

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Chindy Ochtaviana Putri<sup>(1)</sup>, Sandha Soemantri<sup>(2)</sup>, Miliasih Sovi Astuti<sup>(3)</sup>, Nanda Dwi Novita<sup>(4)</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>(1)</sup> <sup>(2)</sup>, SD Negeri Bulak Rukem I<sup>(3)</sup> <sup>(4)</sup>

Email: [chindyochtavianap@gmail.com](mailto:chindyochtavianap@gmail.com), [sandhasoemantri@um-surabaya.ac.id](mailto:sandhasoemantri@um-surabaya.ac.id),  
[miliasihsovi@gmail.com](mailto:miliasihsovi@gmail.com), [nandappg4@gmail.com](mailto:nandappg4@gmail.com)

## Abstrak:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 membuktikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika. Tingkat ketuntasan siswa meningkat dari 18% pada prasiklus menjadi 50% di siklus I, dan mencapai 95% di siklus II. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika, khususnya Bangun Datar, model TGT juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran seperti TGT dengan perencanaan yang matang. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media digital, dan penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji efektivitas metode ini di mata pelajaran dan jenjang lain dalam pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Model *Teams Game Tournament*, Matematika, Sekolah Dasar.

## Abstract:

Classroom Action Research (CAR) in class V-D SDN Bulak Rukem 1 proved that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model significantly improved mathematics learning outcomes. The student completion rate increased from 18% in the pre-cycle to 50% in cycle I, and reached 95% in cycle II. In addition to improving understanding of mathematics materials, especially Planar, the TGT model also creates an interactive and enjoyable learning atmosphere and encourages social skills such as communication, cooperation, and critical thinking. Teachers are advised to be more creative in implementing learning methods such as TGT with careful planning. Schools are also expected to support the use of digital media, and further research is needed to examine the effectiveness of this method in other subjects and levels in elementary education.

**Keywords:** Classroom Action Research, *Teams Game Tournament (TGT)* Model, Mathematic, Elementary School.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut (Sardiman, 2012), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam perkembangan kemampuan berpikir peserta didik adalah matematika. Matematika tidak hanya mengajarkan konsep hitungan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Ruseffendi, 2010). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik di kelas V SDN Bulak Rukem 1 Surabaya masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ulangan harian serta minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas. Menurut (Slavin, 2008), pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam memahami materi. Model pembelajaran konvensional ini sering kali membuat peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi, dan pasif dalam mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah **Teams Games Tournament (TGT)**. Model pembelajaran kooperatif ini menggabungkan kerja sama tim dengan unsur permainan dan turnamen, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. (Slavin, 2005) menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas kompetitif yang menyenangkan. Dengan TGT, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal atau permasalahan matematika sebelum berpartisipasi dalam turnamen yang menguji pemahaman mereka. Metode ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya kompetisi yang sehat serta penghargaan bagi siswa yang berprestasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN Bulak Rukem 1 Surabaya. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang diperkenalkan oleh Robert Slavin dari Johns Hopkins University. Model ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui kerja tim dan permainan yang bersifat kompetitif namun edukatif. Menurut (Slavin, 1995), model TGT melibatkan pembentukan kelompok belajar yang heterogen, kemudian siswa berpartisipasi dalam permainan akademik yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah diajarkan oleh guru, sekaligus mendorong kerja sama dan persaingan yang sehat antarsiswa.

Dalam model TGT, terdapat lima komponen utama yaitu: (1) penyajian kelas oleh guru, (2) kerja tim, (3) permainan, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok. (Sanjaya, 2016) menekankan bahwa permainan dan turnamen dalam TGT menjadi daya tarik utama karena mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui kompetisi yang menyenangkan.

Penelitian oleh (Huda, 2014) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam, seperti matematika dan IPA. Model ini juga terbukti meningkatkan keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab siswa dalam kelompok. Lie (2004) menyatakan bahwa dalam TGT, siswa belajar bukan hanya dari guru, tetapi juga dari teman sekelompoknya. Ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman konsep.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, khususnya di kelas 5, menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti operasi pecahan, bangun datar, bangun ruang, volume bangun ruang, dan pengukuran waktu. Namun, pada praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kerja sama tim dan kompetisi yang menyenangkan. Menurut Slavin

(1995), TGT menekankan pada interaksi sosial dalam kelompok dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik yang terstruktur. Strategi ini sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

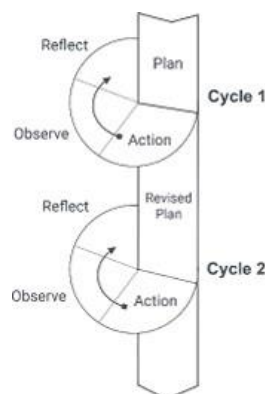
Dalam konteks pembelajaran Matematika kelas 5 SD, TGT memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal-soal matematika bersama anggota tim, kemudian mengikutsertakan diri dalam turnamen kuis antaranggota kelompok. Suyatno (2009) menjelaskan bahwa model TGT dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih konkret karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2021) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada materi operasi pecahan di kelas 5 SD mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa secara signifikan. Siswa tidak hanya bekerja sama untuk memahami materi, tetapi juga terdorong untuk bersaing secara positif melalui turnamen yang menilai hasil belajar individu.

Menurut Huda (2014), keberhasilan model TGT dalam pembelajaran matematika tidak hanya terletak pada struktur turnamennya, tetapi juga pada kemampuannya membangun semangat kebersamaan dan tanggung jawab bersama. Hal ini penting dalam pembentukan sikap sosial sejak dini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan agar memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan hasil kajian literatur, mahasiswa memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Tahapan penelitian model ini meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berkesinambungan, hingga mencapai tujuan penelitian (Kemmis *et al.*, 2014).



**Gambar 1.1 PTK Model Kemmis & Taggart**

Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih empat bulan lamanya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Terhitung dimulai dari tanggal 27 Januari 2025 hingga 05 Mei 2025. Pengumpulan data berlangsung di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya. Adapun subyek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika ketika menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Menurut (Slavin, 2005) menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas kompetitif yang menyenangkan. Dengan TGT, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen

dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal atau permasalahan matematika sebelum berpartisipasi dalam turnamen yang menguji pemahaman mereka. Metode ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya kompetisi yang sehat serta penghargaan bagi siswa yang berprestasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup tes, wawancara, dan observasi. Instrumen ini berfungsi sebagai salah satu indikator untuk menilai efektivitas pembelajaran matematika dengan pendekatan kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Jenis wawancara yang digunakan bersifat bebas, sehingga tidak memerlukan pedoman khusus. Wawancara ini dimanfaatkan untuk memperoleh data sekunder mengenai karakteristik siswa serta hambatan yang ditemui dalam pembelajaran matematika. Menggunakan lembar observasi keterampilan partisipasi dalam tim dan lembar observasi sikap. Tes hasil belajar yang digunakan pada saat pre-test dan post-test.

Teknik analisis data dianalisis melalui teknik analisis kuantitatif. Setiap siswa dalam proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individu terhadap materi pelajaran yang diberikan jika siswa mampu memperoleh hasil belajar nilai rata-rata kelas minimal 79 (KKM). Ketuntasan belajar klasikal dikatakan telah tercapai apabila target pencapaian minimal 85% dari jumlah siswa dalam kelas bersangkutan yang telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Hal ini dapat dihitung sebagai berikut:

$$p = \frac{I}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan klasikal

I : Banyak siswa dengan ketuntasan individu (nilai  $\geq 79$ )

n : Total keseluruhan siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan mulai dari kondisi awal siswa, pelaksanaan siklus, hingga proses refleksi sehingga memperoleh keberhasilan di akhir siklus. Penelitian ini menekankan pada analisis hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan kelas menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada observasi awal, diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik di kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya pada mata pelajaran matematika masih termasuk dalam katagori sedang cenderung rendah. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata tes kemampuan awal siswa Kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya sebelum dilakukan tindakan yaitu 56 dari skor ideal 100.

### Siklus 1

Data diambil di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya selama kurang lebih empat bulan yaitu pada bulan Januari sampai bulan Mei 2025. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V-D semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada tahap ini, peneliti menyusun modul ajar berbasis TGT dengan fokus pada materi Matematika yang relevan dan dirancang untuk proses pembelajaran melalui kerja tim dan permainan yang bersifat kompetitif namun edukatif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga dirancang untuk mendorong siswa bekerja sama dalam tim.

Pada siklus 1 pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2025, Setelah penerapan model TGT pada siklus I, hasil belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap prasiklus.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran, dan temuan dari Siklus I disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Siklus I Siswa Kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya**

KOMPONEN	HASIL
<b>RATA-RATA</b>	77
<b>SKOR TERTINGGI</b>	100
<b>SKOR TERENDAH</b>	48
<b>SKOR DI ATAS KKTP (TUNTAS)</b>	11
<b>SKOR DI BAWAH KKTP (TIDAK TUNTAS)</b>	11
<b>PERSENTASE SKOR DI ATAS KKTP</b>	50%
<b>PERSENTASE SKOR DI BAWAH KKTP</b>	50%

Berdasarkan Tabel 1, hasil rata-rata post-test siswa meningkat menjadi 77 dari rata-rata sebelumnya 56 sebelum dilakukan tindakan. Skor berkisar dari 48 hingga 100, yang mencerminkan adanya perbedaan tingkat pemahaman di antara siswa. Sebanyak 11 siswa (50%) mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 80$  dan dinyatakan tuntas, sementara 11 siswa lainnya (50%) masih belum mencapai ketuntasan dengan nilai. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat tantangan yang perlu diatasi. Menurut (Yuliawati, 2021), keberhasilan pembelajaran TGT sangat bergantung pada manajemen kelas yang baik dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik perhatian siswa.

Refleksi selama pelaksanaan Siklus I menunjukkan beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa V-B di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya. Kelemahan yang diperbaiki pada Siklus II. Bagian yang perlu diperbaiki meliputi: 1) beberapa siswa kesulitan memahami materi karena guru menyampaikan penjelasan terlalu cepat dan penggunaan Bahasa yang sulit dipahami siswa memperlambat penjelasan dan penggunaan bahasa yang kurang sederhana akan menjadi penghambat bagi siswa kemampuan akademiknya lebih rendah, 2) kuis yang diberikan selama penerapan model TGT masih terbatas jumlahnya yang belum sepenuhnya membantu siswa dalam memperkuat pemahaman terhadap materi bangun datar, 3) beberapa siswa masih kurang disiplin selama pelaksanaan turnamen yang mengakibatkan pengelolaan waktu pembelajaran menjadi kurang optimal, dan 4) siswa yang kurang aktif selama diskusi kelompok menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam pengelolaan kelas agar siswa lebih terlibat.

## Hasil Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, dilakukan revisi yang meliputi penjelasan Setelah penerapan model TGT pada Siklus II, hasil belajar matematika siswa kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan tahap Siklus I dan prasiklus. Berikut hasil tes terakhir (post-test) pada siklus II dengan menggunakan model TGT adalah sebagai berikut.

**Table 2. Hasil Belajar Matematika Siklus II Siswa Kelas V- D SDN Bulak Rukem  
1 Surabaya**

KOMPONEN	HASIL
<b>RATA-RATA</b>	95
<b>SKOR TERTINGGI</b>	100
<b>SKOR TERENDAH</b>	73
<b>SKOR DI ATAS KKTP (TUNTAS)</b>	21
<b>SKOR DI BAWAH KKTP (TIDAK TUNTAS)</b>	1
<b>PERSENTASE SKOR DI ATAS KKTP</b>	95%
<b>PERSENTASE SKOR DI BAWAH KKTP</b>	5%

Berdasarkan Tabel 2, hasil post-test dengan rata-rata nilai siswa mencapai 95, meningkat dari rata-rata 77 pada Siklus I dan 56 pada prasiklus. Skor siswa berkisar antara 73 hingga 100, menunjukkan peningkatan pemahaman materi diseluruh tingkatan kemampuan. Sebanyak 21 siswa (95%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 80$ , sementara hanya 1 siswa (5%) yang masih belum memenuhi standar ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan yang dilakukan pada Siklus II, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan lebih mampu memahami materi operasi bilangan cacah. (Pambudi, 2023) menyatakan bahwa model TGT meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui kombinasi pembelajaran berbasis permainan dan kompetensi sehat.

Refleksi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya, pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan rata-rata nilai dari 77 pada Siklus I menjadi 95 pada Siklus II menunjukkan efektivitas perbaikan yang dilakukan, partisipasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat, dan siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika terutama pada materi operasi bilangan cacah. Oleh sebab itu, peneliti tidak perlu melanjutkan siklus tambahan karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Berdasarkan refleksi ini dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berhasil memenuhi ekspektasi, baik dari segi peningkatan hasil belajar siswa maupun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar. (Pambudi M. R., 2023) menyatakan bahwa model TGT meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui kombinasi pembelajaran berbasis permainan dan kompetensi sehat. Refleksi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya, pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar. yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.

### **Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus**

Penelitian tindakan kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang berarti dalam hasil belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1. Data berikut menggambarkan capaian hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan Tabel 2, tingkat ketuntasan belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya tercatat sebesar 18%

sebelum intervensi dilakukan. Setelah pelaksanaan siklus I, persentase tersebut naik menjadi 50%, menunjukkan peningkatan sebesar 32% dibandingkan kondisi awal (prasiklus). Pada siklus II, penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian tindakan kelas selama dua siklus telah menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1.

Data pencapaian belajar matematika siswa menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, tingkat ketuntasan siswa kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya hanya sebesar 18%. Setelah pelaksanaan siklus I, angka ini meningkat menjadi 50%, mencerminkan kenaikan sebesar 32% dari tahap prasiklus. Pada siklus II, ketuntasan belajar melonjak menjadi 95%, yang berarti ada peningkatan sebesar 45% dibandingkan dengan siklus I. Kenaikan skor yang melampaui KKTP serta rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V- D menunjukkan kemajuan yang signifikan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian ini. Diagram perbandingan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKTP telah berada pada tingkat yang optimal.

**Table 3. Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.**

KOMPONEN	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
<b>RATA-RATA</b>	56	77	95
<b>SKOR TERTINGGI</b>	100	100	100
<b>SKOR TERENDAH</b>	18	48	73
<b>SKOR DI ATAS KKTP (TUNTAS)</b>	4	11	21
<b>SKOR DI BAWAH KKTP (TIDAK TUNTAS)</b>	18	11	1
<b>PERSENTASE SKOR DI ATAS KKTP</b>	18%	50%	95%
<b>PERSENTASE SKOR DI BAWAH KKTP</b>	82%	50%	5%

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V- D SDN Bulak Rukem 1. dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V – D pada materi Matematika . Dari data diatas menggambarkan capaian hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan Tabel 2, tingkat ketuntasan belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1 Surabaya tercatat sebesar 18% sebelum intervensi dilakukan. Setelah pelaksanaan siklus I, persentase tersebut naik menjadi 50%, menunjukkan peningkatan sebesar 32% dibandingkan kondisi awal (prasiklus). Pada siklus II, penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian tindakan kelas selama dua siklus telah menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa kelas V-D di SDN Bulak Rukem 1.

Data pencapaian belajar matematika siswa menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, tingkat ketuntasan siswa kelas V-D SDN Bulak Rukem 1 Surabaya hanya sebesar 18%. Setelah pelaksanaan siklus I, angka ini meningkat menjadi 50%, mencerminkan kenaikan sebesar 32% dari tahap prasiklus. Pada siklus II, ketuntasan belajar melonjak menjadi 95%, yang berarti ada peningkatan sebesar 45% dibandingkan dengan siklus I. Kenaikan skor yang melampaui KKTP serta rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V- D menunjukkan kemajuan yang signifikan. dalam dua siklus pembelajaran. Peningkatan keterampilan kolaborasi terjadi secara bertahap pada setiap pertemuan dan menunjukkan perubahan positif yang kuat setelah adanya refleksi dan revisi tindakan pada siklus 2.

Model TGT tidak hanya terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan, tetapi juga berhasil memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi Bangun Datar. Selain itu, model ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Peningkatan hasil belajar siswa tercapai berkat kemampuan model TGT dalam menggabungkan unsur permainan dan kompetisi yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Diskusi kelompok yang diterapkan dalam TGT juga mendorong siswa untuk belajar bersama, saling mendukung, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan ketuntasan akademik sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

Disarankan agar guru dapat lebih inovatif dan responsif dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan situasi kelas. Implementasi Teams Game Tournament (TGT) perlu dirancang secara matang dengan memperhatikan alokasi waktu yang cukup serta pembagian peran yang jelas di antara siswa, sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan GBL pada berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas yang berbeda, guna memperluas cakupan penggunaan metode ini di lingkungan pendidikan dasar

## DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pambudi, M. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Science and Education*, 39-46.
- Pambudi, M. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Scienes and Education*, 39-46.
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non-eksakta lainnya*.
- Ruseffendi, E. T. (t.thn.). *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non-eksakta lainnya*.



- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Slavin. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2005). *Educational Psychology: Theory and Practice (8th ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2008). *Educational Psychology: Theory and Practice (8th ed)*. Boston: Pearson Education.
- Yuliawati, N. A. (2021). Penerapan Model TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 356-364.