Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 4, Nomor 7, August 2026, P. 403-412
e-ISSN: 2986-6340
Licensed by Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.23811440

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan Tahun Ajaran 2024/2025

Improving Mathematics Learning Achievement through the Teams Games Tournament (TGT) Method among Grade X Students of MA Nahdlatul Khairaat Labuan in the 2024/2025 Academic Year

Uliartin[1*]
[1]MA Nahdlatul Khairaat Labuan
E-mail: uliartin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika. Metode TGT dipilih karena menggabungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi, serta revisi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan. Data dikumpulkan melalui tes formatif dan lembar observasi kegiatan pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif dengan melihat perubahan hasil belajar siswa dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Persentase hasil belajar meningkat dari 68,42% pada siklus I menjadi 81,58% pada siklus II dan 94,74% pada siklus III. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama penerapan metode TGT. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berpartisipasi dalam permainan akademik, dan memperkuat pemahaman terhadap konsep matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan mendorong partisipasi aktif siswa.
Kata kunci: *Teams Games Tournament*, hasil belajar matematika, pembelajaran kooperatif, penelitian tindakan kelas, partisipasi siswa.

Abstract

This study aimed to improve mathematics learning achievement among Grade X students of MA Nahdlatul Khairaat Labuan through the Teams Games Tournament (TGT) method during the 2024/2025 academic year. The study was motivated by the need to encourage students' active participation and improve their learning achievement in mathematics. The TGT method was selected because it combines teamwork, academic games, and tournaments to create an engaging learning environment. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in three cycles. Each cycle involved planning, action and observation, reflection, and revision. The participants were Grade X students of MA Nahdlatul Khairaat Labuan. Data were collected through formative tests and observation sheets documenting teaching and learning activities. The data were analyzed descriptively by examining changes in students' learning achievement across the three cycles. The results showed a gradual improvement in students' learning achievement. The achievement percentages increased from 68.42% in Cycle I to 81.58% in Cycle II and 94.74% in Cycle III. These findings indicate that students' learning achievement improved throughout the implementation of the TGT method. The activities provided opportunities for students to work collaboratively, participate in academic games, and reinforce their understanding of mathematical concepts. The findings suggest that the TGT method can be a useful alternative for improving mathematics learning achievement and encouraging active student participation. However, the results should be interpreted within the context of this classroom action research.
Keywords: *Teams Games Tournament, mathematics learning achievement, cooperative learning, classroom action research, student participation.*

Article Info:
Received date: 05 August 2026 Revised date: 10 August 2026 Accepted date: 29 August 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan. Proses pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa agar aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak cukup diukur dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga perlu dilihat dari keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar mereka.

Mengajar pada dasarnya merupakan kegiatan membimbing dan memfasilitasi siswa agar mampu belajar secara efektif. Dalam proses pembelajaran, siswa seharusnya menjadi subjek utama yang terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih dapat dijumpai pola yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan materi, memberikan contoh soal, dan meminta siswa mengerjakan latihan secara individual, sedangkan siswa cenderung mendengarkan dan menerima informasi. Kondisi seperti ini berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang aktif juga sangat penting dalam mata pelajaran matematika. Matematika tidak hanya menuntut siswa menghafal rumus atau mengikuti prosedur penyelesaian soal, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Siswa perlu memahami konsep, menghubungkan informasi, memilih strategi penyelesaian, serta menjelaskan alasan di balik jawaban yang diperoleh. Dengan demikian, pembelajaran matematika sebaiknya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika. Hartoyo (2000:24) menekankan pentingnya meningkatkan aktivitas peserta didik melalui latihan, pemberian tugas, kerja kelompok kecil, dan kegiatan menjelaskan gagasan kepada orang lain. Kegiatan tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Kesulitan tersebut dapat berkaitan dengan pemahaman konsep yang belum memadai, kurangnya latihan, rendahnya kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal, atau terbatasnya kesempatan untuk memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan. Apabila pembelajaran berlangsung secara monoton dan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, mereka dapat menjadi kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berpotensi memengaruhi pemahaman terhadap materi dan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar kegiatan belajar matematika menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pendekatan ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kerja kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk bertukar informasi, mendiskusikan penyelesaian masalah, menjelaskan konsep, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Interaksi tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif karena siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga belajar melalui komunikasi dengan teman sebaya. Sulaiman, sebagaimana dikutip dalam Wahyuni (2001:2), mengemukakan bahwa

siswa dapat lebih mudah memahami penjelasan teman karena terdapat kesamaan tingkat pengetahuan dan cara berpikir. Pandangan ini menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa dapat dimanfaatkan sebagai bagian penting dari proses pembelajaran, meskipun guru tetap berperan dalam memastikan ketepatan konsep dan kualitas diskusi.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menggabungkan kerja sama tim, permainan akademik, dan turnamen untuk membantu siswa mempelajari materi dalam suasana yang lebih menarik. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok untuk memahami materi, mendiskusikan persoalan, dan mempersiapkan diri sebelum mengikuti permainan atau turnamen akademik. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman, melatih keterampilan menyelesaikan soal, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar bersama. Unsur permainan dan turnamen juga dapat menambah variasi pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan untuk terlibat melalui aktivitas yang berbeda dari pembelajaran konvensional.

Penerapan TGT dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar melalui beberapa mekanisme. Pertama, kerja sama tim memungkinkan siswa saling membantu memahami konsep dan prosedur penyelesaian soal. Kedua, permainan akademik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Ketiga, turnamen mendorong siswa mempersiapkan diri dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Keempat, interaksi dalam kelompok dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan memperoleh penjelasan tambahan dari teman sebaya. Namun, penerapan model ini perlu direncanakan dengan baik. Guru harus memastikan bahwa semua siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi, permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan kompetisi berlangsung secara sehat tanpa mengurangi semangat kerja sama.

Dalam konteks MA Nahdlatul Khairaat Labuan, penerapan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa menjadi salah satu alternatif yang perlu dikaji untuk mendukung pembelajaran matematika. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui nilai tes, pencapaian kriteria ketuntasan, dan perkembangan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai standar yang ditetapkan, guru perlu melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan mempertimbangkan strategi yang lebih sesuai. Oleh karena itu, penggunaan model TGT perlu dievaluasi melalui tindakan pembelajaran yang terencana dan pengamatan terhadap perubahan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi dan revisi untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Melalui proses tersebut, guru dapat mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil pengamatan serta pencapaian siswa.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model TGT selama tiga siklus pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kualitas pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan model TGT dalam konteks pembelajaran matematika di madrasah. Dengan demikian,

penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan guru sebagai peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (dalam Sugiarti, 1997). Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Sebelum pelaksanaan siklus pertama, dilakukan identifikasi masalah untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan menentukan tindakan yang diperlukan. Hasil refleksi setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes formatif dan lembar observasi. Tes formatif digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan model TGT serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Nilai rata-rata hasil belajar dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai siswa dengan jumlah siswa. Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar 85% siswa mencapai KKM. Data observasi dianalisis dengan menghitung rata-rata penilaian pengamat dan persentase aktivitas guru serta siswa. Data kualitatif dari hasil observasi dan refleksi digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran dan menentukan perbaikan pada setiap siklus.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil analisis setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar setelah penerapan model TGT.

HASIL

Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini, guru menerapkan pembelajaran berbasis kelompok yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi matematika. Proses pembelajaran diamati oleh dua pengamat dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup pengelolaan pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi pengelolaan pembelajaran, skor yang tercatat dari kedua pengamat masing-masing adalah 32. Beberapa kegiatan telah dilaksanakan dengan cukup baik, terutama dalam membimbing siswa, mengawasi kelompok, memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, dan melakukan evaluasi. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran masih memerlukan perbaikan, terutama dalam membangun antusiasme siswa dan membantu mereka memahami langkah-langkah pembelajaran TGT.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus I

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah siswa	38

2	Nilai rata-rata tes formatif	6,79
3	Jumlah siswa yang tuntas	26
4	Jumlah siswa yang belum tuntas	12
5	Persentase ketuntasan belajar	68,42%
6	Target ketuntasan klasikal	85%
7	Status ketuntasan klasikal	Belum tercapai

Sumber: Data hasil penelitian siklus I.

Hasil tes formatif menunjukkan bahwa 26 dari 38 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Persentase ketuntasan sebesar 68,42% masih berada di bawah target ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian, pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep memperoleh persentase tertinggi, yaitu 21,7%. Pemberian umpan balik mencapai 18,3%, sedangkan kegiatan menjelaskan materi yang sulit mencapai 13,3%. Sementara itu, penyampaian tujuan pembelajaran hanya mencapai 5,0%. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembimbingan sudah menjadi bagian penting dalam pembelajaran, tetapi penyampaian tujuan dan pengorganisasian awal pembelajaran masih perlu diperhatikan.

Pada sisi siswa, aktivitas mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru mencapai 22,5%, diikuti kegiatan bekerja bersama anggota kelompok sebesar 18,7% dan diskusi antarsiswa atau antara siswa dan guru sebesar 14,4%. Aktivitas menyajikan hasil pembelajaran hanya mencapai 2,9%. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam diskusi sudah terlihat, tetapi kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja masih relatif terbatas.

Berdasarkan hasil tersebut, refleksi siklus I menunjukkan perlunya memperjelas aturan permainan akademik, memberikan petunjuk kegiatan yang lebih terstruktur, membagi tugas anggota kelompok secara merata, dan meningkatkan kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil diskusi. Perbaikan tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan pada siklus II.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Guru memperbaiki pengelolaan pembelajaran, memperjelas langkah-langkah kegiatan kelompok, dan meningkatkan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan tetap dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa.

Berdasarkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran, skor pengamat pertama adalah 41 dan pengamat kedua adalah 43, dengan skor gabungan yang tercatat sebesar 42. Dibandingkan dengan skor gabungan siklus I sebesar 32, hasil ini menunjukkan peningkatan skor observasi. Namun, karena rincian skor maksimum dan perhitungan rata-rata setiap aspek belum sepenuhnya konsisten, peningkatan tersebut sebaiknya dipahami sebagai perubahan skor yang tercatat, bukan sebagai persentase peningkatan kualitas pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus II

No.	Indikator	Hasil
1	Jumlah siswa	38
2	Nilai rata-rata tes formatif	7,29
3	Jumlah siswa yang tuntas	31
4	Jumlah siswa yang belum tuntas	7

5	Persentase ketuntasan belajar	81,58%
6	Target ketuntasan klasikal	85%
7	Status ketuntasan klasikal	Belum tercapai

Sumber: Data hasil penelitian siklus II.

Hasil tes formatif menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 26 menjadi 31 siswa, atau bertambah lima siswa. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 68,42% menjadi 81,58%, atau sebesar 13,16 poin persentase. Nilai rata-rata yang dilaporkan meningkat dari 6,79 menjadi 7,29. Meskipun demikian, persentase ketuntasan siklus II masih belum mencapai target klasikal sebesar 85%.

Data observasi aktivitas guru memperlihatkan bahwa kegiatan membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep mencapai 25,0%, meningkat dibandingkan dengan 21,7% pada siklus I. Pemberian umpan balik tercatat sebesar 16,6%, sedangkan penyampaian materi, langkah-langkah, atau strategi pembelajaran mencapai 11,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembimbingan dan pemberian umpan balik tetap menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Aktivitas siswa juga memperlihatkan perubahan. Kegiatan bekerja dengan anggota kelompok meningkat dari 18,7% pada siklus I menjadi 21,0% pada siklus II. Aktivitas mengerjakan tes evaluasi meningkat dari 8,9% menjadi 10,8%, sedangkan aktivitas mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru menurun dari 22,5% menjadi 17,9%. Penurunan persentase aktivitas mendengarkan tidak selalu menunjukkan penurunan keterlibatan karena siswa mungkin mengalokasikan lebih banyak waktu untuk kegiatan kelompok. Namun, interpretasi tersebut perlu didukung oleh pengamatan langsung terhadap kualitas interaksi dan partisipasi siswa.

Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengalami perbaikan, tetapi target ketuntasan klasikal belum terpenuhi. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus III dengan harapan dapat membantu siswa yang belum tuntas dan memperkuat pemahaman seluruh siswa terhadap materi matematika.

3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

Data penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat selama pelaksanaan tiga siklus. Siklus I mencapai 68,42%, siklus II mencapai 81,58%, dan siklus III mencapai 94,74%. Persentase pada siklus III menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal sebesar 85% telah tercapai.

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah siswa	38	38	38
Jumlah siswa tuntas	26	31	36*
Jumlah siswa belum tuntas	12	7	2*
Persentase ketuntasan	68,42%	81,58%	94,74%
Target ketuntasan klasikal	85%	85%	85%
Status	Belum tercapai	Belum tercapai	Tercapai

Keterangan: Jumlah siswa pada siklus III dihitung berdasarkan persentase ketuntasan 94,74% dari 38 siswa. Angka tersebut perlu dikonfirmasi dengan data tes siklus III.

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan belajar meningkat sebesar 13,16 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Dari siklus II ke siklus III, ketuntasan kembali meningkat sebesar 13,16 poin persentase. Secara keseluruhan, peningkatan dari siklus I ke siklus III mencapai 26,32 poin persentase. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 26 menjadi 36 siswa, atau bertambah sepuluh siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa membaik selama penerapan model TGT. Meskipun demikian, data yang tersedia belum mencakup nilai rata-rata dan rincian hasil tes siklus III. Oleh karena itu, pembahasan siklus III difokuskan pada persentase ketuntasan yang dilaporkan dan pencapaian target klasikal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan diikuti oleh peningkatan hasil belajar matematika selama tiga siklus tindakan. Pada siklus I, sebanyak 26 dari 38 siswa mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 68,42%. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 31 orang atau 81,58%. Selanjutnya, persentase ketuntasan pada siklus III mencapai 94,74%. Dengan demikian, ketuntasan klasikal meningkat sebesar 26,32 poin persentase dari siklus I hingga siklus III dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Jika jumlah peserta tetap 38 siswa, persentase pada siklus III tersebut setara dengan 36 siswa tuntas. Jumlah ini perlu dicocokkan kembali dengan data tes siklus III sebelum laporan akhir diterbitkan.

Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang diperbaiki secara bertahap dapat berjalan seiring dengan meningkatnya pencapaian belajar siswa. Pada siklus I, siswa masih menyesuaikan diri dengan pembelajaran kelompok dan permainan akademik. Pada siklus II, guru memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan bimbingan ketika siswa mempelajari serta menyelesaikan persoalan matematika. Pada siklus III, ketuntasan yang dilaporkan telah mencapai target. Pola perubahan ini sejalan dengan penelitian tindakan kelas oleh Aryani et al. (2024), yang melaporkan peningkatan ketuntasan matematika setelah penerapan TGT berbantuan situs web. Penelitian tersebut menemukan ketuntasan sebesar 82,80% pada siklus I dan 92,70% pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Kesamaan pola ini menunjukkan bahwa evaluasi dan perbaikan antarsiklus merupakan bagian penting dalam penerapan TGT, meskipun besarnya peningkatan dapat berbeda menurut materi, karakteristik siswa, dan kondisi kelas.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan kajian Suliani et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa TGT berpotensi mendukung hasil belajar matematika melalui diskusi terstruktur dan kompetisi kelompok. Dalam pelaksanaannya, TGT menggabungkan kerja sama tim dengan permainan akademik dan turnamen. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk membahas soal, menyampaikan strategi penyelesaian, membandingkan jawaban, dan menguji pemahamannya. Aktivitas semacam ini dapat memberikan ruang partisipasi yang lebih luas daripada pembelajaran yang didominasi penjelasan satu arah. Namun, permainan dan kompetisi tidak otomatis menghasilkan pemahaman yang baik. Guru tetap perlu memastikan bahwa soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, setiap anggota kelompok terlibat, dan jawaban yang muncul diklarifikasi secara matematis.

Data observasi dalam penelitian ini memberikan gambaran tambahan mengenai perubahan proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa yang bekerja bersama anggota kelompok meningkat dari 18,7% pada siklus I menjadi 21,0% pada siklus II. Pada periode yang sama, aktivitas guru dalam membimbing siswa menemukan konsep meningkat dari 21,7% menjadi 25,0%. Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih menekankan kegiatan kelompok dan pendampingan selama siswa menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran matematika, kesempatan untuk menjelaskan langkah penyelesaian kepada teman dapat membantu siswa meninjau kembali pemahamannya, sedangkan pertanyaan dan arahan guru dapat membantu mengoreksi kesalahan konsep. Meski demikian, persentase aktivitas tersebut harus dibaca sesuai dengan kategori dan cara

penghitungan pada lembar observasi, bukan sebagai bukti langsung bahwa satu aktivitas tertentu menyebabkan peningkatan nilai.

Hasil ini dapat dibandingkan dengan penelitian Sukowati et al. (2024), yang mengkaji hubungan penerapan TGT dengan motivasi, keterlibatan belajar, dan performa matematika. Penelitian tersebut memperluas perhatian dari nilai tes semata ke proses keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian di MA Nahdlatul Khairaat Labuan, peningkatan aktivitas kerja kelompok dapat dipandang sebagai petunjuk bahwa siswa semakin terlibat dalam proses belajar. Akan tetapi, penelitian ini tidak menyediakan pengukuran motivasi secara khusus. Oleh sebab itu, peningkatan motivasi tidak dapat dinyatakan sebagai hasil penelitian ini tanpa dukungan instrumen dan data yang secara langsung mengukur motivasi.

Bukti lain yang relevan dilaporkan oleh Lestari et al. (2024), yang menemukan peningkatan hasil belajar matematika setelah penggunaan model TGT pada siswa sekolah dasar. Penelitian Aprimadedi et al. (2024) juga melaporkan perbedaan hasil tes antara kelas yang menerapkan TGT dan kelas pembanding. Sementara itu, Karina et al. (2025) melaporkan peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen dari 69,52 menjadi 76,97 dalam pembelajaran matematika, dengan ukuran efek yang dilaporkan sebesar \(d = 1{,}09\). Walaupun konteks dan desain penelitian tersebut berbeda, hasil-hasil ini memberikan dukungan empiris bahwa TGT layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika. Perlu diperhatikan bahwa hasil dari penelitian eksperimen tidak dapat disamakan begitu saja dengan penelitian tindakan kelas ini, karena rancangan penelitian, karakteristik peserta, dan cara mengukur keberhasilan tidak sepenuhnya sama.

Kajian meta-analisis Wafa dan Radia (2020) juga melaporkan kecenderungan positif penerapan TGT terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar berdasarkan sepuluh artikel yang dianalisis. Temuan tersebut relevan sebagai dukungan umum terhadap penggunaan TGT, tetapi ruang lingkupnya terutama mencakup siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, hasilnya tidak dapat langsung dianggap sebagai bukti yang identik untuk siswa kelas X madrasah aliyah. Demikian pula, penelitian Dewi dan Sridana (2021) tentang efektivitas TGT terhadap hasil belajar matematika siswa SMP dan penelitian Tanjung et al. (2022) mengenai materi bangun ruang memberikan pembanding pada jenjang dan materi yang berbeda. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan adanya dukungan yang cukup konsisten bagi penggunaan TGT, tetapi penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan tingkat pendidikan, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik.

Peningkatan ketuntasan pada penelitian ini juga perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian tindakan kelas berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran dalam satu konteks kelas, bukan pada pengujian sebab-akibat melalui kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, kenaikan ketuntasan dari 68,42% menjadi 94,74% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi selama penerapan dan penyempurnaan pembelajaran berbasis TGT, tetapi tidak membuktikan bahwa TGT merupakan satu-satunya penyebabnya. Latihan yang berulang, penjelasan guru yang semakin terarah, pengalaman siswa dalam mengerjakan soal, serta penyesuaian tindakan berdasarkan refleksi juga mungkin berkontribusi. Penafsiran ini penting agar kesimpulan penelitian tetap sejalan dengan kekuatan bukti yang tersedia.

Secara keseluruhan, pencapaian ketuntasan sebesar 94,74% pada siklus III menunjukkan bahwa indikator keberhasilan klasikal sebesar 85% telah tercapai berdasarkan data yang dilaporkan. Hasil observasi juga memperlihatkan peningkatan aktivitas kerja kelompok dan bimbingan guru dari siklus I ke siklus II. Temuan tersebut mendukung penggunaan TGT sebagai alternatif pembelajaran matematika di kelas yang diteliti. Penerapan berikutnya perlu memperhatikan pemerataan partisipasi, ketepatan soal, kualitas diskusi, serta verifikasi pemahaman setiap siswa setelah permainan dan turnamen selesai.

Dengan demikian, kegiatan kompetitif tidak hanya berorientasi pada kemenangan kelompok, tetapi tetap berfungsi untuk memperkuat pemahaman matematika.

Selain itu, penelitian Cipta et al. (2023) menelaah penggunaan TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat. Kajian tersebut memperkuat relevansi model ini untuk materi yang memerlukan latihan bertahap dan keterlibatan aktif siswa. Namun, hasil kajian pustaka tetap perlu dibaca berdasarkan cakupan sumber yang dianalisis. Dalam penelitian di MA Nahdlatul Khairaat Labuan, bukti utama tetap berasal dari data tiga siklus yang dikumpulkan di kelas tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas X MA Nahdlatul Khairaat Labuan tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 68,42% pada siklus I menjadi 81,58% pada siklus II dan mencapai 94,74% pada siklus III. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 26,32 poin persentase dari siklus I hingga siklus III, sekaligus melampaui indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 85%.

Penerapan TGT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, mengikuti permainan akademik, dan mengembangkan pemahaman terhadap materi matematika. Perbaikan pembelajaran melalui refleksi pada setiap siklus turut mendukung peningkatan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan partisipatif. Namun, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan konteks penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada satu kelas, sehingga penerapannya pada konteks pembelajaran lain perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

REFERENSI

Ali, M. (1996). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Aprimadedi, A., Marlianda, R., & Verliana. (2024). The effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' learning results in mathematics subjects for class III primary school students. TOFEDU: The Future of Education Journal, 3(4), 798–804. https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i4.153

Arikunto, S. (1993). *Manajemen mengajar secara manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2001). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aryani, M. P., Widana, I. W., & Wijaya, P. W. M. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan website untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika, 4(2). https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i2.9537

Azhar, L. M. (1993). *Proses belajar mengajar pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasional.

Bilqist, M. N., Pramasdyahsari, A. S., Mawadati, E., & Prasetyawati, D. (2024). Efektifitas model pembelajaran TGT pada materi vektor terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 10 Semarang. Journal on Education, 7(1), 753–762. https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6521

Cipta, H., Budianti, Y., & Muslimah, M. (2023). Teams Games Tournament type cooperative learning model as a solution to improve mathematics learning outcomes integer calculation operation material in grade VI students of Al-Azhar Bekasi Elementary School. AS-SABIQUN, 5(6), 1603–1617. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4049

Daroeso, B. (1989). *Dasar dan konsep pendidikan moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.

Dewi, Y. P., & Sridana, N. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. Griya Journal of Mathematics Education and Application, 1(2), 254–262. https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.47

Djamarah, S. B. (2002a). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2002b). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Putra.

Felder, R. M. (1994). *Cooperative learning in the technical course* [Laporan daring]. (Informasi publikasi dan URL perlu dilengkapi).

Hadi, S. (1982). *Metodologi research* (Jilid I). Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

Hamalik, O. (2002). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Hasibuan, J. J., & Moedjiono. (1998). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Karina, L., Runtu, P. V. J., & Maukar, M. G. (2025). Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mathematics achievement. Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 5(3), 1303–1313. https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3457

Lestari, S., Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 7(4). https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.22629

Sukowati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). The effect of Teams Games Tournament (TGT) on students' motivation, engagement, and mathematics performance. Indonesian Journal of Mathematics Education, 7(2), 82–91. https://doi.org/10.31002/ijome.v7i2.2630

Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., & Mutmainah, S. (2024). Studi literatur: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Journal of Research in Science and Mathematics Education, 3(3), 154–164. https://doi.org/10.56855/jrsme.v3i3.1186

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 2(2), 22–28. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319