

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI dengan Model *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Katak Loncat *EducaPlay*

Honesty Hidayah Nur Permatasari *¹

Ani Juniatik ²

Edy Nurfalah ³

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

² UPT SDN Mondokan Tuban, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*e-mail: honestytata98@gmail.com¹, anispd86@guru.sd.belajar.id², masedy@ymail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Katak Loncat pada platform *EducaPlay*. Model TGT dipilih karena mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi Rasio. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Pada pra-PTK, nilai rata-rata siswa adalah 65,71 dengan tingkat ketuntasan 39,29%. Setelah penerapan siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 85 dengan tingkat ketuntasan 78,57%. Pada siklus kedua, nilai rata-rata mencapai 94,29 dengan ketuntasan 92,86%. Selain peningkatan akademik, model TGT juga meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Oleh karena itu, model TGT berbasis media Katak Loncat di platform *EducaPlay* direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Matematika.

Kata kunci: Hasil Belajar, Katak Loncat *EducaPlay*, Matematika, *Teams Games Tournament* (TGT)

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in Mathematics by implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by the Katak Loncat media on the *EducaPlay* platform. The TGT model was chosen because it enhances students' active participation, learning motivation, and conceptual understanding, particularly in the Ratio material. This research employs the Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The findings indicate a significant improvement in students' learning outcomes following the implementation of the TGT model. Before CAR, the average student score was 65.71, with a mastery level of 39.29%. After the first cycle, the average score increased to 85, with a mastery level of 78.57%. In the second cycle, the average score reached 94.29, with a mastery level of 92.86%. Besides academic improvement, the TGT model also enhances students' social skills, such as teamwork, communication, and sportsmanship. Therefore, the TGT model assisted by Katak Loncat media on the *EducaPlay* platform is recommended as an engaging and effective alternative for improving students' learning outcomes in Mathematics.

Keywords: Katak Loncat *EducaPlay*, Learning Outcomes, Mathematics, *Teams Games Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting untuk menentukan keberhasilan suatu bangsa dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi (Aisyapuri et al., 2025). Sistem pendidikan yang efektif akan melahirkan individu yang terampil dan kompeten dalam menghadapi tantangan di era modern (Haikal et al., 2025). Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, pemerintah menyelenggarakan pendidikan formal di tingkat sekolah dasar, yang mencakup berbagai mata pelajaran wajib, seperti Pendidikan Pancasila, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Muatan Lokal, serta Matematika (Fauzi & Masrupah, 2024). Mata pelajaran tersebut dirancang untuk membangun

pengetahuan, keterampilan, serta karakter siswa sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah (Diah & Siregar, 2023). Pembelajaran Matematika di jenjang ini bertujuan untuk membangun pola pikir yang sistematis dan rasional, sekaligus menanamkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok (Nur et al., 2021). Dengan demikian, Matematika berperan penting dalam melatih kemampuan bernalar siswa agar dapat berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang diterapkan harus menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Anggraeni et al., 2020). Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, sehingga dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa, menyebabkan pemahaman konsep yang kurang maksimal dan pencapaian akademik yang rendah (Jauhari et al., 2023).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di UPT SDN Mondokan Tuban, khususnya di kelas VI-B, pada mata pelajaran Matematika dengan materi Rasio. Penelitian ini didasarkan pada berbagai temuan nyata yang muncul selama proses pembelajaran di kelas tersebut. Salah satu permasalahan utama yaitu rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kulsum, 2023). Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI-B di UPT SDN Mondokan Tuban, diketahui bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika masih rendah. Banyak siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan, terutama ketika pembelajaran melibatkan operasi hitung perkalian, pembagian, serta penggunaan rumus yang kompleks. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghitung perkalian dan pembagian, padahal keterampilan ini sangat diperlukan dalam menyelesaikan soal-soal Rasio, yang banyak melibatkan operasi hitung dasar pada bilangan cacah.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode konvensional, yakni dengan menyampaikan materi secara langsung, memberikan contoh soal, serta mengerjakan latihan soal yang kemudian dinilai. Pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah ini cenderung monoton, sehingga siswa mudah merasa jenuh saat belajar Matematika (Anggraeni et al., 2020). Kurangnya variasi dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya minat siswa, yang berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai Matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar dalam Matematika antara lain kurangnya pemahaman konsep, rendahnya motivasi belajar, minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta anggapan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit (Anggraeni et al., 2020). Jika tidak diatasi dengan tepat, kesulitan dalam memahami konsep dapat berdampak pada kurangnya kemampuan siswa dalam menerapkan Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis *Student-Centered Learning* agar pemahaman dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan (Widyanto & Vienlentina, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu mengubah model pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar Matematika. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, sehingga mampu menarik minat serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hairunisa & Abdurrahman, 2024). Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Miguel & Kagan dalam (Sulaiman, 2024), pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang mengorganisasikan siswa dalam pengalaman belajar akademik dan sosial. Model

ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam membangun pemahaman sendiri melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, permainan edukatif (*games*), turnamen, dan aktivitas kolaboratif lainnya (Nurhikmawati et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang mengombinasikan kerja sama tim dan unsur permainan dalam proses pembelajaran (Yunita et al., 2020). Model pembelajaran ini dirancang untuk mendorong keaktifan siswa sekaligus meningkatkan jiwa kompetitif dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam pembelajaran TGT, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok, berpartisipasi dalam permainan edukatif (*games*), serta mengikuti turnamen untuk meraih kemenangan dan memperoleh nilai terbaik. Model ini menekankan kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang, di mana mereka akan bersaing dalam turnamen yang dipandu oleh guru (Sulaiman, 2024). Pertanyaan yang diberikan dalam turnamen disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari dan disajikan dalam bentuk kuis.

Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan tingkat kognitif yang beragam, sehingga setiap anggota memiliki hak dan tanggung jawab yang sama dalam berkontribusi menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan penuh semangat karena adanya unsur kompetisi antar kelompok. Selain itu, melalui metode ini, siswa tidak hanya berlatih memahami konsep secara individu, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan sportivitas dalam belajar. Model TGT juga efektif dalam menumbuhkan sikap daya saing sehat, kerja sama, tanggung jawab, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Diah & Siregar, 2023).

Pembelajaran dengan model TGT menurut Robert E. Slavin terdiri dari lima tahap utama (Khasanah et al., 2024), yaitu:

- 1) Tahap Penyajian Kelas (*Class Presentation*): Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada seluruh siswa sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran.
- 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*): Siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil untuk membahas dan mendalami materi yang telah disampaikan oleh guru melalui diskusi bersama.
- 3) Permainan (*Games*): Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi dalam bentuk permainan edukatif.
- 4) Pertandingan (*Tournament*): Siswa dari berbagai kelompok berpartisipasi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi.
- 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*): Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atau usaha dan kerja sama mereka.

Melalui siklus pembelajaran ini, model TGT tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, memperkuat kerja sama antar siswa, serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi (Nisa et al., 2024).

Tujuan dari penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI dengan Model *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Katak Loncat *EducaPlay*" adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Melalui penerapan model TGT, diharapkan siswa dapat:

- 1) Memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep Matematika.
- 2) Mengikuti pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- 3) Meningkatkan penguatan konsep secara mendalam.
- 4) Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 5) Meraih prestasi yang lebih tinggi dalam mata pelajaran Matematika.

Dengan menggunakan media Katak Loncat pada *platform EducaPlay*, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, dinamis, serta mampu membangun keterlibatan siswa dalam memahami konsep Matematika secara efektif.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus secara sistematis. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis data, dan refleksi, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pra Siklus

Tindakan kelas sebelumnya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), tetapi hasil analisis awal menunjukkan bahwa model ini belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada tahap ini, direncanakan untuk menggunakan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dengan materi Rasio.

Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- 1) Perencanaan
Melakukan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis model TGT, termasuk RPP, media, dan instrumen penilaian, serta menentukan mekanisme turnamen dalam pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan
Mengimplementasikan model TGT dalam pembelajaran Matematika untuk mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen.
- 3) Observasi dan Pengumpulan Data
Mengamati interaksi dan partisipasi siswa selama pembelajaran, serta mengumpulkan data melalui observasi, tes hasil belajar, dan catatan lapangan.
- 4) Analisis dan Refleksi
Menganalisis data untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan implementasi, dan menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Siklus 2

Siklus 2 terdiri dari terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- 1) Perbaikan dan Penyempurnaan
Melakukan penyesuaian strategi berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, serta mengoptimalkan media dan metode agar lebih responsif terhadap kebutuhan siswa.
- 2) Pelaksanaan Siklus Kedua
Menerapkan perbaikan yang telah dirancang dengan melanjutkan pembelajaran dengan model TGT sambil memantau keaktifan siswa.
- 3) Analisis Data Siklus Kedua
Membandingkan hasil belajar antara siklus pertama dan kedua, kemudian mengidentifikasi peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa.
- 4) Refleksi Akhir
Menarik kesimpulan tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi untuk penerapan lebih lanjut dalam pembelajaran Matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT. Pada siklus 1, terdapat 6 siswa dari 28 siswa yang masih belum mencapai KKTP. Meskipun ada kemajuan dibandingkan dengan kondisi sebelum PTK, penelitian ini dilanjutkan ke siklus 2 untuk mengevaluasi efektivitas model TGT secara lebih mendalam dan melakukan perbaikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Siklus	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Nilai Rata-Rata Kelas
Pra PTK	28	40	100	65,71
Siklus 1	28	40	100	85

Silus 2	28	60	100	94,29
---------	----	----	-----	-------

Berdasarkan analisis data, Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Sebelum penerapan model TGT pada tahap Pra PTK, nilai rata-rata siswa hanya 65,71, yang mencerminkan pemahaman materi masih rendah. Namun, setelah model TGT diterapkan pada Siklus 1, nilai rata-rata meningkat menjadi 85, menandakan adanya perkembangan signifikan dalam pemahaman konsep Matematika. Peningkatan ini berlanjut pada Siklus 2, dengan nilai rata-rata mencapai 94,29, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT semakin efektif dalam membantu siswa memahami materi. Meskipun nilai minimal tetap 40 pada Pra PTK dan Siklus 1, menunjukkan masih ada siswa yang kesulitan, nilai minimal meningkat menjadi 60 pada Siklus 2, yang berarti tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah 60. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa secara keseluruhan semakin membaik. Nilai maksimal tetap 100 di setiap siklus, yang menunjukkan adanya siswa yang sudah menguasai materi dengan sangat baik sejak awal.

Tabel 2. Jumlah Ketuntasan Pembelajaran

Siklus	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa yang Tidak Tuntas
Pra PTK	28	11	39,29%	17	60,71%
Siklus 1	28	22	78,57%	6	21,43%
Silus 2	28	26	92,86%	2	7,14%

Berdasarkan analisis data Tabel 2, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan setelah penerapan model TGT. Pada tahap Pra PTK, hanya 11 siswa (39,29%) yang mencapai ketuntasan, sementara 17 siswa (60,71%) masih belum tuntas. Setelah model TGT diterapkan pada Siklus 1, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa (78,57%), yang menunjukkan bahwa model ini mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Peningkatan ini terus berlanjut pada Siklus 2, dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 26 siswa (92,86%), yang menunjukkan bahwa hampir semua siswa sudah memahami materi dengan baik. Seiring meningkatnya jumlah siswa yang tuntas, jumlah siswa yang belum tuntas menurun drastis. Pada Pra PTK, ada 17 siswa (60,71%) yang belum tuntas, namun setelah Siklus 1, jumlah ini menurun menjadi 6 siswa (21,43%), dan hanya tersiswa 2 siswa (7,14%) pada Siklus 2. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya dalam pemahaman materi tetapi juga dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Matematika.

Adapun pada data penelitian, diperoleh beberapa temuan penting yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Pada siklus 1, siswa mulai menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep rasio, meskipun masih ada beberapa yang belum mencapai ketuntasan. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga meningkat, terlihat dari partisipasi mereka dalam diskusi kelompok, berbagi ide, mengajukan pertanyaan, serta keterlibatan dalam permainan edukatif dan turnamen. Peningkatan ini juga berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam belajar Matematika, yang terlihat dari antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan refleksi pembelajaran, masih terdapat kelompok yang didominasi oleh siswa tertentu, sehingga perlu adanya strategi untuk memastikan semua anggota kelompok terlibat secara aktif.

Pada siklus 2, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, ditemukan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat. Pemahaman siswa terhadap konsep rasio semakin mendalam, dan mereka mampu mengaplikasikannya dengan lebih baik dalam menyelesaikan soal. Selain itu, keaktifan siswa juga semakin tinggi, terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri mereka dalam menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta partisipasi aktif dalam turnamen Katak Loncat pada *platform EducaPlay*. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa secara signifikan dalam mata pelajaran Matematika, baik dari segi pemahaman konsep maupun motivasi belajar.

Respon siswa terhadap penerapan model TGT dengan memanfaatkan *platform EducaPlay* (Katak Loncat) dalam pembelajaran Matematika pada materi Rasio diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer. Secara umum, siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran ini, yang tercermin dalam beberapa aspek utama, sebagai berikut: (1) Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam berpartisipasi karena memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dalam kelompok, berkompetisi secara sehat, mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat, serta mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. Keterlibatan aktif ini berdampak positif pada peningkatan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Matematika. (2) Terjadi peningkatan pemahaman konsep karena penerapan model TGT mengajak siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengikuti permainan dan turnamen yang mengharuskan mereka menyelesaikan soal dengan menerapkan konsep rasio. Proses ini tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa merasa puas dan termotivasi ketika berhasil menyelesaikan soal serta memperoleh skor tinggi. (3) Model ini turut berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial. Melalui kerja sama dalam tim, siswa belajar berkomunikasi dengan lebih baik, bekerja sama secara efektif, mendengarkan serta menghargai pendapat teman, dan menerima perbedaan dengan sikap yang positif. Pengalaman ini membantu mereka dalam berinteraksi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Student-Centered Learning* melalui model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan materi Rasio. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, mengaitkan konsep-konsep Matematika dengan kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat secara signifikan setelah penerapan model TGT, dengan siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep Rasio, yang tercermin pada peningkatan nilai dan ketuntasan belajar mereka.

Melalui mekanisme permainan dan turnamen yang ada dalam model TGT, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, yang pada gilirannya mendorong peningkatan motivasi intrinsik untuk belajar. Selain itu, respon positif siswa terhadap model ini berkontribusi pada perubahan sikap mereka dalam pembelajaran, dengan siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, lebih terlibat dalam diskusi, dan lebih tekun dalam menyelesaikan masalah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat partisipasi aktif dan membangun motivasi belajar yang lebih tinggi, khususnya dalam pembelajaran Matematika pada materi Rasio. Model ini, yang mengintegrasikan elemen permainan, terbukti berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyapuri, R. P., Wulandari, R. A. P., Ikmawati, & Untu, Z. (2025). Peran Pendidikan dalam Mewujudkan Visi Indonesia Emas 2024. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 5(2), 609-614. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781032622408/chapters/10.1201/9781032622408-13>
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan

- Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- 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.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20.
- Haikal, M., Anwae, N., Wafi, A., Aulia, A. R., & Wulandari, N. D. (2025). Urgensi dan Relevansi Pendidikan Ki Hajar Dewanantara dalam Mewujudkan Peradaban Madani di Era Society 5.0. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(1), 374–388.
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran M ufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918.
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 9(1), 59–73. <https://doi.org/10.18592/ptk.v9i1.9290>
- Khasanah, S. N., Sukirman, & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 14(1), 36–53.
- Kulsum, U. (2023). *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91.
- Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., Sitepu, S. B., & Wandini, R. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–7.
- Sulaiman. (2024). *Metode dan Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi, dan Perkembangannya)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Widyanto, I. P., & Vienlentina, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Student Centered Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(4), 149–157.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34.