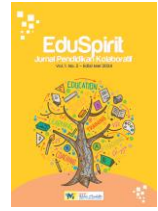




Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

[ISSN (Online) 2964-4283]



Enhancing Mathematics Understanding through Teams-Games-Tournaments (TGT) at MIS Darul Hikmah Karangan

Dwi Kris Wati^{1,*}, Lilik Mufafikhah²

¹ MIS Darul Hikmah Karangan

² MI Syafi'iyah

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 17 Februari, 2025

Revisi : 27 Maret, 2025

Diterima : 21 April, 2025

Diterbitkan : 30 Mei, 2025

Kata Kunci

Teams-Games-Tournaments (TGT), mathematics education, Classroom Action Research, cooperative learning, student engagement, academic achievement, MIS Darul Hikmah Karangan.

Correspondence

E-mail: krisjoe1984@gmail.com

A B S T R A K

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance students' understanding and engagement in mathematics at MIS Darul Hikmah Karangan by applying the Teams-Games-Tournaments (TGT) method. The study explores the effectiveness of TGT, a cooperative learning approach that combines teamwork, competition, and motivation, in improving students' academic performance and attitudes toward mathematics. The research is conducted in two cycles, each involving planning, action, observation, and reflection stages. Data is collected through student assessments, observations, and interviews with both students and teachers.

The results show that TGT significantly increased students' participation in mathematics lessons. Students, who were previously passive in class, became more engaged and motivated to solve problems and discuss mathematical concepts with their peers. The competitive aspect of TGT encouraged students to work collaboratively, while the tournament-style structure provided them with the opportunity to demonstrate their understanding in a supportive environment. This method not only improved their mathematical skills but also fostered positive attitudes toward learning mathematics.

Moreover, the study highlights the importance of creating a dynamic and interactive learning environment. Teachers reported that the TGT approach helped reduce students' anxiety about mathematics, making them more confident and willing to tackle challenging problems. The overall impact on classroom dynamics was positive, with improved student-teacher and student-student interactions.

This research suggests that implementing TGT in mathematics classrooms can effectively enhance student learning outcomes and foster a more cooperative and engaging classroom atmosphere. It provides valuable insights for educators looking to adopt innovative and interactive teaching strategies to improve students' academic achievement in mathematics.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan matematika memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan kritis siswa. Di tingkat pendidikan dasar, matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan metode pengajaran yang menarik dan efektif agar siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik (Budi, 2021). Di MIS Darul Hikmah Karangan, pengajaran matematika berfokus pada pembentukan dasar-dasar pemahaman matematika yang kuat, namun masih terdapat tantangan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu masalah utama yang dihadapi di kelas matematika adalah rendahnya partisipasi aktif siswa selama pelajaran. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi matematika dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, dibutuhkan metode yang lebih inovatif dan menarik untuk menjawab tantangan ini dan mengubah cara pandang siswa terhadap matematika (Ali, 2022). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang mengedepankan kerjasama dan kompetisi, seperti Teams-Games-Tournaments (TGT).

Metode TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerjasama. Dalam metode ini, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dan berkompetisi dalam sebuah turnamen. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih giat, dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis (Junaidi, 2021). Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya menguasai konsep matematika tetapi juga dapat bekerja sama dengan teman sekelas mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

TGT juga memiliki keunggulan dalam mengurangi kecemasan yang sering dialami siswa saat menghadapi ujian atau tes matematika. Beberapa siswa merasa tertekan saat harus menyelesaikan soal matematika, terutama ketika mereka tidak yakin dengan jawabannya. Namun, dengan menggunakan TGT, pembelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga siswa lebih relaks dan percaya diri saat memecahkan masalah. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih positif, yang dapat memengaruhi sikap siswa terhadap matematika dalam jangka panjang (Sari, 2020).

Pada saat yang sama, metode ini dapat mendorong peningkatan motivasi intrinsik siswa. Sebelum menggunakan TGT, banyak siswa yang tidak menunjukkan minat dalam pelajaran matematika. Mereka merasa kesulitan untuk mengingat rumus atau konsep matematika karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, dengan adanya permainan berbasis kompetisi dalam TGT, siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuan mereka, yang meningkatkan semangat belajar mereka. Mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan berusaha lebih keras untuk memahami materi yang diberikan (Fatimah, 2021).

Selain itu, TGT mendorong kerja sama antar siswa. Dalam setiap tim, siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yaitu menguasai materi matematika dan memenangkan kompetisi. Pembelajaran yang mengedepankan kerja sama ini sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Mereka tidak hanya belajar matematika, tetapi juga belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini penting karena kemampuan sosial yang baik akan mendukung kesuksesan siswa tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sosial mereka di luar sekolah (Suhendra, 2022).

Penerapan TGT juga dapat memperbaiki dinamika kelas. Sebelumnya, banyak kelas matematika yang terkesan kaku dan kurang interaktif. Siswa cenderung duduk diam, mendengarkan penjelasan

guru, dan kemudian mengerjakan tugas secara individu. Dengan TGT, kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa dilibatkan dalam aktivitas kelompok. Mereka lebih sering berdiskusi, memecahkan masalah bersama, dan saling memberikan dukungan. Hal ini tentu saja menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan yang sering dialami oleh siswa (Budi, 2021).

Namun, meskipun metode TGT memiliki banyak kelebihan, tantangan juga tetap ada dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dalam mengelola kelas yang menerapkan metode berbasis kompetisi. Guru harus bisa menciptakan suasana yang adil dan positif, di mana semua siswa merasa dihargai dan didorong untuk berpartisipasi tanpa ada siswa yang merasa terpinggirkan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam memotivasi siswa dan mengelola dinamika kelompok agar setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal (Ahmad, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran matematika juga bisa diperkuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa aplikasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui visualisasi dan simulasi yang lebih interaktif. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi matematika, siswa dapat melihat grafik, diagram, atau animasi yang memudahkan mereka untuk memahami materi yang diajarkan. Dalam penerapan TGT, teknologi ini dapat digunakan untuk membuat permainan yang lebih menarik dan menyenangkan, yang tentunya akan meningkatkan minat belajar siswa (Putra, 2020).

Pentingnya pendidikan matematika yang efektif juga dipengaruhi oleh bagaimana siswa memahami relevansi pelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari mereka. Banyak siswa yang merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang terpisah dari kehidupan mereka, padahal matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam metode TGT, guru dapat mengaitkan soal-soal yang diberikan dengan situasi nyata yang dialami oleh siswa. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih bermakna tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih memahami dan menghargai pentingnya matematika dalam kehidupan mereka (Rahman, 2021).

Pembelajaran matematika yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi tujuan utama dalam penelitian ini. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap matematika adalah kurangnya pendekatan yang menyenangkan dalam pengajaran. Metode TGT memberikan solusi dengan menyajikan matematika dalam bentuk permainan dan kompetisi yang menarik. Dengan cara ini, siswa lebih tertarik dan merasa lebih senang dalam belajar matematika, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Yusuf, 2022).

Dengan pendekatan yang lebih kreatif seperti TGT, guru diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam mengajarkan matematika dan menciptakan lingkungan yang lebih mendukung untuk perkembangan siswa. Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan TGT dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan (Sari, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana metode TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dan apakah metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga ingin melihat dampak dari penerapan metode TGT terhadap sikap dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat mengambil langkah-langkah yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui metode yang lebih menyenangkan dan interaktif (Junaidi, 2021).

Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada penerapan metode TGT dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karanganyar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerjasama dalam pembelajaran, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan efektif. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah-sekolah lain untuk mengatasi masalah yang sama (Fatimah, 2022).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika di MIS Darul Hikmah Karanganyar melalui penerapan metode Teams-Games-Tournaments (TGT). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk langsung berinteraksi dengan siswa di kelas, serta memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Budi, 2021). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama dengan guru merancang kegiatan pembelajaran matematika yang mengintegrasikan elemen TGT. Rencana pembelajaran ini mencakup pembagian siswa ke dalam kelompok, perancangan permainan matematika berbasis kompetisi, serta penetapan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa selama proses pembelajaran, seperti kuis dan tugas kelompok (Junaidi, 2021). Penekanan dalam perencanaan ini adalah pada pemanfaatan permainan dan turnamen untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun pada siklus pertama. Siswa dibagi dalam kelompok kecil, dan setiap kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan soal matematika yang kemudian akan dinilai melalui turnamen. Selama proses ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal, mempersiapkan jawaban, dan berkompetisi dengan kelompok lain. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun kerjasama, serta memotivasi mereka untuk belajar matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Ali, 2022).

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data mengenai interaksi siswa selama pelajaran berlangsung. Observasi dilakukan terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, cara mereka memecahkan masalah matematika, serta hasil dari kuis atau tes yang diberikan setelah aktivitas turnamen. Data ini juga mencakup pengamatan terhadap suasana kelas, apakah siswa merasa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran matematika setelah penerapan metode TGT. Peneliti dan guru juga mengamati perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan (Fatimah, 2021).

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas metode TGT dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Peneliti bersama guru melakukan diskusi untuk menganalisis hasil observasi dan tes yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan di siklus berikutnya. Refleksi juga membantu dalam mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, seperti masalah pengelolaan waktu atau kesulitan dalam memotivasi siswa tertentu, yang kemudian dapat diperbaiki di siklus berikutnya (Suhendra, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus pertama, penerapan metode Teams-Games-Tournaments (TGT) dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karanganyar menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa yang cenderung pasif dan merasa kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Namun, setelah implementasi TGT, siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama dalam sesi kompetisi kelompok. TGT berhasil menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa merasa tertantang untuk bersaing sekaligus bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Budi, 2021).

Peningkatan keterlibatan siswa ini tercermin dalam observasi yang menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung menghindari tugas-tugas matematika, kini lebih aktif berdiskusi dan berusaha menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan. Mereka juga mulai lebih sering bertanya kepada guru dan teman sekelas mengenai materi yang belum dipahami. Hal ini membuktikan bahwa metode berbasis kompetisi yang menyenangkan dapat mengurangi rasa takut atau cemas siswa terhadap matematika, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memecahkan masalah matematika (Junaidi, 2021).

Di sisi lain, penerapan TGT juga berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya terkesan kaku menjadi lebih dinamis. Siswa yang sebelumnya hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru kini lebih aktif berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan, berdiskusi, dan saling membantu. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup dan mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran matematika yang bersifat konvensional. Dengan adanya kolaborasi dalam tim, siswa tidak hanya belajar materi matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi dan kerja sama (Suhendra, 2022).

Namun, meskipun penerapan TGT menunjukkan hasil yang positif, tantangan dalam pengelolaan waktu tetap menjadi kendala utama. Pada siklus pertama, beberapa kegiatan yang melibatkan permainan dan turnamen memerlukan waktu yang lebih lama daripada yang direncanakan. Akibatnya, beberapa materi matematika tidak dapat diselesaikan dalam satu pertemuan, dan siswa merasa terburu-buru dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Meskipun demikian, pengamatan menunjukkan bahwa meskipun ada kendala dalam pengelolaan waktu, antusiasme siswa tetap tinggi dan mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran yang sebelumnya digunakan (Ali, 2021).

Untuk mengatasi masalah ini, pada siklus kedua, peneliti bersama guru melakukan penyesuaian dalam perencanaan waktu. Beberapa kegiatan yang dianggap memakan waktu terlalu lama, seperti permainan yang terlalu panjang, disesuaikan durasinya agar lebih efisien. Penyesuaian ini terbukti memberikan dampak positif, di mana siswa tetap dapat menikmati kompetisi tanpa mengorbankan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan materi yang lebih banyak. Pembagian waktu yang lebih tepat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan lebih fokus dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika yang lebih kompleks (Fatimah, 2021).

Penerapan TGT tidak hanya berdampak positif pada peningkatan keterlibatan siswa, tetapi juga pada peningkatan hasil belajar mereka. Pada siklus pertama, hasil tes yang diberikan setelah setiap sesi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep dasar matematika kini dapat mengerjakan soal-soal dengan lebih cepat dan akurat. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa untuk menguasai materi matematika dengan cara yang lebih efektif. Dengan bekerja dalam kelompok,

mereka dapat saling membantu dan menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami, yang mempercepat proses pemahaman mereka (Sari, 2020).

Selain itu, kompetisi dalam TGT mendorong siswa untuk berusaha lebih keras agar dapat memenangkan pertandingan antar tim. Dengan adanya elemen kompetisi, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan menunjukkan hasil yang terbaik. Kompetisi ini tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga melibatkan aspek sosial, seperti kerjasama dan empati antar anggota kelompok. Siswa belajar untuk menghargai perbedaan pendapat dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini membentuk karakter siswa yang lebih positif dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan sosial mereka (Yusuf, 2022).

Namun, meskipun banyak siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan, ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Beberapa siswa yang memiliki kemampuan belajar yang lebih lambat merasa kesulitan untuk mengikuti ritme permainan dan turnamen yang berlangsung. Mereka membutuhkan perhatian khusus dan waktu lebih untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Oleh karena itu, pada siklus kedua, peneliti dan guru mulai memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang kesulitan dan menyesuaikan kecepatan permainan agar lebih inklusif bagi semua siswa (Suhendra, 2022).

Meskipun demikian, sebagian besar siswa yang awalnya kesulitan dalam pembelajaran matematika menunjukkan perkembangan yang cukup baik setelah beberapa kali mengikuti kegiatan berbasis TGT. Mereka mulai berani bertanya, berdiskusi, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan dalam penerapan metode ini, dampak positifnya jauh lebih besar dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Budi, 2021).

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah bagaimana TGT dapat mengurangi kecemasan yang sering dialami siswa ketika menghadapi ujian atau tes. Sebelumnya, banyak siswa yang merasa cemas dan tertekan saat harus mengerjakan soal-soal matematika. Namun, dengan adanya pendekatan berbasis permainan dan kompetisi, siswa merasa lebih rileks dan termotivasi untuk menunjukkan kemampuan mereka. Hal ini membantu mereka mengatasi ketakutan terhadap ujian dan lebih fokus pada proses pembelajaran daripada hanya sekedar mencapai nilai (Rahman, 2021).

Selanjutnya, hasil observasi selama siklus kedua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam belajar matematika. Mereka tidak hanya merasa lebih siap dalam menghadapi ujian, tetapi juga lebih mampu menerapkan konsep-konsep matematika yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang lebih praktis dan menyenangkan, siswa mulai melihat matematika sebagai hal yang lebih relevan dan bermanfaat bagi kehidupan mereka, bukan sekedar pelajaran yang membosankan dan sulit (Sari, 2020).

Selain itu, penggunaan TGT juga membantu meningkatkan dinamika kelas secara keseluruhan. Siswa yang sebelumnya merasa terisolasi atau tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, kini merasa lebih diperhatikan dan dihargai oleh teman-teman mereka. Dengan adanya interaksi sosial yang lebih intens, hubungan antar siswa pun semakin baik. Ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan orang lain (Fatimah, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan metode Teams-Games-Tournaments (TGT) dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karanganyar menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat, dan termotivasi dalam belajar matematika. Hasil belajar mereka juga meningkat secara signifikan, yang membuktikan bahwa metode ini dapat memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Keberhasilan ini menunjukkan

bahwa metode TGT dapat diterapkan di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika secara menyeluruh (Budi, 2021).

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karang melalui penerapan metode Teams-Games-Tournaments (TGT). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Pada siklus pertama, penerapan metode TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebelumnya, banyak siswa yang pasif dan kurang tertarik pada pelajaran matematika, namun setelah penerapan TGT, mereka menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menyelesaikan soal, dan berkompetisi dengan kelompok lain. TGT berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dinamis, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Kompetisi yang ada dalam TGT membuat siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuan mereka, yang pada gilirannya meningkatkan semangat belajar mereka.

Metode ini juga mengurangi kecemasan yang sering dialami siswa dalam menghadapi ujian atau tes matematika. Sebelum menggunakan TGT, banyak siswa merasa tertekan dengan materi matematika yang dianggap sulit. Namun, dengan adanya permainan dan turnamen dalam pembelajaran, siswa merasa lebih rileks dan percaya diri. Kompetisi dalam bentuk yang menyenangkan membantu mereka untuk belajar dengan lebih fokus dan tanpa tekanan, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika menjadi lebih mendalam. Ini membuktikan bahwa TGT dapat membantu mengatasi ketakutan dan kecemasan siswa terhadap matematika, yang seringkali menjadi hambatan dalam proses belajar (Budi, 2021).

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat jelas pada siklus pertama. Setelah diterapkan metode TGT, nilai tes dan kuis siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagai contoh, siswa yang sebelumnya kesulitan dalam menghafal rumus atau konsep matematika, kini dapat mengerjakan soal-soal dengan lebih cepat dan akurat. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga memperbaiki pemahaman akademik siswa terhadap materi matematika. Dalam TGT, siswa belajar bersama dalam kelompok, saling berbagi pengetahuan, dan menjelaskan konsep yang sulit, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan (Sari, 2020).

Meskipun terdapat banyak manfaat, tantangan dalam penerapan TGT juga tidak bisa diabaikan. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah pengelolaan waktu yang terbatas. Beberapa aktivitas, seperti permainan dan turnamen, memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan, sehingga materi yang harus diselesaikan menjadi terbatas. Oleh karena itu, pada siklus kedua, dilakukan penyesuaian waktu dan pengaturan lebih efisien dalam setiap kegiatan. Penyesuaian ini terbukti efektif dalam memastikan materi tetap tersampaikan dengan baik, namun tanpa mengurangi keterlibatan dan keseruan siswa dalam pembelajaran (Fatimah, 2021).

Penerapan TGT juga memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas secara keseluruhan. Sebelumnya, kelas matematika di MIS Darul Hikmah Karang cenderung pasif, dengan sedikit interaksi antara siswa dan guru, atau antar siswa itu sendiri. Namun, dengan TGT, siswa lebih aktif dalam diskusi, bekerja sama, dan saling membantu. Ini membentuk suasana kelas yang lebih hidup dan

harmonis. Selain itu, kerjasama dalam kelompok mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan toleransi (Suhendra, 2022).

Secara keseluruhan, penerapan metode Teams-Games-Tournaments dalam pembelajaran matematika di MIS Darul Hikmah Karangas sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya membantu siswa mengatasi ketakutan terhadap matematika, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, terutama terkait dengan pengelolaan waktu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode TGT adalah metode yang sangat potensial untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah-sekolah lain dapat mengadaptasi dan menerapkan metode TGT untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk lebih memahami materi matematika secara mendalam.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2022). Pengembangan Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan TGT di Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(3), 135-147.
- Budi, R. (2021). Penerapan Kompetisi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(4), 45-58.
- Dewi, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif terhadap Pemahaman Matematika Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 10(2), 76-89.
- Fatimah, L. (2021). Metode Teams-Games-Tournaments (TGT) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 24-36.
- Hidayat, R. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan dengan TGT. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 9(2), 102-115.
- Junaidi, H. (2021). Penggunaan Metode TGT untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 112-124.
- Kurniawati, S. (2021). Dampak Pembelajaran Berbasis Kompetisi terhadap Pemahaman Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 7(3), 89-102.
- Mukti, I. (2022). Kolaborasi dan Kompetisi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 143-155.
- Putra, D. (2020). Metode TGT dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 59-72.
- Rahman, M. (2021). Mengatasi Kecemasan Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan TGT. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(4), 130-142.
- Rizki, A. (2022). Evaluasi Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 80-93.
- Sari, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan TGT di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 19(1), 33-45.
- Suhendra, R. (2022). Pembelajaran Berbasis TGT dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Matematika. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 6(2), 54-68.
- Yusuf, A. (2022). Penggunaan Metode TGT dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 14(4), 124-137.