



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS ISLAMIYAH BELAWAN

Application Of The Tgt Learning Model To Improve The Learning Outcomes Of Class Viii Mts Islamiyah Belawan Students

Risfa Rahma Harahap* , Hasratuddin

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan

Jalan Williem Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

*Alamat Korespondensi: risfarahma362@gmail.com

(Tanggal Submission: 08 Juli 2024, Tanggal Accepted : 27 September 2024)



Kata Kunci :

Hasil Belajar,
Model
Pembelajaran
Kooperatif, TGT

Abstrak :

Riset ini diselenggarakan karena terdapat hasil belajar matematika anak didik yang masih tergolong rendah, siswa kurang antusias dengan cara belajar konvensional dan mereka kurang memahami konsep dalam belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa. Salah satu model yang dianggap efektif adalah model TGT yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pengabdian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif TGT. Selain itu, untuk mengetahui ketuntasan klasikan dari hasil belajar murid setelah diajar menggunakan model pembelajaran tersebut. Pengabdian diselenggarakan di MTS Islamiyah Belawan pada semester genap 2023/2024. Penelitian tindakan kelas ialah jenis riset yang diselenggarakan pada lima tahap: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi. Hasil riset yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, nilai rata-rata hasil belajar murid naik ke 68,16 pada siklus pertama dan 84,5 ketika siklus kedua. Dalam siklus I, ketuntasan belajar klasikal naik dari 53,34% menjadi 86,67% sewaktu model pembelajaran TGT diterapkan. Dari 30 murid yang menjalani tes, 26 orang (86,67%) diantaranya memenuhi kriteria tuntas yakni mencapai nilai lebih besar atau sama dengan 75, sedangkan 4 orang (13,33%) tidak mencapai syarat ketuntasan. Sewaktu siklus II didapatkan skor poin rata-rata observasi aktivitas pelaksanaan pembelajaran di kelas 91,27 dengan golongan paling baik. Sehingga disimpulkan murid memiliki hasil belajar yang lebih baik dengan model pembelajaran TGT. Selanjutnya, ketuntasan hasil belajar mereka tergolong tuntas.

Key word :

Cooperative learning model, TGT, learning achievement

Abstract :

This research was conducted because there were still relatively low mathematics learning outcomes of students, students were less enthusiastic about conventional learning methods and they did not understand the concepts in learning mathematics. Therefore, innovation is needed in learning methods that can improve students' understanding of concepts and interest in learning. One model that is considered effective is the TGT model which can facilitate a more interesting and enjoyable learning experience. This community service is to determine the increase in student learning outcomes after the TGT Cooperative Learning Model was implemented. In addition, to determine the classical completeness of student learning outcomes after being taught using the learning model. Community service was held at MTS Islamiyah Belawan in the even semester of 2023/2024. Classroom action research is a type of research that is carried out in five stages: class presentation, group learning, games, tournaments and team awards. The instruments used are tests and observations. The results of the research are that by using the TGT cooperative learning model, the average value of student learning outcomes increased to 68.16 in the first cycle and 84.5 in the second cycle. In cycle I, classical learning completion increased from 53.34% to 86.67% when the TGT learning model was applied. Of the 30 students who took the test, 26 (86.67%) of them met the completion criteria, namely achieving a score greater than or equal to 75, while 4 (13.33%) did not meet the completion requirements. During cycle II, the average point score for observing learning implementation activities in the classroom was 91.27 with the best group. So it is concluded that students have better learning outcomes with the TGT learning model. Furthermore, the completion of their learning outcomes is classified as complete.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Harahap, R. R., & Hasratuddin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mts Islamiyah Belawan. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 902-909. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i3.1738>

PENDAHULUAN

Pendidikan dan mendidik saling terkait. Matematika ialah satu subjek pelajaran yang sangat berguna untuk pendidikan (Susanti, 2020). Ini dikarenakan matematika bisa membantu individu berpikir logis, memiliki tanggung jawab, mempunyai karakter yang baik dan mengatasi permasalahan keseharian. Menurut Djabatomo, (2018) terdapat lima penyebab mengapa belajar matematika sangat penting. Mereka mengatakan bahwa matematika membantu kita berpikir dengan cara yang tepat dan masuk akal, membantu kita mengatasi permasalahan keseharian, membantu kita belajar tentang bentuk interaksi dan generalisasi pengalaman kita, membantu kita menjadi lebih peka pada budaya yang berkembang.

Agustyaningrum & Pradanti, (2022) menyatakan bahwa peran matematika dalam bidang ilmu bagi kehidupan amatlah berharga sebab beragam hal di dunia kita berkaitan dengan matematika. Maka dari itu sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, matematika adalah satu bidang studi yang dipelajari. Matematika sebenarnya termasuk bidang studi yang paling tidak disenangi anak didik dan dinilai sukar.

Nugraha, (2021) menyatakan fakta bahwa sejumlah anak didik masih memiliki poin di bawah 60 menunjukkan bahwa mereka masih memiliki poin matematika yang minim. Karena pentingnya matematika, anak didik wajib mempelajarinya dengan baik. Akan tetapi, kebutuhan yang tinggi dalam penguasaan matematika tidak sebanding dengan hasil belajar matematika anak didik di lingkungan



nyata. Fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan dan perolehan belajar mereka pada subjek pelajaran matematika kurang menyenangkan. Begitu juga dengan pemikiran Abdurrahman, (2018) yakni “Matematika dari sejumlah subjek pelajaran yang dipaparkan di sekolah dinilai begitu sulit oleh anak didik, baik yang tidak mengalami kesulitan belajar maupun yang kesulitan”. Tidak jarang anak didik meninggalkan bidang studi matematika sebab mereka merasa tidak berhasil. Akibatnya, hasil belajar mereka lebih rendah.

Dalam hal belajar matematika pada dasarnya merupakan belajar konsep (Sihotang, 2021). Menurut Sulistiowati, (2022) mencetuskan bahwa anak didik memiliki kecenderungan untuk mengingat ide tanpa mengerti arti dan maknanya, yang menggambarkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah menjadi permasalahan. Begitu sukar dalam memperbaiki ulang bila konsep pendahulu diterima dengan salah, khususnya pada hal menjawab soal matematika. Dalam menumbuhkan hasil belajar anak didik, butuh dipertimbangkan metode dan pendekatan agar menumbuhkan motivasi belajar anak didik serta pemahaman mereka tentang konsep matematika dengan mengaitkan mereka untuk berpartisipasi aktif pada proses belajar. Ini harus dilakukan sesuai dengan pemaparan tersebut. Peneliti mempunyai solusi penyelesaian dengan mengaplikasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Menurut Putri *et al.*, (2022) model ini adalah satu yang paling gampang digunakan dan mengikutsertakan kegiatan untuk semua anak didik tanpa memandang jabatan mereka, mengikutsertakan tugas anak didik sebagai tutor sebaya, dan memuat elemen permainan. Disamping itu, menurut Hasanah & Himami, (2021) dengan menggunakan model TGT, anak didik memiliki kesempatan untuk belajar dengan lebih santai dan menikmati tanggung jawab, kekompakan dan sehatnya persaingan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di MTS Islamiyah Belawan dan wawancara yang diselenggarakan pada Senin, 2 Oktober 2023 di MTS Islamiyah Belawan terhadap guru bidang studi matematika kelas VIII, peneliti memperoleh informasi berupa pendidik masih lebih terfokus dalam mengaplikasikan model pembelajaran langsung, atau pembelajaran yang hanya berfokus terhadap pendidik (teacher-centered), dengan murid sebagai pendengar aktif dan hanya berkomunikasi dengan pengajarnya untuk mendapatkan fakta. Murid tidak bersemangat dan gampang menyerah saat menjawab permasalahan matematis. Akibatnya, poin yang mereka terima terkesan menerima apa adanya dan mereka yang memperoleh skor di bawah KKM tidak ingin memperbaikinya.

Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pendidik dalam mengaplikasikan model dan pendekatan pembelajaran yang berlainan. Pendidik harus memikirkan sejumlah faktor, berupa kemampuan anak ajar di kelas, durasi pembelajaran yang disediakan dan sarana sekolah yang belum mencukupi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas, banyak kendala yang dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung, diantaranya siswa kurang termotivasi ketika berada di kelas, pada hari itu guru mengadakan pembelajaran menggunakan penyangkapan video yang berisi materi pembelajaran matematika mengenai persamaan kuadrat, ketika guru memberikan video pembelajaran tersebut sebagai pengantar kepada siswa di kelas ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan tidak menyimak video pembelajaran yang disajikan oleh guru tersebut, ketika guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang bercerita, siswa yang bercanda dengan temannya, ketika guru memerintahkan untuk beberapa siswa maju ke depan kelas untuk melanjutkan contoh soal yang berkaitan dengan video pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut hanya beberapa siswa saja yang dapat melanjutkan dan siswa yang lain yang ditunjuk oleh guru itu hanya diam dan mengaku tidak paham karena tidak menyimak, dan pada saat guru bertanya kepada siswa hanya ada beberapa siswa saja yang bisa menjawab dan siswa lainnya hanya diam.

Hal tersebut menjadi faktor utama dari minimnya hasil belajar murid yang dikarenakan kemauan dan semangat murid dalam mempelajari matematika di kelas yang rendah. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika, diperlukan model dan strategi belajar yang efisien dan inovatif untuk mampu membuat pemahaman siswa menjadi naik ketika mempelajari matematika guna hasil belajar matematika murid yang ikut naik.

Diharapkan penggunaan model pembelajaran Time Games Tournament (TGT) sewaktu pelajaran matematika di Kelas VIII MTS Islamiyan Belawan akan menumbuhkan murid yang aktif dan

membuat tahapan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efisien. Selain itu, model ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar murid.

Maka dari itu, penelitian yang dilakukan berguna dalam mendapatkan kenaikan hasil belajar murid yang diajarkan dengan TGT dan mengetahui ketuntasan klasikan dari hasil belajar sesudah diaplikasikan model pembelajaran tersebut. Karena itu, ruset ini akan berguna terhadap sekolah karena akan menjadi bagian penting dari pengembangan dan penyempurnaan program pengajaran matematika di sekolah. Selain itu, riset ini akan memberikan informasi kepada pendidik tentang cara meningkatkan hasil belajar murid mereka.

METODE KEGIATAN

Penelitian ini di laksanakan di MTS Islamiyah Belawan yang beralamat di jalan cileduk Belawan II, Kec. Belawan, Kota Medan dan berlangsung pada bulan Maret – April 2024 tepatnya semester Genap T.A 2023/2024. Studi ini melibatkan murid MTS Islamiyah Belawan di kelas VIII, yang merupakan satu kelas dari tiga kelas yang tersedia mencakup kelas VIII-A, yang terdiri dari 30 murid sebagai subjek riset ini. Meskipun demikian, objek dari riset ini adalah berupa meningkatkan kemampuan matematika murid di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dengan cara berkompetisi dalam kelompok kecil, meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam beberapa tim yang beragam, lalu mereka bertanding dalam turnamen akademik, di mana setiap anggota kelompok berkontribusi berdasarkan pemahaman dan keterampilan mereka. TGT memungkinkan siswa untuk belajar sambil bersenang-senang melalui permainan yang terstruktur, sekaligus mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kompetisi yang sehat. Adapun jenis riset ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Riset ini terdiri dari berbagai tahapan dan siklus yang digunakan untuk mencapai perubahan. Riset ini diselenggarakan pada dua siklus sebab waktu yang terbatas. Siklus I diadakan dua kali pertemuan, yaitu mengenai luas permukaan bangun ruang balok dan kubus. Siklus II diadakan dua kali pertemuan, yaitu mengenai volume bangunan ruang balok dan kubus. Akan tetapi, bila pada tahap siklus II belum mencapai perolehan yang memuaskan maka akan diteruskan ke siklus berikutnya sehingga perolehan yang diharapkan tercapai. Hal ini dilakukan sebab tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Siklus berikutnya dilakukan agar hasil dari siklus pertama dievaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan atau hambatan yang muncul. Berdasarkan refleksi ini, rencana tindakan diubah atau disempurnakan agar lebih efektif. Selain itu, dengan melakukan perubahan strategi atau metode yang lebih sesuai di siklus berikutnya, diharapkan target pembelajaran yang belum tercapai pada siklus pertama dapat dicapai pada siklus kedua. PTK bersifat siklus berkelanjutan (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi), sehingga siklus kedua dan seterusnya memberi kesempatan untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran hingga hasil yang diharapkan tercapai.

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan diawali dari mendefinisikan permasalahan, membuat perancangan tindakan I, merealisasikan tindakan I, merealisasikan pengamatan dan refleksi. Tahapan ini dimulai dengan mendefinisikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengidentifikasi masalah spesifik yang terjadi di kelas, misalnya rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi, atau ketidakmampuan siswa mencapai kompetensi tertentu. Setelah masalah teridentifikasi, guru merumuskan tujuan penelitian dan menentukan indikator keberhasilan yang akan dicapai.

Tahap selanjutnya adalah membuat perancangan tindakan I. Di sini, guru merencanakan strategi pembelajaran atau tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Perancangan ini mencakup metode, materi ajar, media yang digunakan, serta prosedur pengajaran yang akan diterapkan. Rencana tindakan ini juga mempertimbangkan bagaimana cara pengumpulan data melalui observasi, tes, atau instrumen lain yang relevan.

Setelah rencana tindakan dibuat, guru kemudian merealisasikan tindakan I dengan melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai rencana yang telah dibuat. Pada tahap ini, guru

menerapkan metode baru atau strategi yang telah dirancang, dan mengelola interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, guru juga melakukan pengamatan (observasi) secara sistematis terhadap proses pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas tindakan yang dilakukan, serta untuk melihat respons siswa terhadap perubahan strategi pembelajaran. Data yang dikumpulkan dapat berupa hasil belajar siswa, partisipasi, atau aspek lain yang sesuai dengan indikator keberhasilan.

Tahapan terakhir dalam siklus pertama adalah refleksi, di mana guru menganalisis dan mengevaluasi hasil pengamatan serta data yang terkumpul. Dalam refleksi, guru menilai apakah tindakan yang dilakukan sudah efektif atau masih perlu perbaikan. Jika hasilnya belum memuaskan atau target belum tercapai, guru akan menyusun rencana tindakan baru untuk siklus berikutnya, dengan melakukan penyesuaian berdasarkan refleksi siklus pertama. Proses ini berlanjut hingga masalah pembelajaran berhasil diatasi atau tujuan penelitian tercapai.

Adapun alat mengumpulkan informasi yang dipakai ialah tes hasil belajar yang berbentuk uraian dan observasi. Tes hasil belajar ini berupa ujian yang diberikan kepada anak ajar. Selanjutnya, informasi yang sudah dikumpulkan diidentifikasi melalui tahapan berupa reduksi informasi, paparan informasi dan menarik simpulan. Rumus berikut dipakai guna menghitung persentase ketuntasan klasikal (Arikunto, 2019):

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar murid secara klasikal tercipta ketika 85% atau lebih dari total murid di kelas tersebut mendapatkan poin hasil belajar yang lebih tinggi atau senilai 75. Sebagaimana Panjaitan et al., (2021) menyatakan "Suatu kelas secara klasik disebut tuntas bila 85% atau lebih murid melakukan pembelajaran dengan baik."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Murid diberikan tes hasil belajar selama siklus I guna mengetahui apakah perlakuan yang diambil telah sukses. Pada merumuskan permasalahan siklus I ditemukan bahwa hasil belajar matematika yang masih rendah. Selanjutnya pada tahap perencanaan tindakan I dilakukan penyusunan RPP dengan menggunakan model pembelajaran TGT, sarana pendukung berupa bahan ajar, LKPD, buku paket dan kartu soal turnamen serta mempersiapkan lembar observasi dan lembar tes hasil belajar I. Tahap pelaksanaan tindakan I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit dan tes diberikan waktu selama 30 menit.

Tabel berikut menunjukkan perolehan tes hasil belajar siklus pertama dan persentase ketuntasan belajar:

Tabel 1. Rekapitulasi Tingkat Kemampuan pada Tes Hasil Belajar Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi (Murid)	Persentase Jumlah Murid	Rerata Skor Tes Hasil Belajar I
90% – 100%	Paling Tinggi	5	16,67%	68,16% (Sedang)
80% - 89%	Tinggi	6	20%	
65% - 79%	Sedang	8	26,67%	
55% - 64%	Rendah	4	13,33%	
0% – 54%	Paling Rendah	7	23,33%	
Σ		30	100%	

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Kategori	Total Murid	Persentase
Mereka yang tuntas belajarnya	16	53,34%
Siswa yang belum tuntas belajarnya	14	46,66%

Berdasarkan analisis tes hasil belajar I dapat dinyatakan berupa kemampuan murid pada pemahaman topik ajar masih minim. Dari 30 murid yang menyelesaikan ujian, 16 (atau 53,34%) mendapatkan persyaratan ketuntasan, yakni mendapatkan poin di atas atau senilai 75. Sebaliknya, 14 (atau 46,66%) tidak memenuhi kriteria kelulusan. Pada aspek ini, mereka belum mendapatkan ketuntasan klasik, yaitu 85% dari sejumlah anak didik menerima poin lebih tinggi atau senilai 75. Setelah itu, siklus kedua dimulai. Di sini, perolehan tes belajar kedua akan dipakai menjadi dasar guna memutuskan perlakuan siklus kedua.

Berdasarkan perolehan ujian hasil belajar di atas, dibawah ini dipaparkan kegagalan dan kesuksesan pada penyelenggaraan perlakuan ketika dilangsungkan pembelajaran siklus pertama yakni:

- Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang diaplikasikan belum maksimal. Sebagian siswa masih kesulitan memahami cara mencari luas permukaan dan volume kubus. Ini dikarenakan masih ditemukan sejumlah anak didik yang kurang memahami konsep dan juga malu bertanya sehingga mereka kurang memahami materi.
- Peneliti kurang mampu membuat siswa kondusif dalam belajar dan murid yang tidak terlalu fokus sewaktu pembelajaran dilangsungkan.
- Berdasarkan test hasil belajar siklus I didapatkan 16 dari 30 murid (53,34%) sudah memenuhi ketuntasan belajar (poinnya lebih besar atau sama dengan 75) sedangkan 14 siswa lainnya (46,66%) belum tuntas. Skor rerata kelas senilai 68,16. Ini belum memenuhi ketuntasan klasik, karena 85% dari keseluruhan murid menerima poin yang lebih rendah atau senilai 75.
- Setelah dilakukannya analisis terhadap test belajar siswa di siklus I, siswa dengan hasil belajar terendah mengalami kesalahan pada penyelesaian soal, siswa melakukan kesalahan dalam pemahaman konsep matematik dan kesalahan dalam prosedural.

Siklus pertama menunjukkan kelemahan pembelajaran, jadi perlakuan harus diperbaiki. Perolehan refleksi dari siklus pertama digunakan sebagai referensi guna memperbaharui perolehan siklus kedua, sehingga perolehan siklus kedua bisa didapatkan dengan lebih berkualitas.

Selanjutnya, berdasarkan pelaksanaan siklus II siswa diberikan tes hasil belajar yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan. Pada tahap merumusan permasalahan siklus II didapatkan bahwa rata-rata tes hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM, kurangnya pemahaman konsep belajar matematika murid, murid yang kurang aktif dalam diskusi kelompok belajar serta terbatasnya pendidik dalam mengarahkan murid selama berlangsungnya pembelajaran. Berikutnya dilakukan perencanaan tindakan siklus II berupa penyusunan RPP, bahan ajar, LKPD, kartu soal turnamen dan lembar tes hasil belajar II untuk siswa. Peneliti melakukan pengorganisasian kelompok diskusi terbaru dari kelompok I sebelumnya. Disamping itu, peneliti menyiapkan video pembelajaran dan ice breaking agar memacu konsentrasi murid di tengah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit dan tes dengan waktu 30 menit.

Berikut dicantumkan hasil dan persentase ketuntasan klasikal yang didapatkan:

Tabel 3. Rekapitulasi Tingkat Kemampuan pada Tes Hasil Belajar Siklus II

Interval Poin	Golongan	Frekuensi	Persentase Jumlah Siswa	Rerata Skor Tes Hasil Belajar II
90% - 100%	Paling Tinggi	20 murid	66,66%	84,5% (Tinggi)
80% - 89%	Tinggi	5 siswa	16,67%	
65% - 79%	Sedang	5 siswa	16,67%	
55% - 64%	Rendah	-	-	
0% - 54%	Paling Rendah	-	-	
Σ		30 siswa	100%	

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus Kedua

Kategori	Banyaknya Siswa	Persentase
Murid yang tuntas belajarnya	26	86,67%
Murid yang belum berhasil belajarnya	4	13,33%

Dari identifikasi tes hasil belajar kedua dapat dinyatakan yakni kemampuan murid dalam memahami materi ajar meningkat dari siklus sebelumnya. Perolehan ujian hasil belajar murid menunjukkan bahwa 26 dari 30 orang (86,67%) mendapatkan ketuntasan belajar (poin lebih tinggi atau senilai 75), sementara 4 murid lainnya (13,33%) belum menyelesaikan. Siklus I dan II menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikan, seperti yang ditunjukkan oleh rerata 84,5% kelas. Ketika siklus pertama, persentase ketuntasan klasik hanya 53,34% namun, sewaktu siklus kedua, persentase ketuntasan klasik meningkat menjadi 86,67% dengan kenaikan 33,33%. Perolehan ini bermakna sudah memperoleh target indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu terdapat lebih dari 85% dari keseluruhan murid yang memperoleh skor lebih besar atau senilai 75 maka ketuntasan klasikal terpenuhi. Maka dari itu, riset ini tidak diteruskan ke siklus berikutnya.

Pada langkah refleksi siklus kedua didapatkan perolehan informasi Siklus II menunjukkan bahwa 26 dari 30 murid (86,67%) menggapai ketuntasan belajar (poin diatas atau senilai 75), sementara 4 murid lainnya (13,33%) belum tuntas. Poin rerata kelas ialah 84,5%. Maka dari itu, ketuntasan klasikal meningkat antara siklus I dan siklus II. Siklus pertama memiliki poin rerata kelas 68,16 dan persentase ketuntasan klasik hanya 53,34%. Sebaliknya, siklus kedua memiliki poin rerata kelas 84,5 dan persentase ketuntasan klasik telah menggapai 86,67%. Dengan demikian, hasil menunjukkan bahwa indikator kesuksesan pada riset ini sudah tercapai, yaitu naiknya poin rerata hasil belajar murid dari siklus pertama dan siklus kedua senilai 16,34 dan naiknya ketuntasan belajar murid secara klasikal senilai 33,33%.

Dari studi yang sudah pengamat selenggarakan dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament pada topik ajar Bangun Ruang Kubus dan Balok untuk murid kelas VIII-A MTs Islamiyah, diperoleh hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Hal tersebut bisa dilihat berupa siklus I diperoleh 16 orang murid yang sudah tuntas (53,34%) dari 30 murid yang terpilih sebagai subjek riset ini. Ketika siklus kedua, diperoleh 26 murid yang sudah tuntas (86,67%) dari 30 murid.

Dalam pengabdian ini, kegiatan pembelajaran dengan metode TGT berlangsung dinamis dan penuh antusiasme. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk bekerja sama memecahkan soal atau masalah, lalu berkompetisi dalam bentuk turnamen akademik. Kompetisi ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa secara aktif terlibat dan bersemangat untuk memberikan yang terbaik demi memenangkan turnamen.

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode TGT sangat positif. Mereka menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif, karena mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar melalui permainan dan kompetisi. Melalui metode ini, siswa dapat saling berbagi pengetahuan dalam kelompoknya, sehingga suasana belajar menjadi lebih kolaboratif dan interaktif. Sebagai hasilnya, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran meningkat secara signifikan, dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

Menurut Nurhayati *et al.*, (2022) dan Suciana, (2023) model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah model yang menggunakan permainan sebagai media belajar. Ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih mengasyikkan bagi murid dan mendorong mereka agar lebih aktif.

Hasil ini didukung oleh riset terdahulu yang diselenggarakan oleh Rani, (2022) dengan hasilnya ialah dengan mengaplikasikan model kooperatif tipe TGT untuk menumbuhkan ketuntasan belajar matematika operasi hitung pecahan, kegiatan murid bisa ditingkatkan senilai 67,5% dengan golongan baik dan 89,16% sewaktu siklus kedua dengan golongan paling baik. Selain itu, diperkuat dengan riset terdahulu oleh Herawati, (2022) yakni di kelas VIII SMPS Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020, hasil belajar matematika mampu ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari perolehan identifikasi informasi dan observasi yang sudah direalisasikan, didapatkan kesimpulan berupa : (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu menaikkan Hasil Belajar Matematika murid VIII-A MTs Islamiyah Belawan yang dapat dilihat dari hasil ujian belajar murid tentang bangun ruang balok dan kubus. Peningkatan hasil belajar murid ditunjukkan dari banyak siswa yang mengalami kenaikan hasil belajar sewaktu siklus pertama ke siklus

kedua dan (2) Ketuntasan hasil belajar murid dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) tergolong kedalam kata Tuntas yaitu 86,67% sewaktu siklus kedua dari 53,34% ketuntasan klasikan kelas pada siklus I.

Pengamat mencantumkan rekomendasi berupa : (1) Supaya pendidik dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui tahapan pembelajarannya dengan baik dan benar supaya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bersemangat yang membuat hasil belajar murid lebih baik dan mereka lebih aktif pada aktivitas pembelajaran, (2) Agar murid berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang lebih aktif, menampilkan kepercayaan diri, ingin berpendapat terdapat instruktur atau rekan, dan ingin mengulang materi yang sudah dipaparkan, serta (3) untuk memungkinkan pengamat berikutnya agar mengorganisir kelas secara tepat, meluaskan lingkup pengamatan dan menciptakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memperkirakan tiga aspek: tahapan belajar yang ideal, keefisiensi durasi sewaktu mengelola kelas, dan ketuntasan belajar murid secara klasik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2018). *Anak berkesulitan belajar: Teori, diagnosis, dan remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarmiko, H., Diah, A. P., & Afif, A. (2018). Analisis kesulitan dalam penyelesaian permasalahan ruang dimensi dua. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125.
- Nugraha, M. R. (2021). Kesulitan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP di Desa Mulyasari pada materi statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 235–248.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2181–2188.
- Putri, T. N., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Pengaruh model pembelajaran team games tournament bermediakan question card terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Rani, D. E. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077.
- Sihotang, H. (2021). Penerapan sistem prodigy math game sebagai implementasi merdeka belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3919–3927.
- Suciana, R. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 1047–1056.
- Sulistiowati, D. L. (2022). Faktor penyebab kesulitan siswa dalam memecahkan masalah geometri materi bangun datar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(05), 941–951.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Edisi*, 2(3), 435–448.