



IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BARISAN DAN DERET

(*Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model in Teaching Sequences and Series*)

Wahida^{1(*)}, Nasruddin¹, Musnidah¹

Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia¹

 wahidaidaa02@gmail.com^(*)

Article information

Submitted : 12 December 2025

Accepted : 12 April 2025

Published : 15 April 2025

Abstract

This study examines the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in mathematics, specifically in the topic of sequences and series, at one of the Islamic Senior High Schools (MAN) in Barru City. The purpose of this research is to analyze the impact of the TGT model on students' conceptual understanding and learning motivation. The study employs a Classroom Action Research (CAR) method with a descriptive qualitative approach. The research subjects were Grade X students who engaged in learning using the TGT model. Data were collected through learning outcome tests and student motivation questionnaires, and analyzed by comparing the conditions before and after the implementation of the TGT model. The results indicate that the implementation of the TGT model significantly improved students' conceptual understanding of sequences and series. Moreover, the model also enhanced students' learning motivation, as reflected in their increased active participation in discussions and academic tournaments. These findings suggest that the TGT learning model can serve as an innovative and effective alternative to improve the quality of mathematics instruction, particularly in facilitating the understanding of abstract concepts such as sequences and series.

Abstrak

Kata kunci:

Implementasi, Teams Games Tournament (TGT), Mathematical Sequences, Series

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Barisan dan Deret di salah satu MAN di kota Barru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penerapan model TGT terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang melakukan pembelajaran dengan model TGT. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi siswa, yang dianalisis dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah implementasi model pembelajaran TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa dalam materi Barisan dan Deret. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi dan turnamen akademik. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam memahami konsep abstrak seperti Barisan dan Deret.

(*) Corresponding Author:

Wahida, wahidaidaa02@gmail.com, 087866026595

How to Cite: Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Barisan dan Deret. *Jurnal of Mathematics Learning Innovation*, v4(n1), 37-50. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.11881>

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis pada siswa.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran matematika adalah barisan dan deret, yang membutuhkan pemahaman pola angka serta keterampilan berpikir sistematis dalam menyelesaikan permasalahan matematis (Khairullah & Heriyana, 2023). Kesulitan dalam memahami barisan dan deret tidak hanya disebabkan oleh sifat abstrak materinya, tetapi juga oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan pola barisan, memahami rumus, serta menerapkan konsep barisan dan deret dalam pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Silaban, Simbolon, & Lumbantoruan, 2022). Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hartati, 2021), yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep barisan dan deret masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model ini dipilih karena mampu menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam proses belajar mengajar, yang dapat mengatasi tantangan pembelajaran barisan dan deret yang cenderung abstrak. TGT juga menawarkan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas, kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Kebaruan dari pemilihan model ini terletak pada integrasi elemen permainan dalam pembelajaran matematika, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun kemampuan berpikir kritis secara lebih efektif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berlatih menyelesaikan soal dengan lebih aktif, tetapi juga terlibat dalam interaksi sosial yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Krisnawati, Nursit, & Hasana, 2024). Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dipublikasikan dalam (Sanusi & Widyaningsih, 2014), yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat memberikan dampak positif dalam berbagai aspek pembelajaran. TGT mampu meningkatkan pemecahan masalah matematika secara signifikan dibandingkan dengan

metode pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan model ini mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi kelompok, mengembangkan strategi pemecahan masalah, serta meningkatkan daya saing akademik secara sehat (Sari, Oktafia, & Ningsih, 2021). Dengan demikian, siswa tidak hanya lebih memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep, model TGT juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis kompetisi memberikan tantangan tersendiri bagi siswa, sehingga mereka lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif. Studi yang dilakukan oleh (Armadani, Wijayanti, & Aini, 2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode TGT menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode ceramah tradisional. Hal ini dikarenakan elemen permainan dalam TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan (Gustika, Fitriani, Dwiana, & Aminah, 2024).

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran barisan dan deret. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak penerapan model TGT terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan TGT, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep barisan dan deret, meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan efektif di lingkungan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif deskriptif untuk menggali efektivitas metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Purnomo, 2011). Metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) merujuk pada langkah-langkah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Dalam proses ini, guru melakukan berbagai perubahan terhadap metode pembelajaran sebelumnya guna memperbaiki kekurangan yang ada, berdasarkan refleksi dari pengalaman mengajar sebelumnya (Dewi & Mariana, 2024). Penelitian tindakan kelas dipilih karena dapat memberikan wawasan mendalam tentang

penerapan metode dalam konteks kelas yang nyata serta perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X, yang berjumlah 30 orang, yang sedang mempelajari materi matematika tentang barisan dan deret. Penetapan kelas dilakukan oleh pihak sekolah sebagai bagian dari pembagian tugas selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang diikuti oleh peneliti. Kelas tersebut sesuai dengan materi yang tengah diajarkan pada saat penelitian berlangsung, sehingga peneliti memanfaatkan kesempatan ini untuk mengimplementasikan metode Teams Games Tournament dalam pembelajaran. Selama kegiatan PPL, mahasiswa praktikan diberi kepercayaan penuh untuk mengelola proses pembelajaran secara mandiri di kelas yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, seluruh proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan langsung oleh peneliti tanpa keterlibatan langsung guru mata pelajaran. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung dampak dari penerapan metode terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di salah satu MAN di kota Barru, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Purnomo, 2011). Tahap pertama adalah perencanaan, Perencanaan merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Mulyatna et al., 2018). Hal ini dikarenakan, perencanaan akan menjadi panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran (Mukhibin & Nafidhoh, 2023), di mana peneliti merancang dan menyiapkan materi pembelajaran barisan dan deret yang akan diintegrasikan dengan Teams Games Tournament. Pada tahap ini, peneliti juga mempersiapkan instrumen seperti lembar observasi, tes hasil belajar, dan pedoman wawancara. Teams Games Tournament adalah metode yang menggunakan permainan berbasis waktu di mana siswa dibagi menjadi kelompok dan berlomba untuk menyelesaikan soal matematika dalam waktu tertentu. Poin diberikan berdasarkan ketepatan dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal.

Pada tahap kedua, yaitu pelaksanaan, Pelaksanaan tindakan meliputi proses pelaksanaan pembelajaran yang di muat di dalam RPP, dapat di modifikasi dengan memperhatikan kondisi pada saat pelaksanaan Tindakan (Latuheru, Lolangluan, & Wattimury, 2024). Dalam penelitian ini Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode Teams Games Tournament. Setiap kelompok diberikan soal-soal tentang barisan dan deret yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas. Setelah setiap sesi permainan selesai, peneliti memberikan umpan balik dan melanjutkan dengan soal yang lebih sulit sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Proses pembelajaran ini berlangsung dalam beberapa pertemuan untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berlatih dan menguasai materi.

Tahap selanjutnya yaitu tahap observasi, Observasi merupakan proses pengumpulan data dalam penelitian di mana peneliti mengamati situasi penelitian secara langsung. Ada dua jenis observasi, yaitu observasi berstruktur yang dilakukan dengan pedoman tertentu, serta observasi tidak berstruktur yang dilakukan tanpa pedoman khusus. Pengamatan terhadap dampak suatu tindakan dilakukan secara berkelanjutan, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar. Fokus utama dalam observasi ini adalah perkembangan pemahaman siswa, yang dapat dilihat dari respons mereka terhadap pertanyaan, tingkat pemahaman, serta partisipasi dalam diskusi atau pemecahan masalah. Hasil akhir dari observasi ini biasanya berupa tes formatif. Pada tahap ini, data yang relevan dengan topik penelitian dianalisis dan diuraikan secara sistematis (Rahmawati, Nurul Aulia, Rosdiana, Zaenah, & Zaenudin, 2023). peneliti mengamati dinamika kelas, interaksi siswa, dan bagaimana siswa beradaptasi dengan metode yang digunakan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan partisipasi siswa selama permainan. Selain itu, peneliti juga melakukan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi barisan dan deret sebelum dan sesudah penerapan Teams Games Tournament. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut.

Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data. Data yang diperoleh dari hasil tes akan dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Data hasil observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan dalam motivasi, keterlibatan, dan dinamika kelas selama penggunaan metode Teams Games Tournament. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah metode ini dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam memahami materi matematika, khususnya barisan dan deret (Aritonang & Safitri, 2021).

Pada tahap refleksi, Tahap refleksi dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan analisis data dan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan (Lafendry, 2023). Peneliti mengevaluasi seluruh proses pembelajaran, baik dari segi hasil akademik maupun perubahan yang terjadi dalam aspek sosial dan emosional siswa. Refleksi ini akan digunakan untuk menentukan keberhasilan penerapan metode Teams Games Tournament dalam pembelajaran, serta untuk merencanakan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan pada siklus berikutnya. Refleksi ini juga mencakup wawancara dengan guru dan beberapa siswa untuk mendapatkan perspektif mereka tentang efektivitas metode yang diterapkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai penggunaan Teams Games Tournament dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk materi barisan dan deret. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan perubahan yang signifikan dalam beberapa aspek yang diukur, baik dalam hal pencapaian akademik maupun aktivitas siswa.

1. Peningkatan Hasil Belajar

Sebelum implementasi model Teams Games Tournament, nilai rata-rata siswa dalam tes akhir adalah 70,5. Setelah model diterapkan, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83,2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum TGT:

- Jumlah total nilai dari 30 Siswa = 2119
- Nilai rata-rata siswa = 70,5

Nilai rata-rata dapat dihitung dengan rumus:

$$Rata - rata = \frac{\text{Jumlah Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Dalam hal ini:

$$Rata - rata = \frac{2119}{30} = 70,5$$

Jadi, nilai rata-rata sebelum penerapan TGT adalah 70,5.

- Rata-rata ini diperoleh sebelum model TGT diterapkan.

Setelah TGT:

- Jumlah total nilai dari 30 siswa = 2496
- Nilai rata-rata siswa = 83,2

Nilai rata-rata dapat dihitung dengan rumus:

$$Rata - rata = \frac{\text{Jumlah Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Dalam hal ini:

$$Rata - rata = \frac{2496}{30} = 83,2$$

Jadi, nilai rata-rata sebelum penerapan TGT adalah 83,2.

- Rata-rata ini diperoleh setelah model TGT diterapkan.

Peningkatan Nilai Rata-rata:

$$\text{Peningkatan Nilai Rata - rata} = 83,2 - 70,5 = 12,7$$

Dengan demikian, ada peningkatan 12,7 poin dalam rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT.

2. Peningkatan Keterlibatan dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi, terdapat peningkatan yang jelas dalam aktivitas siswa. Sebanyak 80% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi dan permainan yang berlangsung selama pembelajaran, sementara pada model pembelajaran konvensional hanya 57% siswa yang terlibat secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament berhasil merangsang siswa untuk lebih berpartisipasi.

Sebelum TGT:

- Siswa terlibat aktif : 15 Siswa
- Jumlah Siswa : 30 Siswa
- Presentase Keterlibatan : 57%

Presentase Keterlibatan dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Presentase Keterlibatan} &= \left(\frac{\text{jumlah Siswa yang Terlibat aktif}}{\text{Jumlah Siswa}} \right) \times 100 \\ &= \left(\frac{15}{30} \right) \times 100 \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Jumlah siswa yang terlibat = 50% dari 30 siswa = 15 siswa.

Setelah TGT:

- Siswa terlibat aktif : 24 Siswa
- Jumlah Siswa : 30 Siswa
- Presentase Keterlibatan : 80%

Presentase Keterlibatan dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Presentase Keterlibatan} &= \left(\frac{\text{jumlah Siswa yang Terlibat aktif}}{\text{Jumlah Siswa}} \right) \times 100 \\ &= \left(\frac{24}{30} \right) \times 100 \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Jumlah siswa yang terlibat = 80% dari 30 siswa = 24 siswa.

Peningkatan Keterlibatan:

$$\text{Penigkatan Keterlibatan} = 24 - 15 = 9$$

Peningkatan keterlibatan siswa setelah penerapan TGT adalah 9 siswa lebih banyak yang terlibat aktif.



Gambar 1.
Siswa mengikuti turnamen dalam pembelajaran model TGT

3. Respon Positif Siswa

Survei yang diberikan kepada siswa mengungkapkan bahwa 90% siswa merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan model Teams Games Tournament. Selain itu, 87% siswa merasa bahwa metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam hal pemahaman konsep-konsep yang sulit.

90% siswa merasa lebih tertarik menggunakan TGT.

- Jumlah Siswa yang tertarik menggunakan TGT : 27 Siswa

$$\begin{aligned} \text{Presentase Keterlibatan} &= \left(\frac{\text{jumlah Siswa yang Terlibat aktif}}{\text{Jumlah Siswa}} \right) \times 100 \\ &= \left(\frac{27}{30} \right) \times 100 \\ &= 90\% \end{aligned}$$

87% siswa merasa TGT membantu pemahaman mereka.

- Jumlah Siswa yang merasa TGT membantu pemahaman mereka : 26 Siswa

$$\begin{aligned} \text{Presentase Keterlibatan} &= \left(\frac{\text{jumlah Siswa yang Terlibat aktif}}{\text{Jumlah Siswa}} \right) \times 100 \\ &= \left(\frac{26}{30} \right) \times 100 \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Respon Positif:

Secara keseluruhan, 27 siswa merasa lebih tertarik untuk belajar dan 26 siswa merasa bahwa model TGT membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.



Gambar 2.

Peneliti memberikan arahan sebelum memulai sesi permainan TGT

Tabel 1.

Hasil Analisis Sebelum dan Sesudah Mengimplementasikan Model TGT

Aspek	Sebelum TGT	Setelah TGT	Peningkatan
Nilai rata-rata	70,5	83,2	12,7
Keterlibatan Siswa (%)	50%	80%	30% (9 Siswa)
Respon Positif Siswa (%)	-	90% tertarik, 87% paham	-

Tabel 1 menunjukkan perbandingan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70,5 menjadi 83,2, dengan selisih sebesar 12,7 poin. Selain itu, tingkat keterlibatan siswa juga meningkat secara signifikan, dari 50% menjadi 80%, yang setara dengan tambahan partisipasi aktif dari 9 siswa. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan model TGT pun menunjukkan hasil yang positif, di mana 90% siswa merasa tertarik dan 87% mengaku lebih memahami materi setelah penerapan model tersebut. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keterlibatan siswa dan respon mereka terhadap pembelajaran. Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70,5 menjadi 83,2 yang menandakan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami materi Barisan dan Deret dengan lebih baik.

Peningkatan nilai sebesar 12,7 poin ini menunjukkan bahwa model TGT efektif membantu siswa memahami Barisan dan Deret dengan lebih baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran bukan sekedar membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Model ini mendorong siswa untuk lebih efektif dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan . Hal ini sejalan dengan penelitian (Lestari, 2019) yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD Inpres No. 181 Pattopakang. Dalam penelitiannya, rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT sebesar 76,80, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan strategi ekspositori sebesar 70,80, hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga konsisten dengan temuan dari (Sodikin, Santoso, Herlia, Matlalu, & Titin, 2024), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang abstrak, sebagaimana terlihat dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga dapat memperdalam pemahaman konsep yang kompleks dalam matematika.

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa model TGT meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Jika sebelum penerapan metode ini hanya 50% siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam kelas, setelah implementasi angka ini meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak yang besar dalam membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Salah satu alasan utama dari meningkatnya keterlibatan ini adalah elemen kompetisi dalam TGT yang secara alami membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Selain itu, adanya sistem tim dalam TGT juga membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal dan mendiskusikan materi bersama teman-temannya. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam pembelajaran juga didukung oleh penelitian dari (Ni'matuzzuriyah, 2025), yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kompetisi, seperti yang diterapkan dalam Teams Games Tournament, dapat meningkatkan interaksi antar siswa . Melalui penerapan model TGT, siswa yang terlibat dalam permainan lebih cenderung berkomunikasi dan berbagi ide yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar mereka, jadi siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari rekan-rekan mereka melalui diskusi dan kerjasama dalam tim. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang

interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Tidak hanya keterlibatan dalam kelas yang meningkat, tetapi respon siswa terhadap metode ini juga sangat positif. Berdasarkan survei yang dilakukan, 90% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan model TGT dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Respon positif ini sejalan dengan temuan (Jusuf, 2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan gimifikasi dalam pembelajaran, seperti pemberian poin, peringkat, dan hadiah, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen permainan ini membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan.

Meskipun model TGT menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah perbedaan tingkat partisipasi siswa dalam permainan. Tidak semua siswa memiliki kepercayaan diri yang sama dalam berkompetisi, sehingga dalam beberapa kasus, siswa yang lebih pemalu atau kurang percaya diri cenderung menjadi lebih pasif dalam kegiatan ini. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam keterlibatan siswa, dimana beberapa siswa sangat aktif, sementara yang lain kurang terlibat. Selain itu, siswa dengan pemahaman lebih cepat mungkin lebih mendominasi dalam permainan, sehingga yang lambat memahami materi bisa merasa tertinggal. Penelitian oleh (Wulandari, Trianan, Aufaa, & Azizah, 2024) menemukan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa secara bertahap, meskipun beberapa siswa awalnya merasa kurang percaya diri dalam berkompetisi.

Untuk mengatasi tantangan itu, pendidik perlu menerapkan strategi tambahan, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan soal, mengatur tim secara seimbang berdasarkan kemampuan siswa, serta memberikan penghargaan yang tidak hanya berfokus pada kemenangan, tetapi juga pada usaha dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, semua siswa, termasuk yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, tetap merasa termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.

Di samping itu, perlu diperhatikan bahwa peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini kemungkinan tidak sepenuhnya disebabkan oleh penerapan model TGT saja. Beberapa faktor lain yang tidak dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini, seperti keterampilan mengajar guru, dukungan lingkungan belajar, serta latar belakang akademik siswa, juga dapat memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Sebagai contoh, guru yang memiliki kemampuan pedagogis yang baik, mampu membimbing diskusi kelompok secara efektif, dan memahami karakter siswa dapat memaksimalkan

potensi dari model TGT. Dengan kata lain, keberhasilan model ini sangat mungkin juga dipengaruhi oleh bagaimana guru menerapkannya di dalam kelas, bukan hanya oleh desain model itu sendiri.

Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, seperti ruang kelas yang kondusif, fasilitas belajar yang memadai, dan suasana kelas yang positif, juga dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar. Dukungan teman sebaya, ketersediaan alat bantu belajar, serta suasana yang mendorong kolaborasi akan memperkuat efektivitas metode seperti TGT yang berbasis kerja tim. Di sisi lain, latar belakang akademik siswa, seperti kemampuan awal dalam matematika, kebiasaan belajar di rumah, dan motivasi pribadi, juga dapat memengaruhi seberapa besar manfaat yang mereka peroleh dari model pembelajaran ini. Siswa dengan kemampuan awal yang tinggi cenderung lebih cepat beradaptasi dengan model baru dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk melihat hasil peningkatan belajar secara lebih komprehensif, dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat berperan secara tidak langsung. Hal ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih holistik, yang tidak hanya fokus pada model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga pada konteks dan kondisi yang melingkupi proses belajar-mengajar di dalam kelas. Untuk mengatasi tantangan ini dan mengoptimalkan penerapan model TGT, diperlukan strategi tambahan yang dapat meningkatkan efektivitasnya secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran matematika. Model TGT terbukti sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, terutama pada materi Barisan dan Deret. Keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuannya dalam menggabungkan unsur kompetisi, kerja sama, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Dalam penelitian ini, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana model TGT dapat diterapkan pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian mendatang dapat memperhatikan faktor-faktor seperti durasi permainan, jumlah peserta dalam satu tim, serta bagaimana model ini dapat diintegrasikan dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih modern dan menarik bagi siswa. Dengan semakin berkembangnya inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan, diharapkan metode ini dapat terus disempurnakan agar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Barisan dan Deret di kelas X memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70,5 menjadi 83,2, dan tingkat partisipasi aktif dalam kelas juga naik dari 50% menjadi 80%. Sebagian besar siswa (90%) mengaku merasa lebih tertarik dan termotivasi belajar melalui pendekatan ini. TGT terbukti cocok diterapkan pada materi dengan tingkat kesulitan yang beragam. Dalam prosesnya, setiap kelompok diberikan soal dengan tiga tingkatan kesulitan rendah, sedang, dan tinggi yang dikerjakan secara bergiliran oleh anggota tim. Pola ini tidak hanya mendorong pemahaman yang lebih dalam, tapi juga membangun kebiasaan belajar bersama dan saling mendukung antar siswa.

Di kelas dengan jumlah siswa cukup banyak, model ini membantu meningkatkan interaksi dan memastikan setiap siswa punya ruang untuk terlibat. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti TGT dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif, khususnya untuk materi-materi yang menantang. Ke depan, model ini patut terus diuji pada konteks dan materi lain untuk mendorong hasil belajar yang lebih baik.

CONFLICT OF INTEREST

Penulis artikel ini menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan yang terlibat dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Model pembelajaran yang dibahas, yaitu *Teams Games Tournament*, tidak terkait dengan sponsor atau dukungan finansial dari pihak manapun. Semua informasi dan pandangan yang disampaikan dalam artikel ini adalah hasil dari pengalaman dan pengamatan pribadi serta penelitian literatur yang relevan dalam bidang pendidikan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, I., & Safitri, I. (2021). Pengaruh Blended Learning Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 735–743. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.555>
- Armadani, N., Wijayanti, R. . R., & Aini, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533–4539. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- Dewi, K. R., & Mariana, N. (2024). Pendekatan Pembelajaran Terpadu: Mengoptimalkan Model Integrasi Fragmented Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1–23.
- Gustika, C. D., Fitriani, A. D., Dwiana, R., & Aminah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*, 11(3), 424–433. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hartati, S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMA dalam Memahami Materi Barisan dan

- Deret. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 5(2), 85–95.
<https://doi.org/10.33627/sm.v5i2.728>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Khairullah, W., & Heriyana, T. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Materi Barisan dan Deret Kelas XI SMK Karya Nasional Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 427–444.
- Krisnawati, M., Nursit, I., & Hasana, S. N. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Problem Card untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul*. 19(22), 1–13. Retrieved from <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/1528/1335>
- Lafendry, F. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Lingkup Pendidikan. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 142–150. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i2.520>
- Latuheru, Lolangluan, & Wattimury. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Drive Dalam Permainan Bulutangkis Dengan Metode Blocked Practice Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 5(2), 52–60.
- Lestari, S. I. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan MANGARABOMBANG Kabupaten Takalar*.
- Mukhibin, A., & Nafidhoh, B. (2023). Hambatan Guru Matematika dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(2), 127–137. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i2.7152>
- Ni'matuzzuriyah. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada MATA Pelajaran IPS*. 3(1), 90–95. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Purnomo, B. H. (2011). *Metode dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. 8, 251–256. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JP2/article/view/859/673>
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Sanusi, N. M., & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jkpm*, 1(2), 17–23.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101–112. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2991>
- Silaban, A. M., Simbolon, K., & Lumbantoruan, J. H. (2022). Kesulitan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Barisan dan Deret Aritmatika. *Brillo Journal*, 1(2).
- Sodikin, Santoso, G., Herlia, P. A., Matlahu, C., & Titin, S. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(1), 1–9.
- Wulandari, D. A., Trianan, S. A., Aufaa, M. A., & Azizah, W. A. (2024). *Peningkatan Karakter Percaya Diri pada Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. 8(2), 22470–22478.