menjawab soal LKPD, serta muncul dominasi dari beberapa siswa yang lebih aktif sehingga teman lain menjadi pasif. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang asyik mengobrol ketika kegiatan berlangsung. Berdasarkan kendala-kendala tersebut, disusunlah rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Pendidik perlu menjelaskan lebih detail langkah-langkah permainan sebelum memulai kegiatan agar peserta didik lebih siap. Selain itu, pendidik perlu meningkatkan pengawasan terhadap seluruh peserta didik, memberikan bimbingan yang lebih merata, serta memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan maupun diskusi kelompok. Pendidik juga perlu

menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok agar tidak terjadi dominasi dari satu atau dua orang saja.

Kesimpulannya, siklus I belum berhasil secara optimal, sehingga penelitian harus dilanjutkan ke siklus II. Meskipun ada perbaikan dalam proses belajar, baik aktivitas guru maupun siswa belum konsisten mencapai target. Terutama, hasil belajar siswa masih jauh dari harapan, dengan tingkat ketuntasan hanya 55%. Oleh karena itu, siklus II akan fokus pada perbaikan kelemahan-kelemahan tersebut agar model *Team Game Tournament* dapat secara efektif meningkatkan proses dan hasil belajar matematika di kelas V SDN 177/II Lintas Jaya.

2. Siklus II

Perencanaan siklus II difokuskan untuk memperbaiki kelemahan dari siklus I, dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman siswa tentang materi KPK dan FPB melalui model TGT. Untuk itu, peneliti menyiapkan modul ajar yang disesuaikan dengan langkah TGT, lembar kerja siswa (LKPD) sebagai media belajar, serta instrumen observasi untuk memantau kinerja guru dan siswa. Semua persiapan ini dilakukan secara cermat agar pelaksanaan tindakan berjalan terstruktur dan sesuai prosedur.

Fokus tematik pada pertemuan pertama siklus II (Rabu, 20 Agustus 2025) adalah pemahaman konsep KPK dan FPB melalui pendekatan faktorisasi prima, dengan skenario pedagogis yang menekankan diskusi kolaboratif dan evaluasi kompetitif. Pada pertemuan kedua (Jumat, 22 Agustus 2025), fokus pembelajaran beralih ke ranah aplikasi, yaitu pemecahan masalah yang relevan dengan KPK dan FPB. Dengan tetap mempertahankan kerangka kerja TGT, stimulus kognitif ditingkatkan melalui penyajian soal-soal yang lebih kompleks untuk mengasah daya nalar kritis peserta didik.

Pelajaran di siklus II selalu dimulai dengan cara yang sama untuk menciptakan suasana siap belajar. Guru membuka dengan salam hangat, mengajak siswa berdoa, dan menyapa mereka sejenak sambil mengecek kehadiran. Setelah itu, guru memaparkan "misi" hari itu: pada pertemuan pertama, misinya adalah menaklukkan soal KPK dan FPB dengan cara faktorisasi prima, sedangkan pada pertemuan kedua, misinya adalah menggunakan konsep tersebut untuk memecahkan masalah nyata. Sebelum memulai, guru selalu mengajak siswa mengulas kembali apa yang sudah dipelajari agar mereka bisa menyambungkannya dengan mudah ke pelajaran baru.

Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan model TGT yang terdiri dari presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan. Pada tahap presentasi kelas, pendidik menyampaikan materi secara langsung sambil mengadakan tanya jawab. Peserta didik ditunjuk secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan, hal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal serta mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa. Selanjutnya pada tahap pembelajaran kelompok, peserta didik dibagi secara heterogen. Pada tiap tim diberikan LKPD yang ditempel di papan tulis, kemudian mereka harus berdiskusi dan bekerja sama untuk menyelesaikan soal-soal yang tersedia.

Setelah itu, kegiatan memasuki tahap permainan. Pada tahap ini, siswa mulai berantusias serta penuh semangat karena peserta didik berlomba-lomba menjawab pertanyaan untuk mendapatkan skor tertinggi. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya permainan agar tetap kondusif dan sesuai aturan. Permainan kemudian berkembang menjadi sebuah pertandingan di mana setiap kelompok berusaha semaksimal mungkin untuk mengalahkan kelompok lain. Antusiasme peserta didik terlihat jelas ketika mereka berusaha memberikan jawaban terbaik, berdiskusi dengan penuh semangat, serta menunjukkan sikap kritis dalam memecahkan soal.

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan. Pada pertemuan pertama, kelompok 4 berhasil meraih skor tertinggi sehingga mereka mendapatkan hadiah dari pendidik. Sedangkan pada pertemuan kedua, setelah skor awal yang diperoleh semua kelompok sama, pendidik memberikan pertanyaan tambahan untuk menentukan kelompok yang lebih unggul, dan

akhirnya kelompok 1 keluar sebagai pemenang. Hadiah yang diberikan bukan hanya sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga sebagai motivasi bagi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Kegiatan penutup pada setiap pertemuan dilakukan dengan memberikan umpan balik, membahas materi bersama-sama, dan mengajak siswa menyimpulkan hasil kegiatan belajar. Pendidik menutup kegiatan dengan doa dan salam. Dengan pola pembelajaran ini, peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan serta juga dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta mengembangkan daya pikir kritis melalui kegiatan diskusi dan kompetisi.

Selama implementasi pembelajaran, dilakukan monitoring proses melalui observasi. Pada pertemuan pertama, kinerja pedagogis pendidik memperoleh skor 17 dari 20 atau 85% (kategori sangat baik), meskipun teridentifikasi beberapa aspek yang belum optimal seperti apersepsi dan penyimpulan materi. Dari segi partisipasi peserta didik, data menunjukkan 80% berada dalam kategori baik hingga sangat baik (40% sangat baik, 40% baik), sementara 20% sisanya pada kategori cukup. Angka ini mengindikasikan bahwa indikator keberhasilan proses dari sisi peserta didik telah tercapai.

Peningkatan signifikan terlihat pada observasi pertemuan kedua. Kinerja pendidik meningkat menjadi 90% (skor 18/20), menunjukkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik. Aktivitas siswa juga membaik, dengan 90% dari mereka kini berada dalam kategori baik dan sangat baik (60% sangat baik, 30% baik). Angka ini membuktikan bahwa penerapan TGT pada pertemuan ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Tabel 6. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus II

Rentang nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
$N \geq 70$	17	85%	Sudah Tercapai
$N \leq 70$	3	15%	Belum Tercapai

Evaluasi capaian kognitif siswa pada siklus ke II menunjukkan progresi yang signifikan. Berdasarkan hasil tes, tingkat ketercapaian belajar diperoleh mencapai 85% (17 dari 20 peserta didik), sementara hanya 15% yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Hasil ini secara definitif telah melampaui parameter keberhasilan penelitian yang ditetapkan pada angka minimal 80%. Capaian tersebut memberikan validasi empiris bahwa implementasi model TGT efektif untuk membenahi kekurangan ataupun kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar siswa juga memperoleh hasil yang maksimal.

Karena indikator keberhasilan dari segi proses dan hasil belajar telah tercapai di siklus II, peneliti bersama tim sepakat untuk menghentikan penelitian pada tahap ini. Refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT telah berjalan dengan sangat baik; siswa jadi lebih aktif dan percaya diri serta pembelajaran menjadi menyenangkan. Keberhasilan ini juga dikonfirmasi oleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Pada akhir penelitian ini menunjukkan bahwa model *Team Game Tournament* (TGT) adalah metode yang ampuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika secara menyeluruh. Melalui alur permainan dan kompetisi, siswa dapat menjadi lebih paham materi, serta juga belajar hal-hal penting lainnya seperti cara berpikir kritis, pentingnya kerja sama tim, dan bagaimana bersaing secara sportif. Karena manfaat gandanya inilah, TGT layak direkomendasikan kepada para pendidik sebagai salah satu cara baru yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini, yang dilaksanakan dalam dua siklus, mengkaji implementasi model *Team Game Tournament* (TGT) untuk mengoptimalkan pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan progresi signifikan pada aspek prosedural dan hasil belajar. Pada ranah proses, kinerja pedagogis pendidik dan partisipasi aktif peserta didik meningkat dari kategori

"baik" di siklus I menjadi "sangat baik" di siklus II (mencapai 90%). Pada ranah hasil, capaian kognitif mengalami peningkatan substansial, di mana persentase ketuntasan belajar naik dari 55% menjadi 85%, melampaui indikator keberhasilan. Data ini mengonfirmasi bahwa model TGT dapat membuat siswa jadi lebih yang aktif dan kompetitif selama kegiatan belajar berlangsung.

Hal ini sejalan peneliti-peneliti sebelumnya seperti peneliti di lakukan oleh Dewi Setia Ningsih, dkk. (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD 8 Muhammadiyah Surabaya" yang menjelaskan bahwa penerapan model TGT ini dapat membantu guru dalam memperoleh hasil belajar siswa agar lebih baik dari sebelumnya khususnya pada pembelajaran matematika.

D. CONCLUSION AND SUGGESTI

Kesimpulannya, dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) terbukti berhasil meningkatkan kualitas belajar Matematika di kelas V SDN 177/II Lintas Jaya. Keberhasilan proses terlihat dari kinerja guru yang melonjak dari 75% menjadi 90%, dan keterlibatan siswa yang naik dari 70% menjadi 90% antara siklus I dan II. Dari sisi hasil, jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat signifikan dari hanya 11 orang pada siklus I menjadi 17 orang pada siklus II. Angka-angka ini menunjukkan efektivitas TGT dalam memperbaiki kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Penelitian ini membuka jalan untuk pembelajaran yang lebih baik, tidak hanya di kelas Matematika. Agar dampaknya berkelanjutan, ada peran yang bisa diambil oleh semua pihak. Para guru bisa melanjutkan momentum ini dengan terus belajar cara mengelola kelas yang dinamis dan menjadikan model TGT sebagai salah satu strategi andalan. Para siswa pun memiliki peran penting; mereka didorong untuk menjadi lebih aktif dan berani berpendapat. Pada level yang lebih luas, sekolah dapat menggunakan temuan ini sebagai inspirasi untuk membangun lingkungan belajar yang lebih positif, yang pada akhirnya akan mengangkat mutu sekolah melalui prestasi siswa dan kualitas pengajaran.

REFERENCES

- Ab Marsiyah, Firman, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 14–15. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.395>
- Agus Budiyanto, M. (2016). *Sintaks 45 Model Pembelajaran dalam Students Centered Learning (SCL)*. 107. Surabaya: Unesa University Press.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Arifuddin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Avana, N., Wiyoko, T., & Wulandari, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas V Sdn 219/Ii Btn Lintas Asri Kecamatan Bungo Dani. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 87–96. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.254>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Isrok'atun, & A. R. (2018). *model-model pembelajaran matematika*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Duta Media Publishing
- Setianingsih, D., (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD 8 Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Shoimin, A. (2015). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AE-Ruz Media.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning. *International Encyclopedia of Education, Third Edition*, 177–183. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00494-2>
- Sutrisno. (2021) *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Ahlimedia Presss
- Suharyono, E., & Rosnawati, R. (2020). Analisis Buku Teks Pelajaran Matematika SMP ditinjau dari Literasi Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 451–462. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.819>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Wahyuni, S., & Usman, J. (2020). Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 160–173. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3687>
- Warsah, I., Morganna, R., Uyun, M., Hamengkubuwono, H., & Afandi, M. (2021). The Impact of Collaborative Learning on Learners' Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 443–460. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14225a>