

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A di SDICT AI Abidin Surakarta

Nur Indah Kusumaningrum, Prinsa Damar Wicaksana, Matsuri

Universitas Sebelas Maret  
nkusumaningrum97@gmail.com

---

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

---

### Abstract

*This research was motivated by the low learning outcomes of students at SDICT AI Abidin Surakarta. This research aims to determine the effectiveness of implementing the Teams Games Tournament (TGT) model in improving mathematics learning outcomes. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method. The research subjects were 25 class V A students, with a sampling technique using saturated sampling. Data is collected through learning results tests, observation and documentation. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques to determine improvements in learning outcomes. The research results show that the application of the TGT model can improve mathematics learning outcomes. The percentage of student completion increased from 72% in the first cycle to 92% in the second cycle. The application of the TGT model is effective in improving the mathematics learning outcomes of class V A students at SDICT AI Abidin Surakarta.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, mathematics learning outcomes, SDICT AI Abidin Surakarta, fifth-grade students*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih rendah di SDICT AI Abidin Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas V A, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Persentase ketuntasan peserta didik meningkat dari 72% pada siklus pertama menjadi 92% pada siklus kedua. Penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V A di SDICT AI Abidin Surakarta.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, hasil belajar matematika, SDICT AI Abidin Surakarta, peserta didik kelas V*



## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya kualitas pendidikan di berbagai tingkatan dan institusi pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan prioritas penting untuk mendukung pembangunan negara. Kualitas pendidikan yang rendah terlihat dari aspek output, input, dan proses pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas untuk melakukan pengembangan, perbaikan, dan inovasi dalam pendidikan. Pemerintah telah berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai program, salah satunya adalah program wajib belajar 9 tahun. Dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat (Depdiknas, 1989).

Proses pendidikan sangat terkait erat dengan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan. Menurut Gagne (1985), pembelajaran adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Selain itu, Slavin (1995) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah faktor yang dapat mempercepat perubahan dalam masyarakat dan mempengaruhi kehidupan manusia, yang tidak dapat dipisahkan dari matematika sebagai fondasi ilmu lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Polya (1973) yang menyatakan bahwa matematika adalah kunci untuk memahami dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat praktik mengajar mandiri di kelas V A SDICT Al Abidin Surakarta, ditemukan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi matematika masih rendah. Nilai rata-rata pra-siklus menunjukkan skor 69, di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pengajaran yang digunakan oleh guru, serta minimnya pendampingan dan pengawasan dalam proses belajar mengajar. Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas dan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengakomodasi peserta didik untuk belajar secara aktif, menemukan, dan memahami konsep pelajaran dengan semangat tinggi. Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan solusi yang tepat. TGT adalah model pembelajaran berbasis sosial di mana peserta didik belajar dalam kelompok, saling membantu, berdiskusi, dan berkompetisi melalui permainan akademik yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi (Slavin, 2019). Dalam penerapan model TGT di SDICT Al Abidin Surakarta, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap kelompok mengikuti permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan mereka dalam memahami materi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning*, khususnya TGT, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sharan (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, di mana peserta didik dapat belajar dengan lebih rileks namun tetap kompetitif. Selain itu, Johnson dan Johnson (2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Taniredja dan Mustafidah (2017) menambahkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membuat materi pelajaran dapat dipahami lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V A di Sekolah Dasar Information and Communication Technology Al Abidin Surakarta (SDICT Al Abidin Surakarta) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru, dengan peneliti berperan sebagai pelaksana pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses penelitian ini meliputi empat tahap yang dilakukan secara berulang, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran, tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, dan angket peserta didik untuk mengumpulkan data tentang respon peserta didik terhadap model pembelajaran TGT. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang inovatif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di SDICT Al Abidin Surakarta. Adapun rumusan masalah yang diangkat adalah: "Bagaimana efektivitas model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta?" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengukur peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT, serta memberikan rekomendasi bagi implementasi metode ini di sekolah lain.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa. PTK dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian ini adalah 25 siswa kelas V A SDICT Al Abidin Surakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik Pengumpulan Data: Tes Hasil Belajar untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti foto, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil belajar siswa dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa, sementara data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran terdiri dari beberapa tipe, salah satunya yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Shoimin (2014: 203) mengemukakan pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pendapat lain dari Miftakhul Huda (2013: 197) menyatakan *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif

yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan akademik yang digunakan sebagai dasar turnamen antar kelompok siswa.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa komponen. Berikut akan diuraikan beberapa pendapat mengenai komponen TGT. Menurut Shoimin (2014: 204-205), ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Terdapat 4 kelompok yang terdiri dari 6 sampai 7 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Pada penelitian ini guru menggunakan game *Bamboozle*, peserta didik memilih gambar yang berisi soal dan setiap soal memiliki skor berbeda sesuai dengan tingkat soal. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Kompetisi/Turnamen (*Tournament*)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dalam pembelajaran kooperatif, pasti ada kelebihan dan kekurangannya terdapat beberapa kelebihan yang akan di dapat apabila menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yakni: 1) meningkatkan aktifitas siswa, 2) membuat siswa lebih senang dengan pembelajaran, 3) memperkuat kerjasama dan interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru, dan 4) rasa tanggung jawab yang kuat. Sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya: 1) membutuhkan waktu yang lama untuk mengoptimalkan turnamen akademik, 2) Banyak persiapan yang perlu dilakukan untuk pelaksanaannya, 3) pemilihan materi yang sesuai.

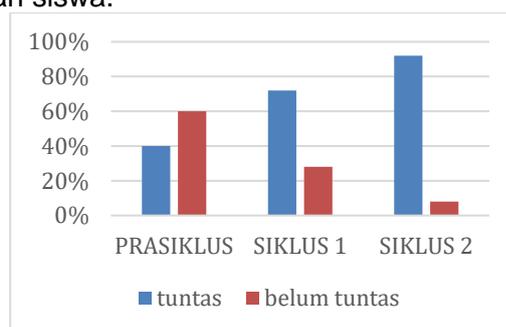
### **Peningkatan Hasil Belajar**

Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar, artinya bahwa hasil belajar akan muncul karena adanya aktivitas belajar. Sudjana (2013: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Susanto (2013: 5) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini

fokus pada hasil belajar ranah kognitif siswa. Ranah kognitif adalah sub taksonomi yang berawal dari tingkat hasil belajar kognitif paling rendah dan sederhana yaitu ingatan sampai paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi (Prasetya, 2012: 108).

Data hasil belajar Matematika siswa diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Kegiatan tes hasil belajar Matematika dilakukan dengan menggunakan lembar soal yang diisi oleh subjek pada akhir siklus I. Setelah pelaksanaan tes, ditemukan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas siswa kelas V apabila dibandingkan dengan hasil tes pra siklus. Lembar tes soal hasil belajar Matematika siswa mengacu pada dua kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Dua kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi 10 butir soal yang memuat jenjang kemampuan C1, C2, C3, dan C4.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian dilakukan di SDICT Al Abidin Surakarta, yang berlokasi di Jl. Bone Barat Utama, Banyuanyar, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V A Ibnu Katsir, terdiri dari 2 perempuan dan 23 laki-laki. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan durasi 3 hingga 4 jam pelajaran. Pada siklus I, materi yang dibahas adalah membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah hingga 1.000.000, sementara pada siklus II, materi yang dibahas adalah komposisi dan dekomposisi bilangan cacah hingga 1.000.000. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara untuk mengukur hasil belajar dan keterlibatan siswa.



**Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika**

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran Matematika. Setelah penerapan model TGT, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, permainan, dan pertandingan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 69 pada pra-siklus menjadi 84 pada siklus I dan 94 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Pada pra siklus, data menunjukkan bahwa 60% peserta didik belum mencapai KKTP (nilai  $\geq 75$ ), sementara 40% sudah mencapainya. Pada siklus I, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terjadi peningkatan signifikan dimana 72% peserta didik telah mencapai KKTP, memenuhi indikator keberhasilan ( $\geq 70\%$ ). Pada siklus II, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92% peserta didik telah tuntas KKTP, menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam prestasi belajar mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa. Disarankan agar pendidik mempertimbangkan penerapan model TGT sebagai metode pembelajaran alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Zainal Arifin (2013), peserta didik menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran, dan model pembelajaran kooperatif TGT, dengan unsur

permainan yang dimilikinya, membuat pembelajaran lebih bermakna dan memikat bagi peserta didik. Hal ini meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dengan penuh semangat dan mengasimilasi materi secara optimal. Temuan ini konsisten dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A Ibnu Katsir SDICT Al Abidin Surakarta.

#### **Kendala dan Solusi**

Hasil pengamatan langsung peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran Matematika yang kurang optimal dan hasil belajar pokok materi tersebut dinilai masih rendah. Proses pembelajaran di kelas V masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru membelajarkan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan metode pemberian tugas. Penggunaan metode mengajar ceramah oleh guru masih kurang optimal karena menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan penerapan metode pemberian tugas menjadikan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan metode *teacher centered* ini tidak hanya dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika saja, namun hampir pada setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menimbulkan siswa pasif dan kurang memahami pembelajaran karena siswa merasa tidak tertarik untuk mendengarkan ceramah dari guru. Siswa kurang antusias apabila harus bertanya kepada guru, atau memberikan pendapatnya, sehingga tidak terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Dari masalah tersebut, perlu dilakukan suatu upaya pemecahan masalah melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

Alternatif solusinya adalah dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa, kemampuan bekerja sama siswa, dan membuat pembelajaran berpusat pada siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan tipe *Teams games tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* mengemas proses pembelajaran dengan permainan dalam prosesnya, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Seperti kita tahu dunia anak merupakan dunia bermain, jika pembelajaran disampaikan dengan permainan kemungkinan dapat meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran seperti minatnya pada permainan. Pembelajaran yang berlangsung tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga menggali pengalaman-pengalaman langsung dari siswa lainnya. Siswa yang dianggap memiliki kemampuan rendah tidak akan merasa kesulitan dalam memahami konsep, serta siswa yang berkemampuan tinggi akan semakin mudah memahami konsep tersebut. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya terhadap pembelajaran Matematika. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta dan khususnya hasil belajar siswa secara individual dan kelompok.

#### **SIMPULAN**

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Bamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Penyajian kelas (*class precentation*) yaitu dengan penyampaian sedikit materi oleh guru dengan media papan berat, 2) Teams, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, 3) Games dimana siswa mengambil salah satu kertas dan menjawab pertanyaan dari guru secara berkelompok, 4) Tournament dimana guru mengajukan pertanyaan kepada 4 kelompok. 5) Penghargaan dimana akan diberikan

kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, maka dari itu hasil belajar siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta meningkat.

Nilai rata-rata kelas meningkat dari 69 pada pra-siklus menjadi 84 pada siklus I dan 94 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Pada pra siklus, data menunjukkan bahwa 60% peserta didik belum mencapai KKTP (nilai  $\geq 75$ ), sementara 40% sudah mencapainya. Pada siklus I, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terjadi peningkatan signifikan dimana 72% peserta didik telah mencapai KKTP, memenuhi indikator keberhasilan ( $\geq 70\%$ ). Pada siklus II, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92% peserta didik telah tuntas KKTP.

Penelitian kali ini juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas V SDICT Al Abidin Surakarta. Kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian yang lain adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* menggunakan media pembelajaran kuis *Baamboozle* dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada SDICT Al Abidin Surakarta. Dengan menggunakan model ini siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran akan disisipi games dan tournamnet, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa membangun pengetahuannya sendiri dari apa yang mereka pelajari, jadi daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan juga lebih baik. Dari pemaparan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta pada pembelajaran matematika dengan materi bilangan cacah sampai 1.000.000 semester II tahun pelajaran 2023/2024.

### Implikasi dan Rekomendasi

Penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika tidak hanya berhasil meningkatkan prestasi belajar peserta didik tetapi juga berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial mereka. Studi ini menyarankan kepada para pendidik untuk mengadopsi model TGT sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam konteks pembelajaran matematika. Selain itu, disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan untuk menguji efektivitas model TGT pada mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction (4th ed.)*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory*. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(4), 85-118.
- Maisarah, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Polya, G. (1973). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Prasetya, T.I. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP Kota Magelang*. *Journal Education Research and Evaluation*, 1(2).
- Sanjaya, W. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

- Sharan, Y. (2014). *Cooperative Learning for Academic and Social Gains: Valued Pedagogy Problematic Practice*. European Journal of Education, 49(2), 191-205.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Taniredja, T., & Mustafidah, U. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taqwa, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, I. G. A. K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Surabaya: UNESA University Press.
- Zainal, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.