

Implementasi *Teams Games Tournament* Pada Perbandingan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

¹ Jessica Cindy Aditya Clariza, ² Reza Syehma Bahtiar, ³ Edi Santoso

^{1,2,3} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Email: ¹ ppg.jessicaclariza01528@program.belajar.id, ² syehma_fbs@uwks.ac.id, ³ edisantoso1975@gmail.com

Abstrak: Di Indonesia, sangat penting untuk meningkatkan cara matematika diajarkan guna meningkatkan prestasi akademik siswa. Pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* yang inovatif, yang memadukan permainan dan kompetisi, muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Sebuah proyek penelitian tindakan kelas dilakukan untuk menilai efektivitas model ini dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas lima di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Penelitian ini, mengikuti kerangka kerja Kemmis & Taggart, mencakup tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi yang cermat. Observasi, tes, dan dokumentasi penelitian adalah metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Analisis data dilakukan melalui cara deskriptif dan kuantitatif untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan implementasi pendekatan *Team Games Tournament*. Temuan penelitian menunjukkan: 1) Melalui pemanfaatan model *Teams Games Tournament*, ada peningkatan yang dapat diamati dalam skor kinerja guru antara siklus I dan II; 2) Dibandingkan dengan penilaian pengetahuan yang dilakukan selama siklus I dan II, penelitian ini mengungkapkan peningkatan hasil belajar yang melampaui tujuan mencapai lebih dari 80% efektivitas siswa.

Kata Kunci: Model *Teams Group Tournament*, Hasil Belajar Kelas V SD, Perbandingan

Sitasi:

Clariza, J. C. A., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Implementasi *Teams Games Tournament* Pada Perbandingan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 64-71. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.132>

Pendahuluan

Berlandaskan (Institute for Management Development, 2022) tantangan untuk meningkatkan standar pendidikan matematika di Indonesia memerlukan ide-ide baru dan perombakan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh para pendidik. Dengan memperkenalkan metode pengajaran inovatif yang selaras dengan kemajuan kontemporer dan kemajuan teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era saat ini. Menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar sesuai dengan tren terkini dan kemajuan teknologi dapat berkontribusi secara signifikan untuk meningkatkan standar pendidikan. Menyusun strategi pengajaran khusus yang memenuhi sifat dan kebutuhan unik siswa dapat sangat memengaruhi pemahaman dan prestasi akademik mereka. Menurut (Seribu et al., 2024) pendidikan abad ke-21 mencakup perpaduan tiga kompetensi penting: bakat belajar, kecakapan literasi, keterampilan hidup, sikap, dan kecakapan dalam teknologi. Di era modern, pendidikan berfokus pada pembelajaran yang fleksibel melalui pengulangan yang seringkali dilakukan. Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan (tes), memperkuat pengetahuan (pembelajaran), dan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi. Sebagaimana menurut (Aprianti, 2019) pembelajaran dasar berfungsi sebagai alternatif untuk konsep yang lebih maju yang diperkenalkan dalam pelajaran berikutnya. Pengalaman belajar yang menarik dan efektif dapat membantu siswa dalam memahami ide-ide matematika, seperti konsep perbandingan.

Menurut (Ernawati et al., 2021) pendidikan matematika kontemporer tentang perbandingan menuntut siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis, bekerja secara mandiri, mengasah keterampilan mereka dalam membandingkan dua pengukuran yang sama, mengatasi masalah penskalaan, dan menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam skenario kehidupan nyata. Guru, sebagai perantara transformasi, harus mempunyai tanggung jawab dalam memahami, mengajar, dan membimbing adaptasi model pendidikan ke sumber daya pengajaran. Saat ini, sebagian besar pendidik berjuang untuk melaksanakan tugas-tugas ini secara efektif, sebagaimana dibuktikan di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Guru gagal dalam memilih dan menerapkan model pengajaran yang tepat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa khususnya pada materi perbandingan. Guru di Kelas 5 SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya memilih model pembelajaran berbasis masalah, yang belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk materi pelajaran. Meskipun matematika adalah disiplin

Article Info

Received: 15 Agustus 2024

Accepted: 17 Agustus 2024



9 772828 236008



Journal of Science and Education Research is licensed under a Creative Commons Attribution - Share Alike 4.0 International License.

ilmu teoritis, menggabungkan situasi praktis dari dunia sekitar siswa dapat memfasilitasi pemahaman tentang gagasan perbandingan.

Namun, cara peserta didik diajarkan mengarah pada konsekuensi negatif karena mereka menjadi tidak tertarik dan kurang motivasi saat belajar, yang mengakibatkan penurunan prestasi akademik. Penilaian kognitif siswa kelas lima di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya mengungkapkan bahwa jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, siswa mencapai nilai akademik rata-rata 70. Akibatnya, model pembelajaran yang lebih menarik dan merangsang diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan topik perbandingan dan meningkatkan hasil akademik mereka.

Sebagaimana dinyatakan (Fauzi & Masrupah, 2024) TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang mengorganisasikan siswa ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan keterampilan, latar belakang, dan jenis kelamin yang beragam. Pembelajaran dimulai dengan penyajian tujuan dan sumber daya pendidikan, dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan permainan tim yang kompetitif, dan diakhiri dengan pengakuan dan evaluasi untuk kelompok tersebut.

Berlandaskan (Slavin, 1995) dalam (Tukiran & Andriani, 2019) Pendekatan TGT memungkinkan siswa untuk terlibat dalam komunikasi terbuka, berbagi sudut pandang, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan prestasi akademik. Pendekatan ini menumbuhkan rasa toleransi di antara siswa dan pendidik, mengubah interaksi kelas menjadi pengalaman yang menarik Berlandaskan (Santosa, 2019) kegiatan utama dalam model ini meliputi presentasi kelas, pembelajaran kolaboratif, permainan interaktif, kompetisi, dan pengakuan kelompok.

Penelitian yang serupa dengan ini telah dilakukan terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Teranikha et al., 2024) ditemukan bahwa Pendekatan *team game tournament* dengan materi deret bilangan secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di Kelas 1 SDN Pandean Lamper 03. Semua aspek proses pembelajaran mengalami peningkatan: partisipasi belajar sebesar 25%, mengajukan pertanyaan sebesar 11%, menjawab pertanyaan sebesar 11%, berpartisipasi dalam diskusi sebesar 23%, dan menyelesaikan tugas sebesar 10%. Dalam penelitian tahun 2021, model pembelajaran TGT meningkatkan prestasi akademik siswa kelas 3 SD Muhammadiyah Surabaya pada mata pelajaran perkalian. Model yang melibatkan demonstrasi di kelas, pembelajaran kelompok kecil, dan turnamen ini meningkatkan tingkat aktivitas siswa menjadi 86% pada siklus satu dan 89% pada siklus dua, sedangkan pengelolaan pembelajaran meningkat menjadi 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II. Menurut penelitian Wiranti (2019), model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi akademik matematika. Prestasi belajar siswa meningkat dari rata-rata 70,33 menjadi 77,40 dengan TGT, dan tingkat penyelesaian meningkat dari 54% menjadi 75%. Pada siklus awal, pengamatan menunjukkan bahwa 30 siswa, mewakili 77%, berhasil menyelesaikan pembelajaran, sementara 9 siswa, merupakan 23%, tidak memenuhi nilai kelulusan minimum 65. Pada siklus kedua, 33 siswa mencapai nilai 65 atau lebih, yang berjumlah 84,6% dari total siswa. Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai di bawah nilai kelulusan minimum 65 atau tidak menyelesaikan 15,4% tugas mereka.

Peneliti menganggap penting untuk menerapkan model TGT berdasarkan pengamatan mereka terhadap pembelajaran siswa dengan materi perbandingan. Sehingga perlu dilakukan penerapan model tersebut ke pembelajaran melalui penelitian yang berjudul "*Implementasi Teams Games Tournament Pada Perbandingan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*". Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada perbandingan di kelas V SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya"; dan 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada perbandingan di kelas V SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya.

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi: 1) Bagi Peserta Didik. Meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas V di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perbandingan kelas V di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. 2) Bagi Guru. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada materi perbandingan di kelas V di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya dan meningkatkan kemampuan dan membiasakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada tiap pembelajaran sebagai perbaikan pembelajaran berikutnya. 3) Bagi Sekolah. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada saat proses belajar mengajar di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Setianingsih et al., 2021), penelitian tindakan kelas melibatkan guru yang melakukan penelitian di dalam kelas mereka sendiri untuk meningkatkan pengalaman pendidikan dengan menerapkan serangkaian intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Peneliti bekerja sama dengan mentor mereka, Bapak Edi Santoso, S.Pd., M.Pd. yang berpengalaman luas, yang berperan sebagai pengamat yang penuh perhatian selama proses penelitian. Data primer yang dikumpulkan oleh peneliti terdiri dari 20 siswa dari kelas lima sekolah dasar. Investigasi ini berlangsung selama rentang waktu 1 bulan, dari Mei hingga Juni 2024, di SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 di Surabaya. Penelitian tindakan kelas disusun mengikuti model siklus Kemmis dan Mc Taggart. Sebagaimana yang diuraikan oleh (Wijayanti, 2021), model PTK ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing

meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi (1) penilaian untuk mengevaluasi keterampilan kognitif siswa pada akhir setiap siklus, (2) observasi aktivitas guru yang didokumentasikan pada lembar observasi untuk tujuan reflektif, (3) dokumentasi tambahan seperti foto dan bahan ajar, dan (4) wawancara dengan siswa menggunakan serangkaian pertanyaan untuk melengkapi observasi. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui pemantauan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian kognitif pada akhir setiap fase/siklus pembelajaran. Penggabungan pendekatan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran komparatif diperoleh dari peringkat pelaksanaan pembelajaran untuk setiap fase melalui persamaan berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Untuk mengukur capaian pembelajaran kognitif pada siklus I dan siklus II, digunakan nilai rata-rata kelas pada pasca-penilaian dan proporsi siswa yang melampaui KKM (≥ 70). Menurut Daryanto (2011), rumus perhitungan rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Peserta Didik} \times 100\%}{\text{Jumlah Peserta Didik}}$$

Capaian pembelajaran klasikal terjadi apabila pembelajaran di kelas telah melampaui 80% dari jenjang kompetensi minimum, dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Skor Peserta Didik Tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah Peserta Didik}}$$

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menelaah dokumen pelaksanaan pembelajaran dan melakukan wawancara dengan siswa untuk merefleksikan pembelajarannya. Data kuantitatif yang mendukung analisis ini berupa uraian tertulis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Data Siklus I

Kegiatan penelitian pada siklus I meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti menyusun modul pembelajaran siklus I, menyusun lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, menyusun soal tes penilaian, menyusun lembar kegiatan siswa (LKPD), dan menyusun bahan ajar dan media pembelajaran. Terlampir adalah tautan modul pembelajaran yang digunakan oleh kelompok guru awal. https://drive.google.com/file/d/16LfbeF3N192qyxiXXy9u3GwRX3fBCgXW/view?usp=drive_link

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus perdana dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Mei 2024 saat apel tingkat V di SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Sesi diawali dengan serangkaian langkah pendahuluan: 1) membuka dengan salam, 2) menugaskan siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran, 3) mengecek kehadiran siswa, 4) mempersiapkan siswa secara jasmani dan rohani, 5) menyelenggarakan kegiatan icebreaker untuk meningkatkan semangat, dan 6) menetapkan persepsi dan tujuan pembelajaran saat ini. Kegiatan utama meliputi: 1) mengajukan pertanyaan mendasar, 2) menyusun cetak biru untuk rumah adat Jawa Timur, 3) menguraikan jadwal pembangunan, 4) mengawasi kemajuan proyek, 5) memeriksa hasil proyek, dan 6) menilai pengalaman pendidikan.

Untuk mengakhiri sesi, kita akan terlibat dalam berbagai kegiatan: 1) menjawab pertanyaan pasca-tes tentang evaluasi konten pembelajaran, 2) berbagi refleksi lisan tentang tugas yang diselesaikan hari ini, 3) menawarkan penghargaan dalam bentuk pujian atau hadiah, 4) mendiskusikan pelajaran yang dipetik dari kegiatan hari ini, 5) memulai percakapan santai, 6) mengundang siswa untuk memimpin doa penutup, dan 7) menutup dengan salam.



Gambar 1. Kegiatan Pendahuluan Tindakan Siklus I



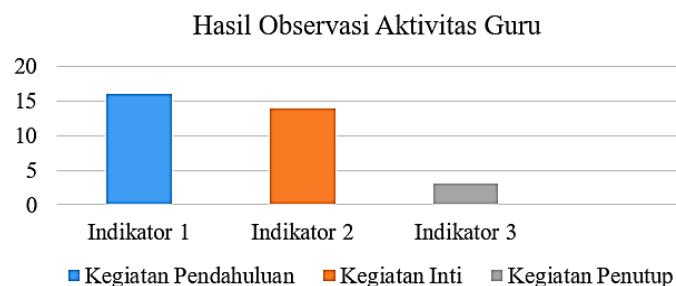
Gambar 2. Kegiatan Inti Tindakan Siklus I



Gambar 3. Kegiatan Penutup Tindakan Siklus I

Pengamatan Siklus I

Dengan menggunakan metode observasi, Bapak Edi yang bertindak sebagai mentor dan pengamat, menggunakan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah di kelas Materi Perbandingan untuk siswa kelas 5 di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Beliau memantau aktivitas guru selama siklus pertama pembelajaran menggunakan lembar observasi. Representasi visual yang ditampilkan adalah bagan yang menggambarkan hasil tindakan guru selama siklus I.



Gambar 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Siklus I

Hasil pemantauan pelaksanaan tugas pada siklus I menunjukkan bahwa kapasitas pelaksanaan proses pendidikan dinilai kurang baik, karena nilai rata-rata yang dicatat dalam tugas guru adalah 61,84.

Dampak tindakan yang dilakukan pada fase pertama memengaruhi hasil belajar. Nilai ujian menunjukkan penurunan prestasi kognitif siswa, dengan tingkat penyelesaian rata-rata 70% dan 60%. Umpan balik dari wawancara refleksi pada fase awal pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan pemecahan masalah kurang disukai oleh siswa kelas lima di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Namun, perbaikan diamati pada siklus berikutnya dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Refleksi Tindakan Siklus 1

Setelah siklus pembelajaran selesai, peneliti dan guru pemantau terlibat dalam diskusi untuk mengevaluasi hasil pengamatan dan menilai efektivitas penelitian. Merefleksikan hasil siklus pembelajaran, berbagai pencapaian dan manfaat dicatat, termasuk: 1) siswa menunjukkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah; 2) siswa berhasil menerapkan konteks yang relevan untuk analisis komparatif. Di sisi lain, kelemahan yang diidentifikasi adalah: 1) siswa menunjukkan kurangnya motivasi dalam pemecahan masalah; 2) mendedikasikan satu hari penuh untuk pemecahan masalah terbukti tidak efisien dan menyebabkan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas. Setelah mengidentifikasi kekurangan yang disebutkan sebelumnya, ada banyak peningkatan dan kemajuan dalam siklus pertama. Mempertimbangkan hasil evaluasi dari siklus awal, guru harus meningkatkan pendekatan pembelajaran komparatif pada siklus kedua untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan prestasi akademik siswa.

Penelitian Data Siklus II

Fase kedua kegiatan penelitian terdiri dari empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan Siklus II

Peneliti menyusun modul ajar siklus II, membuat lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran, menyusun tes evaluasi, menyusun LKPD, dan menyusun sumber belajar dan alat peraga pembelajaran. Berikut ini adalah tautan modul ajar yang digunakan oleh pendidik pada siklus II. https://drive.google.com/file/d/1qUbC4s-zcoCQ1jjaliUiddXSUJUEQYtW/view?usp=drive_link.

Pelaksanaan Siklus II

Sesi pertama pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Mei 2024 di Kelas V SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Kegiatan persiapan meliputi pemberian salam, memimpin doa, mengecek kehadiran, mempersiapkan siswa secara fisik dan spiritual, mencairkan suasana dengan kegiatan, dan menetapkan persepsi dan tujuan pembelajaran. Kegiatan utama meliputi penyediaan materi pembelajaran yang relevan, pembentukan tim yang beragam, memulai permainan berburu harta karun, menciptakan suasana kompetitif, menyelesaikan tantangan yang diberikan kepada setiap tim, dan melakukan evaluasi dengan membagikan hasil diskusi dalam LKPD. Untuk menutup sesi, kita akan terlibat dalam berbagai kegiatan: evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman, menyampaikan kesimpulan tentang materi hari ini, memberikan penghargaan atau hadiah, merenungkan diskusi hari itu, mencairkan suasana, menugaskan siswa untuk memimpin doa penutup, dan saling mengucapkan selamat tinggal. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.



Gambar 5. Kegiatan Pendahuluan Tindakan Siklus II



Gambar 6. Kegiatan Inti Tindakan Siklus II



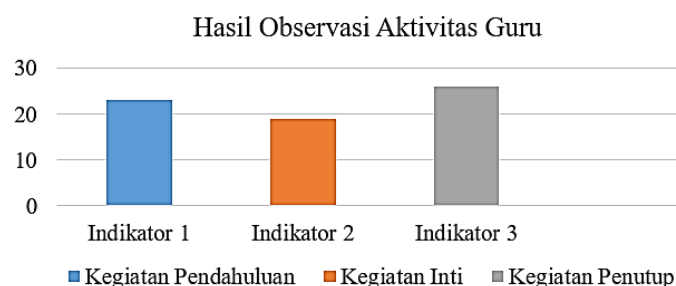
Gambar 7. Kegiatan Penutup Tindakan Siklus II

Pengamatan Siklus II

Dengan menggunakan metode observasi, Bapak Edi berperan sebagai mentor dan mengamati secara saksama praktik pembelajaran pada siklus II model *Team Games Tournament* di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Materi Komparatif Kelas V.

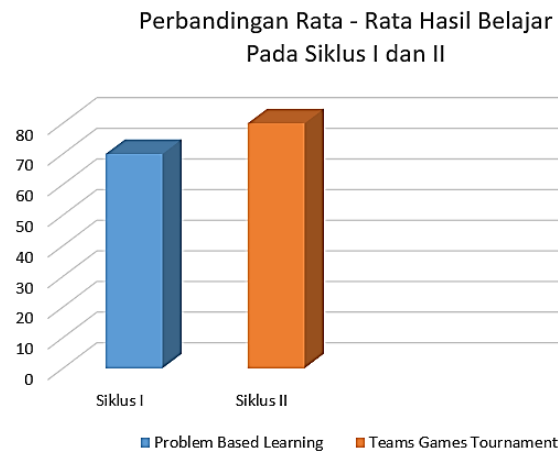
Analisis pelaksanaan tugas pada siklus II menunjukkan keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mencapai nilai indikator rata-rata 89 pada observasi kegiatan. Dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan tindakan pada siklus II terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Hasil tes menunjukkan bahwa prestasi belajar kognitif siswa meningkat rata-rata 80% pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar 90%.

Setelah dilakukan analisis terhadap informasi yang diberikan, dilakukan perbandingan antara prestasi belajar yang diperoleh dari penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada Siklus I dengan model *Team Games Tournament* pada Siklus II. Di bawah ini adalah representasi grafis yang menggambarkan kontras dalam kinerja siswa rata-rata antara kedua siklus.



Gambar 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Siklus II

Data tersebut didukung juga oleh diagram perbandingan persentase ketuntasan belajar di siklus I dan II.



Gambar 9. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar di Siklus I dan II

Berdasarkan wawancara refleksi siswa yang dilakukan selama fase kedua pembelajaran tindakan, terlihat jelas bahwa siswa sangat menghargai penerapan model turnamen permainan tim. Fauzi & Masrupah (2024) mendukung keefektifan model pembelajaran kooperatif *Turnamen Permainan Tim* (TGT) dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran. Dengan memasukkan permainan, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif dalam mengatasi tantangan yang disajikan.

Selain itu, siswa dapat terlibat dan bekerja sama dengan teman sekelasnya untuk meningkatkan kemampuan sosial, kemampuan komunikasi, dan mengatasi tantangan secara kolektif. Dengan berpartisipasi dalam percakapan dan berbagi ide di antara teman sebaya, perjalanan pendidikan menjadi lebih hidup, meningkatkan pemahaman setiap orang tentang pengertian perbandingan.

Setelah menganalisis data yang diberikan, terlihat jelas bahwa hasil pembelajaran dari fase kedua pembelajaran perbandingan telah menunjukkan peningkatan yang signifikan, melampaui nilai kelulusan minimum 70% dan mencapai tingkat penyelesaian pembelajaran 80%. Hasil positif ini dapat dikaitkan dengan pelaksanaan strategi guru yang efektif dalam melakukan turnamen permainan tim selama siklus pembelajaran kedua. Jumlahnya mencapai 89, ditentukan oleh penilaian rata-rata keterlibatan guru sepanjang perjalanan pendidikan. Wiranti (2019) menegaskan gagasan ini, yang menyatakan bahwa ketika sebagian besar guru (>80%) menganggap pembelajaran efektif dan unggul, siswa memahami konten melalui pendekatan turnamen permainan tim.

Refleksi Siklus II

Setelah kegiatan putaran kedua, peneliti dan pendidik pembimbing membahas temuan observasi untuk mengevaluasi efektivitas penelitian. Dengan memantau secara ketat keseluruhan sesi praktik siswa, mereka dapat menilai dampak proses pembelajaran dan kemajuan siswa pada siklus kedua. Hasil dan manfaat yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan ini berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka seperti komunikasi, negosiasi, dan kepemimpinan, tetapi juga mengasah kemampuan kerja tim dan keterampilan kolaboratif yang penting untuk skenario dunia nyata.

Selama fase berikutnya, guru mengidentifikasi berbagai kekurangan. Beberapa siswa merasakan ketidakadilan ketika tim mereka mengalami kekalahan berulang kali, yang menyebabkan mereka berperilaku tidak jujur. Lebih jauh, mereka memprioritaskan pencapaian tim daripada peningkatan kemampuan individu.

Namun demikian, setelah mempertimbangkan kelemahan yang diuraikan sebelumnya, ada banyak peningkatan dan penyempurnaan yang dilakukan selama fase kedua. Berdasarkan hasil penilaian siklus II, penerapan pendekatan *Teams Games Tournament* oleh pendidik dalam proses pendidikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik Kelas V SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya.

Kesimpulan

Hasil observasi aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan pertama menunjukkan bahwa kemahiran guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berada di bawah nilai rata-rata 61,84. Namun, pada tindakan kedua, keterampilan guru dalam menyelenggarakan turnamen permainan beregu meningkat signifikan, mencapai nilai rata-rata 89, yang menunjukkan perubahan perilaku positif dan peningkatan efektivitas pembelajaran.

Menurut wawancara di mana siswa merefleksikan pengalaman belajar mereka, terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih besar untuk belajar ketika berpartisipasi dalam turnamen permainan beregu dibandingkan dengan pembelajaran berbasis masalah. Analisis asesmen kognitif

menunjukkan penurunan 60% dalam penyelesaian pembelajaran pada siklus pertama, dengan skor rata-rata 70 poin. Sebaliknya, pada siklus kedua, terjadi peningkatan 90% dalam penyelesaian pembelajaran, yang menghasilkan skor rata-rata 70, dengan skor rata-rata keseluruhan 80%. Setelah menganalisis data, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan pendidikan *Team Games Tournament* (TGT) menghasilkan peningkatan prestasi akademik di kalangan siswa kelas lima SD Negeri Dukuh Kupang 1/488 Surabaya dibandingkan dengan metode pembelajaran berbasis masalah. Pemilihan model pembelajaran memegang peranan penting dalam membentuk hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini.

Rekomendasi

Dalam analisis akhir, peneliti menawarkan rekomendasi berikut untuk menggabungkan pendekatan *Team Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan prestasi akademik siswa kelas lima di sekolah dasar:

Bagi Sekolah

Memberikan panduan tentang pendekatan pembelajaran yang menginspirasi siswa dan sarankan agar pendidik memilih model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan prestasi akademik siswa melalui sesi pelatihan dan memberikan pelatihan tentang strategi untuk menginspirasi pembelajaran siswa dan sarankan agar guru memilih model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa.

Bagi Guru

Memperhatikan pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai metode yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperhatikan pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai metode yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik giat melatih kemampuan dasar matematika seperti perkalian dan pembagian sebagai penunjang pemahaman materi perbandingan.

Referensi

- Aprianti, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 55–71.
- Ernawati., Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Rusdin., Wahnyuni, M., Irham, M., Akmal, N., & Nasruddin. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- 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), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Institute for Management Development. (2022). *IMD World Talent Ranking 2022*. <https://www.imd.org/centers/world-competitiveness-center/rankings/world-talent-competitiveness/>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Seribu, K., Kusnadi, A., Sridadi, T. W., & Rosyadi, I. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Abad 21 di Pulau Harapan. *Jurnal Pengabdian Adpiks*, 2(1), 1–6.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Tukiran, & Andriani, A. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Games-Tournaments (TGT). *Proceeding of The URECOL*, 224–228.
- Wijayanti, F. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Adanu Abimata.
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. *Maju*, 6(1), 72–79. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>