Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/ijmst
Vol. 4 No. 3 (2026) pp: 7355-7366
P-ISSN: 2986-6790, e-ISSN: 2986-6782

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Mengunakan Model *Team Games Tournam*ent Berbantuan Media *Wayground* di Kelas V SDN 81/II Bungo

Muhammad Bintang Rizki
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Muara
bintangrizki0045@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya proses dan hasil belajar matematika siswa kelas VB SDN 81/II Muara Bungo, di mana 48,28% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Wayground. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 29 siswa kelas VB. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan adalah peningkatan proses belajar (kategori aktif) dan hasil belajar kognitif (ketuntasan klasikal ≥85%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Wayground berhasil meningkatkan proses belajar matematika dengan skor observasi aktivitas siswa yang konsisten pada kategori "Sangat Baik" di setiap pertemuan serta capaian skor maksimal pada indikator aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen. Pada aspek hasil belajar kognitif, terjadi peningkatan signifikan dari kondisi awal (rata-rata 67,07; ketuntasan 51,72%) menjadi 86,20 (ketuntasan 89,65%) pada Siklus I. Namun pada Siklus II terjadi penurunan menjadi rata-rata 77,93 dengan ketuntasan 82,75%, sehingga tidak mencapai target minimal 85%. Penurunan ini disebabkan oleh cakupan materi yang lebih luas pada posttest Siklus II serta kendala teknis selama pembelajaran. Penelitian dihentikan pada Siklus II karena keterbatasan waktu akhir semester. Dengan demikian, model TGT berbantuan Wayground efektif meningkatkan proses belajar dan menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar, namun secara kuantitatif belum mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini merekomendasikan persiapan teknis lebih matang dan penetapan indikator keberhasilan yang lebih realistis untuk penelitian dengan durasi terbatas.Kata kunci: Proses Belajar, Hasil Belajar, Team Games Tournament, Wayground, Matematika SD..

Kata kunci: Proses Belajar, Hasil Belajar, Team Games Tournament, Wayground, Matematika SD.

Abstract

This study was motivated by the low mathematics learning process and outcomes of fifth-grade students in class VB at SDN 81/II Muara Bungo, where 48.28% of students had not achieved the Minimum Mastery Criteria. This study aimed to describe improvements in the mathematics learning process and outcomes through the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Wayground media. This classroom action research was conducted in two cycles involving 29 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The success indicators were an active learning process and cognitive learning outcomes with classical mastery of at least 85%. The results showed that the TGT model assisted by Wayground improved the mathematics learning process, with student activity consistently categorized as "Very Good" in each meeting. Cognitive learning outcomes increased from an initial average score of 67.07 with 51.72% mastery to 86.20 with 89.65% mastery in Cycle I. However, in Cycle II, the average score decreased to 77.93, with mastery declining to 82.75%, failing to reach the 85% target. This decline was attributed to the broader material coverage in the Cycle II post-test and technical difficulties during learning. The study was stopped in Cycle II due to limited time at the end of the semester. Therefore, TGT assisted by Wayground improved the learning process and showed a positive impact on learning outcomes, although the quantitative success indicator was not achieved

Keywords: Learning Process, Learning Outcomes, Team Games Tournament, Wayground, Elementary Mathematics

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan bahasa universal yang mendasari hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Namun di balik keuniversalannya, matematika memiliki karakteristik abstrak yang kerap menjadi penghalang pemahaman

siswa, terutama di jenjang sekolah dasar (Zulmaulida & Saputra, 2024). Ironisnya, proses pembelajaran matematika di banyak kelas masih terperangkap dalam rutinitas konvensional—ceramah, latihan soal individual, dan interaksi satu arah—yang justru mempertebal jarak antara siswa dengan dunia angka yang seharusnya dekat dengan keseharian mereka.

Pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) II di SD Negeri 81/II Muara Bungo mengungkap gambaran yang mengkhawatirkan. Suasana kelas matematika terasa monoton, dengan hanya segelintir siswa yang menunjukkan antusiasme. Sebagian besar siswa tampak pasif, mudah terdistraksi, dan enggan mengajukan pertanyaan meskipun jelas mengalami kesulitan memahami materi. Data nilai Ujian Mid Semester memperkuat kegelisahan ini: dari 29 siswa kelas VB, 48,28% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Rata-rata nilai kelas hanya 67,07—angka yang berada jauh di bawah harapan.

Yang lebih memprihatinkan adalah kesenjangan antara karakteristik siswa sebagai generasi digital dengan pengalaman belajar yang mereka terima. Di luar kelas, mereka akrab dengan gawai dan permainan digital; di dalam kelas, mereka masih dihadapkan pada papan tulis dan buku paket yang kaku. Pembelajaran belum memanfaatkan potensi teknologi untuk menjembatani keabstrakan konsep matematika, belum membangun kerja sama yang bermakna antar siswa, dan belum menciptakan pengalaman belajar yang menggugah rasa ingin tahu serta semangat kompetisi sehat.

1.2. Tinjauan Literatur Singkat

Berbagai upaya inovatif telah dilakukan untuk menjawab tantangan serupa di berbagai sekolah. Penelitian Qothrunnada & Sutriyani (2025) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Travel Game mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar matematika dari 51,25 menjadi 79,58 secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam TGT efektif mengatasi kejenuhan siswa pada materi abstrak.

Sementara itu, Connery dkk. (2025) menemukan hubungan positif yang sangat kuat (r=0,83) antara gamifikasi menggunakan Quizizz dan motivasi belajar siswa, dengan kontribusi sebesar 69%. Fitur-fitur seperti poin, leaderboard, dan umpan balik instan terbukti selaras dengan komponen ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dalam membangkitkan motivasi belajar.

Penelitian tindakan kelas oleh Nugraha & Wandini (2023) berhasil meningkatkan ketuntasan klasikal matematika melalui kombinasi TGT dengan pendekatan mnemonik. Aditya & Wahyudi (2024) juga menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dari 24% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus kedua, melampaui indikator keberhasilan 80%.

Namun demikian, sebagai besar penelitian tersebut bersifat parsial—fokus pada TGT tanpa integrasi teknologi digital, atau sebaliknya, menggunakan gamifikasi tanpa struktur kooperatif yang jelas. Belum banyak penelitian yang mensinergikan secara utuh kekuatan TGT (kerja sama tim, tutor sebaya, kompetisi terstruktur) dengan kekuatan media digital berbasis gamifikasi (*Wayground*) dalam satu kerangka pembelajaran yang terukur. Selain itu, sebagian besar penelitian terbatas pada pengukuran hasil belajar kognitif semata, tanpa memberi perhatian memadai pada proses belajar yang meliputi aktivitas, partisipasi, dan kerja sama siswa.

1.3. Alasan Penelitian

Keunikan dan kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara model TGT dan platform *Wayground* (hasil rebranding Quizizz) untuk menjawab akar permasalahan yang teridentifikasi. Di satu sisi, struktur heterogen dalam tim TGT membangun lingkungan sosial yang mendukung, di mana siswa berkemampuan tinggi secara alami menjadi tutor sebaya bagi yang mengalami kesulitan. Di sisi lain, turnamen melalui *Wayground* dengan fitur gamifikasi—poin instan, leaderboard, musik, dan avatar—menyuntikkan unsur kegembiraan dan tantangan yang meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa tanpa kecuali.

Sinergi ini memberikan dua keuntungan sekaligus: pertama, siswa mengalami matematika sebagai pengalaman sosial yang hangat dan kolaboratif, bukan sebagai beban individual yang menakutkan; kedua, guru memperoleh umpan balik instan tentang pemahaman siswa melalui analisis skor *Wayground*, memungkinkan intervensi yang lebih tepat sasaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi praktis bagi permasalahan di

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

SD Negeri 81/II Muara Bungo, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital dapat berpadu secara harmonis dalam konteks pendidikan dasar di era digital.

Penelitian ini dilakukan dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memungkinkan perbaikan bertahap dan refleksi berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk tidak sekadar menerapkan model, tetapi juga secara langsung mengamati, merekam, dan menganalisis dampaknya dalam situasi belajar nyata, serta melakukan penyesuaian berdasarkan kondisi lapangan yang dinamis (Isnur & Alrasi, 2026).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan peningkatan proses belajar matematika melalui penerapan model *Team Games Tourn*ament berbantuan media *Wayground* pada siswa kelas V SDN 81/II Bungo; dan (2) menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Secara operasional, keberhasilan penelitian diukur dari peningkatan aktivitas siswa (skor observasi minimal kategori "Aktif") dan ketuntasan belajar klasikal (minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ KKTP)..

2. Metode Penelitian

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kemmis dan McTaggart. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus reflektif yang berkesinambungan . Dalam kerangka PTK, guru tidak hanya berperan sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi juga sebagai agen perubahan yang aktif mengembangkan praktik mengajar melalui proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang sistematis .

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang saling terkait :

Perencanaan (*Planning*): Tahap ini merupakan fondasi awal sebelum tindakan dilakukan. Berdasarkan identifikasi masalah di kelas V SD Negeri 81/II Muara Bungo, peneliti bersama guru kelas merancang perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wayground*. Kegiatan spesifik meliputi: (a) menyusun Modul Pembelajaran untuk materi Bilangan Cacah sampai 1.000.000; (b) merancang kuis interaktif menggunakan platform *Wayground* yang terdiri dari tiga ronde pertanyaan, masing-masing berisi empat soal yang sesuai dengan sintaks turnamen TGT; (c) menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan soal tes hasil belajar; serta (d) membentuk kelompok belajar (teams) heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik siswa .

Pelaksanaan Tindakan (*Action*): Rencana yang telah disusun diterapkan dalam pembelajaran di kelas sesuai sintaks TGT, yang meliputi: (a) penyajian kelas, di mana guru menjelaskan materi secara klasikal; (b) pembentukan tim, di mana siswa dibagi ke dalam enam kelompok heterogen; (c) permainan (games), di mana siswa menjawab soal kuis melalui *Wayground* secara berkelompok dengan metode paper mode; (d) turnamen, di mana siswa dengan tingkat kemampuan setara dari setiap tim bertanding secara individual di meja turnamen yang sama; serta (e) pemberian penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi .

Observasi (*Observation*): Secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, peneliti dan guru kolaborator melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Observasi difokuskan pada: (a) aktivitas dan partisipasi siswa dalam kelompok dan turnamen; (b) dinamika kerja sama tim; (c) respons siswa terhadap media Wayground; serta (d) kendala teknis atau pedagogis yang muncul. Pengamatan dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi .

Refleksi (*Reflection*): Setelah tindakan dan observasi selesai, dilakukan analisis terhadap data yang terkumpul. Tahap ini bertujuan untuk: (a) mengevaluasi ketercapaian indikator peningkatan proses dan hasil belajar; (b) mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan pelaksanaan tindakan; serta (c) menganalisis faktor pendukung dan penghambat. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tujuan siklus telah tercapai atau perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya .

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Penelitian direncanakan dalam dua siklus. Siklus I difokuskan pada penerapan awal Model TGT-*Wayground* dan pengamatan dampaknya terhadap proses dan hasil belajar. Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I, dengan tujuan menyempurnakan penerapan model agar lebih efektif dan optimal. Siklus dianggap berhasil dan dihentikan apabila indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu peningkatan aktivitas siswa (skor observasi mencapai kategori "Aktif") dan hasil belajar kognitif (ketuntasan klasikal ≥85%) .

2.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 81/II Muara Bungo, yang berlokasi di Jalan Merangin, Kelurahan Bungo Timur, Kecamatan Pasar Muara Bungo, Kabupaten Bungo. Sekolah ini memiliki akreditasi B dan dalam pelaksanaan pembelajarannya telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa.

Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 26 Mei sampai 5 Juni 2026. Rentang waktu ini dipilih dengan mempertimbangkan kalender akademik dan kesiapan sekolah, serta memastikan bahwa seluruh rangkaian tindakan dapat diselesaikan tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran reguler .

2.3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian: Seluruh siswa Kelas VB SD Negeri 81/II Muara Bungo yang berjumlah 29 orang, dengan komposisi 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Siswa-siswa ini memiliki latar belakang kemampuan akademik yang beragam, mulai dari kategori tinggi, sedang, hingga rendah, sehingga representatif untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif. Guru wali kelas VB yang mengampu mata pelajaran Matematika juga dilibatkan sebagai mitra kolaborator dalam perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi untuk memastikan kevalidan dan keberlangsungan praktik pembelajaran di kelas .

Objek Penelitian: Penerapan Model Pembelajaran *Team Games To*urnament (TGT) berbantuan Media *Wayground* pada materi Bilangan Cacah sampai 1.000.000. Dampak dari penerapan tersebut menjadi pusat kajian, yang meliputi dua aspek utama: (1) Proses Belajar, yang diamati melalui peningkatan aktivitas, partisipasi, dan kerja sama siswa; serta (2) Hasil Belajar Kognitif Matematika siswa, yang diukur melalui peningkatan nilai tes dan ketuntasan belajar .

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis tindakan, penelitian ini mengumpulkan data melalui tiga teknik yang saling melengkapi :

Observasi: Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif tentang proses pembelajaran. Peneliti mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama penerapan model TGT berbantuan *Wayground*. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Observasi Guru dan Lembar Observasi Siswa yang berisi indikator-indikator keaktifan, partisipasi, dan kerja sama. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan di tiap siklus .

Tes: Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah tindakan. Tes dilaksanakan di akhir setiap siklus (Posttest Siklus I dan Posttest Siklus II) untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi Bilangan Cacah sampai 1.000.000 .

Dokumentasi: Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan bukti fisik atau rekaman selama proses penelitian. Dokumen yang dikumpulkan meliputi: foto dan video aktivitas pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, lembar skor atau leaderboard yang dihasilkan oleh platform *Wayground*, serta Modul Ajar dan perangkat pembelajaran lainnya. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dan alat verifikasi data dari observasi dan tes .

2.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi :

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Lembar Observasi Proses Belajar: Berupa checklist atau skala Likert yang berisi indikator perilaku yang dapat diamati, digunakan untuk mengukur peningkatan proses belajar yang meliputi keaktifan, partisipasi, dan kerja sama siswa. Diisi oleh peneliti dan guru kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung .

Soal Tes Hasil Belajar: Terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan taksonomi Bloom (C1-C3) dan indikator pencapaian kompetensi materi Bilangan Cacah sampai 1.000.000. Soal tes diberikan di akhir setiap siklus (posttest). Instrumen tes diuji validitas isi oleh ahli dan diuji reliabilitas sebelum digunakan .

Pedoman Dokumentasi: Berupa daftar dokumen yang perlu dikumpulkan (foto kegiatan, screenshot leaderboard *Wayground*, hasil kerja siswa) serta format penyimpanannya, berfungsi sebagai panduan sistematis untuk memastikan semua bukti penting terekam .

2.6. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif :

Analisis Data Kuantitatif

Lembar Observasi Guru dan Siswa: Data yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa mengacu pada kategori yang ditetapkan, dengan rentang nilai 81-100% dikategorikan "Sangat Baik", 71-80% "Baik", 61-70% "Cukup Baik", dan ≤60% "Kurang Baik" .

Hasil Belajar Peserta Didik: Ketuntasan hasil belajar ditentukan pada setiap akhir siklus. Peserta didik dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 75 (sesuai KKTP Matematika Kelas V SDN 81/II Muara Bungo). Nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{KB} = \frac{\text{NS}}{\text{N}} \times 100\%$$

Dengan KB adalah Ketuntasan Belajar, NS adalah Jumlah Peserta Didik yang Mendapatkan Nilai ≥75, N adalah Jumlah Peserta Didik yang Hadir Mengikuti Tes .

Ketuntasan klasikal dikategorikan sebagai: 90-99,9% "Sangat Baik", 70-89,9% "Baik", 50-69,9% "Cukup", 30-49,9% "Kurang", dan 10-29,9% "Sangat Kurang" .

Analisis Data Kualitatif:

Data kualitatif dari observasi dan catatan lapangan dianalisis menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga komponen: Reduksi Data (Memilih dan memilah data yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran.) Paparan Data (Mendeskripsikan temuan dari pelaksanaan tindakan.) dan Penarikan Kesimpulan (Menyimpulkan hasil refleksi yang kemudian digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.)

Analisis Reflektif

Analisis ini dilakukan pada akhir setiap siklus dengan mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk menjawab pertanyaan: (a) Apakah terjadi peningkatan proses dan hasil belajar? (b) Faktor apa yang mendukung dan menghambat keberhasilan tindakan? (c) Apa yang perlu direvisi untuk siklus berikutnya? Hasil refleksi

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

menjadi dasar penyusunan rencana perbaikan (re-planning) pada siklus selanjutnya hingga indikator keberhasilan tercapai .

2.7. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tercapai peningkatan pada kedua aspek yang diteliti :

Indikator Keberhasilan Proses Belajar: Skor rata-rata aktivitas siswa mencapai minimal kategori "Aktif" dengan kriteria: 81-100% "Sangat Aktif", 61-80% "Aktif", 41-60% "Cukup Aktif", 21-40% "Kurang Aktif", dan 0-20% "Tidak Aktif".

Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Kognitif: Ketuntasan Belajar Klasikal mencapai minimal 85%, artinya minimal 85% dari seluruh siswa memperoleh nilai posttest ≥ 75.

Siklus dihentikan apabila pada suatu siklus kedua indikator keberhasilan tersebut tercapai secara simultan. Jika pada Siklus I salah satu atau kedua indikator belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan revisi berdasarkan hasil refleksi .

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Tindakan Siklus I

Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026 dengan materi membaca, menulis, dan menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000.000. Pembelajaran mengikuti lima tahapan TGT: penyajian kelas, pembentukan tim heterogen, permainan kuis melalui *Wayground*, turnamen, dan pemberian penghargaan. Hasil observasi terhadap aktivitas pendidik menunjukkan nilai 87,5 dengan kategori "Sangat Baik". Pendidik dinilai memiliki kemampuan yang baik dalam memulai pembelajaran, mengelola kelas, dan menerapkan model TGT.

Observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan ini mencapai nilai 86,11 dengan kategori "Sangat Baik". Pada aspek aktivitas belajar dalam kelompok dan partisipasi dalam permainan/turnamen, seluruh peserta didik memperoleh skor maksimal (6/6). Namun, pada aspek Profil Pelajar Pancasila dan ketercapaian tujuan pembelajaran, masih terdapat 5 poin dari 24 yang belum tercapai secara maksimal.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2026 dengan materi membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1.000.000. Berdasarkan refleksi dari pertemuan sebelumnya, peneliti melakukan beberapa penyesuaian, termasuk menghilangkan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menghemat waktu dan memberikan porsi lebih besar pada penjelasan materi.

Hasil observasi pendidik pada pertemuan ini menunjukkan nilai 80,76 dengan kategori "Baik". Meskipun terjadi penurunan dibanding pertemuan sebelumnya, pendidik tetap dinilai mampu memulai pembelajaran dengan baik dan efektif, serta memiliki kemampuan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempertahankan keterlibatan peserta didik.

Observasi aktivitas peserta didik mencapai nilai 84,37 dengan kategori "Sangat Baik". Kembali pada aspek aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen, peserta didik memperoleh skor sempurna (6/6). Skor pada aspek ketiga adalah 15 dari 20 poin, menunjukkan masih terdapat celah peningkatan pada penguatan nilai-nilai karakter.

Hasil posttest I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Dari 29 peserta didik, sebanyak 26 orang (89,65%) berhasil mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 86,20. Masih terdapat 3 orang peserta didik (10,34%) yang belum tuntas.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.2. Hasil Tindakan Siklus II

Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2026 dengan materi komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 1.000.000. Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan difokuskan pada penguatan aspek Profil Pelajar Pancasila dan optimalisasi alokasi waktu.

Hasil observasi pendidik menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai 92 (kategori "Sangat Baik"). Pendidik dinilai sangat memahami model TGT dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Observasi aktivitas peserta didik mencapai nilai 84,37 dengan kategori "Sangat Baik". Pada aspek aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen, peserta didik kembali memperoleh skor maksimal. Skor pada aspek ketiga tetap pada angka 15 dari 20 poin.

Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2026 dengan materi review seluruh topik Bilangan Cacah sampai 1.000.000 dan posttest II. Pertemuan ini menghadapi kendala teknis signifikan: penundaan waktu akibat wali kelas mengikuti rapat menyambut kepala sekolah baru, dan ketidaktersediaan infokus karena kunci ruang penyimpanan berada pada wali kelas yang sedang rapat. Akibatnya, beberapa bagian modul pembelajaran harus dipercepat atau dipotong, khususnya pada tahap penyajian kelas.

Hasil observasi pendidik pada pertemuan ini menunjukkan penurunan menjadi 73,07 (kategori "Baik"). Penurunan ini lebih disebabkan oleh faktor eksternal (kendala waktu dan teknis) daripada kurangnya kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Observasi aktivitas peserta didik justru menunjukkan peningkatan dengan nilai 87,5 (kategori "Sangat Baik"). Pada aspek aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen, peserta didik kembali memperoleh skor maksimal. Skor pada aspek ketiga meningkat menjadi 16 dari 20 poin.

Hasil posttest II menunjukkan penurunan dibandingkan siklus I. Dari 29 peserta didik, sebanyak 24 orang (82,75%) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 77,93. Terdapat 5 orang peserta didik (17,24%) yang belum tuntas.

3.3. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Observasi Guru

Siklus	Pertemuan	Nilai Observasi Pendidik	Kategori
Siklus 1	Pertemuan I	87,5	Sangat Baik
Siklus 1	Pertemuan II	80,76	Baik
Siklus 2	Pertemuan I	92	Sangat Baik
Siklus 2	Pertemuan II	73,07	Baik

Tabel 2. Perbandingan Aspek Observasi Peserta Didik Antar Siklus

Aspek Observasi	Siklus 1 P.I	Siklus 1 P.II	Siklus 2 P.I	Siklus 2 P.II
Aktivitas Belajar dalam Kelompok	6/6	6/6	6/6	6/6
Partisipasi dalam Permainan/Turnamen	6/6	6/6	6/6	6/6
Profil Pelajar Pancasila & Ketercapaian TP	19/24	15/20	15/20	16/20
Total Nilai	86,11	84,37	84,37	87,5
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Tabel 3. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Kognitif

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata
Pratindakan (Mid Semester)	15	51,72%	67,07
Siklus 1 (Posttest 1)	26	89,65%	86,20
Siklus 2 (Posttest 2)	24	82,75%	77,93

3.4. Peningkatan Proses Belajar Matematika

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media *Wayground* berhasil meningkatkan proses belajar matematika siswa secara konsisten. Skor observasi aktivitas siswa yang berada pada kategori "Sangat Baik" di setiap pertemuan mengindikasikan bahwa model ini efektif mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Capaian sempurna (6/6) pada aspek aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen di setiap pertemuan menunjukkan bahwa struktur TGT yang menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi sehat mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif.

Keberhasilan ini sejalan dengan temuan Shoimin (2014) bahwa model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Dalam praktiknya, pembentukan kelompok heterogen mendorong terjadinya tutor sebaya secara alami, di mana siswa berkemampuan tinggi membantu yang mengalami kesulitan, sementara siswa yang kurang percaya diri merasa lebih nyaman bertanya kepada teman sekelompok daripada kepada guru. Hal ini teramati dari dinamika diskusi kelompok yang hangat dan interaktif selama sesi persiapan turnamen.

Integrasi media *Wayground* memberikan nilai tambah yang signifikan. Karakteristik gamifikasi platform ini—seperti poin, leaderboard, dan umpan balik instan—menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (fun learning) dan mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika (Shafira & Sulistyani, 2025). Suasana kelas yang riuh rendah oleh tawa dan semangat saat turnamen berlangsung menjadi bukti bahwa unsur permainan mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari mata pelajaran yang menakutkan menjadi pengalaman yang dinanti-nantikan.

Namun, pada aspek Profil Pelajar Pancasila dan ketercapaian tujuan pembelajaran, masih terdapat celah peningkatan. Skor yang fluktuatif pada aspek ini menunjukkan bahwa meskipun siswa aktif secara fisik dan sosial, penguatan nilai-nilai karakter seperti kemandirian, bernalar kritis, dan gotong royong belum terinternalisasi secara merata. Beberapa siswa masih terlihat bergantung pada teman saat mengerjakan soal, kurang teliti dalam membaca instruksi, serta belum sepenuhnya menunjukkan sikap sportif ketika timnya kalah dalam turnamen. Hal ini menjadi pengingat bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari partisipasi dan kerja sama, tetapi juga dari penguatan karakter yang harus terus ditingkatkan secara konsisten.

3.5. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Matematika

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi pratindakan ke Siklus I. Peningkatan ketuntasan dari 51,72% menjadi 89,65% dengan lonjakan rata-rata nilai dari 67,07 menjadi 86,20 membuktikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar secara nyata. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Cholida dkk (2025) yang menemukan peningkatan rata-rata nilai setelah penerapan model TGT, serta penelitian Nurcahyani dkk (2026) yang mengkonfirmasi bahwa media Quizizz (*Wayground*) efektif meningkatkan hasil belajar matematika SD secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Sinergi antara model TGT dan *Wayground* terbukti efektif karena di satu sisi struktur tim dalam TGT membangun lingkungan sosial yang mendukung untuk saling belajar, sementara di sisi lain turnamen melalui *Wayground* menyuntikkan unsur kegembiraan dan tantangan yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses belajar yang berulang melalui diskusi kelompok dan turnamen juga berfungsi sebagai review materi yang efektif sebelum tes akhir, sebagaimana diungkapkan oleh Purwati (2010).

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.6. Penurunan Hasil pada Siklus II dan Analisis Kegagalan Mencapai Indikator

Meskipun Siklus I menunjukkan kemajuan yang menggembirakan, capaian pada Siklus II justru mengalami penurunan dengan ketuntasan 82,75% dan rata-rata 77,93, sehingga tidak mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (≥85%). Beberapa faktor penyebab penurunan ini teridentifikasi.

Pertama, cakupan materi yang diujikan pada posttest II mencakup tiga topik sekaligus (topik A: membaca, menulis, dan menentukan nilai tempat; topik B: membandingkan dan mengurutkan; serta topik C: komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 1.000.000). Luasnya cakupan soal yang diberikan dalam satu kali tes menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, karena mereka harus mengingat dan mengaplikasikan berbagai konsep sekaligus dalam waktu terbatas. Hal ini memperkuat temuan Sofiyulloh & Mufida (2025) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT membutuhkan pengelolaan waktu yang matang, apalagi jika materi yang diajarkan memiliki spektrum yang luas.

Kedua, kendala teknis yang cukup signifikan terjadi pada pertemuan II Siklus II. Penundaan waktu akibat rapat wali kelas dan ketidaktersediaan infokus pada awal pembelajaran menyebabkan beberapa bagian modul harus dipercepat atau dipotong, terutama pada tahap penyajian kelas dan diskusi kelompok. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan pemahaman konsep yang optimal secara menyeluruh untuk ketiga topik tersebut. Kejadian ini menjadi pengingat nyata bahwa keberhasilan sebuah metode, sekalipun sudah dirancang sebaik mungkin, tetap bergantung pada kondisi lapangan yang dinamis dan ketersediaan sarana pendukung (Aditya & Wahyudi, 2024).

Dari sisi pendidik, penurunan nilai observasi pada pertemuan II Siklus II dari 92 menjadi 73,07 lebih merupakan cerminan dari kendala eksternal daripada hilangnya kompetensi pedagogik. Di tengah tekanan waktu yang semakin menipis, pendidik tetap berupaya maksimal memfasilitasi pembelajaran dengan memanfaatkan media alternatif dan tetap menjalankan sintaks TGT secara proporsional. Sikap adaptif ini menunjukkan profesionalisme yang matang, meskipun pada akhirnya hambatan teknis yang tidak terduga tetap memengaruhi kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tou*rnament (TGT) berbantuan media *Wayground* pada pembelajaran matematika di kelas VB SDN 81/II Muara Bungo menunjukkan keberhasilan yang nyata pada aspek proses belajar. Aktivitas dan partisipasi siswa secara konsisten berada pada kategori "Sangat Baik" di setiap pertemuan, dengan capaian skor maksimal pada indikator aktivitas kelompok dan partisipasi turnamen. Hal ini membuktikan bahwa model TGT mampu mendorong kerja sama tim yang hangat, keterlibatan aktif seluruh siswa, serta semangat kompetisi sehat melalui struktur permainan yang terencana. Integrasi media *Wayground* sebagai platform gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif. Pada aspek hasil belajar kognitif, terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi awal ke akhir penelitian. Ketuntasan klasikal meningkat dari 51,72% pada pratindakan menjadi 89,65% pada Siklus I, dengan rata-rata nilai melonjak dari 67,07 menjadi 86,20. Namun demikian, penelitian ini secara kuantitatif belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan karena ketuntasan pada Siklus II hanya mencapai 82,75% dengan rata-rata 77,93, masih di bawah target minimal 85%. Penurunan ini disebabkan oleh cakupan materi posttest yang terlalu luas (mencakup tiga topik sekaligus) dan kendala teknis pada pertemuan terakhir yang memaksa pemotongan waktu penyajian kelas dan diskusi kelompok, sehingga menghambat pemahaman optimal siswa terhadap seluruh materi. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model TGT berbantuan *Wayground* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran matematika yang efektif untuk meningkatkan proses belajar dan menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar, meskipun keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan teknis yang matang dan pengelolaan waktu yang proporsional. Penguatan aspek Profil Pelajar Pancasila, terutama kemandirian dan sportivitas, perlu dilakukan secara konsisten melalui pemberian penghargaan khusus agar nilai-nilai karakter terinternalisasi secara merata pada seluruh siswa. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memberikan tes yang lebih terfokus pada satu topik tertentu atau memberikan waktu tambahan bagi siswa untuk berlatih soal mencakup seluruh topik secara bertahap, serta menetapkan indikator keberhasilan yang lebih realistis (misalnya 75-80%) untuk penelitian dengan durasi terbatas. Persiapan teknis yang lebih matang, seperti pengecekan perangkat dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengantisipasi jadwal mendadak, juga perlu dilakukan untuk meminimalkan kendala eksternal yang dapat mengganggu kelancaran pembelajaran. Pemilihan periode penelitian yang tidak berimpit dengan akhir semester atau ujian kenaikan kelas sangat direkomendasikan agar pelaksanaan siklus dapat berjalan optimal tanpa gangguan jadwal akademik.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Reference

1. Aditya, U. B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, *14*(1), 88–97. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i1.p88-97
2. Azhari, P., & Albina, M. (2024). Hakikat Pendidikan Multikultural: Upaya Mewujudkan Masyarakat Toleran dan Inklusif. EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, *4*(3). https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.504
3. Cholida, D., Partono, & Fauzi, A. (2025). Implementasi TGT pada Kompetensi CVT. Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, *7*(2). https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i2.84823
4. Connery, D. C. P., Jubaedah, E., Saladin, M. I., Yulistiyani, A., Priscila, S., & Septiani, E. (2025). Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Trigonometri Siswa SMAS Sandikta. Jurnal Pendidikan Matematika, *9*(1). https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.2141
5. Defianty, M., & Wilson, K. (2024). Using collaborative action research to promote critical thinking pedagogies in ELT in Indonesia. Asia-Pacific Journal of Teacher Education. https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/1359866X.2024.2410837?needAccess=true
6. Devinra, Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, *8*(2). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://journal.uniku.ac.id/index.php/JESMath/article/view/9292&ved=2ahUKEwj24c_h_d6WAxUejuEIHTJQBxoQy_kOegYIAAgPEAU&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw3HO3e2-WT7eSeIYM50gQkL&ust=1788956858396000
7. Fadillahi, R. A. W., & Shanie, A. (2025). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Plus Semarang. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, *8*(1). https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41191
8. Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, *2*(3). https://opac.perpusnas.go.id/ResultListOpac.aspx?pDataItem=Dr.%20Drs.%20Achmad%20Noor%20Fatirul,%20ST.,M.Pd%20(penulis)&pType=Author&pLembarkerja=-1&pPilihan=Author
9. Harefa, D., Sarumaha, M., dkk. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, *8*(1). https://opac.perpusnas.go.id/ResultListOpac.aspx?pDataItem=Dr.%20Drs.%20Achmad%20Noor%20Fatirul,%20ST.,M.Pd%20(penulis)&pType=Author&pLembarkerja=-1&pPilihan=Author
10. Hidayanti, P. N. Y., Sa'diyah, M., & Andaru Bahy, M. B. (2022). Hakikat Pendidikan Menurut Ibnu Khaldun. Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam, *23*(2). https://doi.org/10.30595/islamadina.v23i2.9466
11. Isnur, S. J., & Alrasi, F. (2026). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Inovatif melalui Integrasi Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Abad ke-21. TSAQOFAH. https://ejournal.yasin-alsys.org/tsaqofah/article/view/8991
12. Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. Muntazam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, *02*(1). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://journal.unsika.ac.id/index.php/muntazam/article/view/5338&ved=2ahUKEwi23O_s_t6WAxXbkeEIHT-6GTAQy_kOegYIAAgKEAY&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw12zTg0bdBFWOc-W5hmQF9e&ust=1788957150191000
13. Krathwohl, D. R., Bloom, B., & Masia, B. (1964). Taxonomy of educational objectives. Handbook II: Affective domain. New York: David McKay Company, Inc.
14. Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
15. Kusuma, T. C. (2023). Profil Pelajar Pancasila sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD. Jurnal Usia Dini, *9*(2). https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52443
16. Mawaddah, A. W. Al, Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. Jurnal basicedu, *5*(5). https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https%3A%2F%2Fjbasic.org%2Findex.php%2Fbasicedu%2Farticle%2Fview%2F1288&ved=0CAAQ6vwSahgKEwiQh9PL_d6WAxUAAAAAHQAAAAAQ3AE&opi=89978449
17. Nugraha, M. N., & Wandini, R. R. (2023). Penerapan Tipe Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan di SDN 101772 TJ Selamat. Jurnal Pendidikan dan Konseling, *5*(2). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11841&ved=2ahUKEwiNgMSK_96WAxWHleEIHcc0LzUQy_kOegYIAAgLEA8&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw3Lpnb0vQz-Hkff56vI-q2J&ust=1788957212441000
18. Nur, M. (2005). Pembelajaran Kooperatif. Jawa Timur: Depdiknas.
19. Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/download/20548/43660
20. Nurcahyani, N., Syah, A., & Assaibin, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Digital (Aplikasi Quizizz) dalam Pemahaman Konsep Matematika. Peqguruang: Journal of Elementary Education, *8*(1). https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https%3A%2F%2Fjournal.lppm-unasman.ac.id%2Findex.php%2Fpeqguruang%2Farticle%2Fview%2F6488&ved=0CAAQ6vwSahgKEwiQh9PL_d6WAxUAAAAAHQAAAAAQlAI&opi=89978449
21. Nurianti Sitorus, Gobal, R., Andrian, Agustina, I., & Lubis, R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru Smp Pelita Medan. Jurnal Pengabdian Masyarakat, *2*(1). https://doi.org/10.70340/japamas.v2i1.78
22. Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. Tarbiya Islamica, *5*(1). https://doi.org/10.37567/ti.v5i2.1548
23. Purwati, L. J. (2010). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Berbantuan Lembar Kerja Siswa Di Sekolah Dasar. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Pragmatik/article/view/1055&ved=

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2ahUKEwjU3paq_96WAxUKkuEIHbKYEA8Qy_kOegYIAAgOEA8&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw0G7c1BXfq2KBc78k0Yfg0h&ust=1788957278723000
24. Qothrunnada, N., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Travel Game Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, *10*(1). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://journal-fkip.unsika.ac.id/index.php/supremum/article/view/13086&ved=2ahUKEwjU3paq_96WAxUKkuEIHbKYEA8Qy_kOegYIAAgOEBk&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw0G7c1BXfq2KBc78k0Yfg0h&ust=1788957278723000
25. Qudsiyah, B., Laila, F., Munir, B., Suprianto, W. D., & Nurhayati, N. (2023). Hakikat Pendidikan Dan Manajemen Pendidikan Di Sekolah. Jurnal Multidisiplin Indonesia, *2*(6). https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.283
26. Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). Jurnal Cendekia: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam, *9*(2). https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106
27. Sa'adah, K. (2025). Penerapan model TGT (Team Game Tournament) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember tahun 2024/2025. Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. https://digilib.uinkhas.ac.id/45097/
28. Sapri, Purba, G. R., Sembiring, R. K., Hasibuan, R. W., & Rizki, S. N. (2023). Kurikulum dalam Perspektif Pendidikan Islam. Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, *2*(1). https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v2i1.154
29. Sari, P. T. P. P., Kurniawan, D. W., & Syahputra, A. Y. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smk Negeri Ngadirojo. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, *3*(2). STKIP PGRI Pacitan. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/2037/&ved=2ahUKEwjsvIDZ_96WAxW3muEIHRs1NtEQy_kOegYIAAgNEAU&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw08XMw0NqJ4M5NWIAjj4kQw&ust=1788957377071000
30. Setiawan, M. A. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://books.google.co.id/books?id%3DCPhqDwAAQBAJ%26printsec%3Dfrontcover%26hl%3Did&ved=2ahUKEwjsvIDZ_96WAxW3muEIHRs1NtEQy_kOegYIAAgNEBA&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw08XMw0NqJ4M5NWIAjj4kQw&ust=1788957377071000
31. Shafira, N., & Sulistyani, U. N. L. (2025). Gamifying report text reading: Implementing Wayground to improve vocational students' comprehension. ELT Journal, *14*(Special Issue). https://journal.unnes.ac.id/journals/elt/article/view/30034
32. Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id%3D1019397&ved=2ahUKEwjIgtvu_96WAxUcieEIHYKkHhkQy_kOegYIAAgMEAM&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw3PXiySHvHAvisG4GhwrBnF&ust=1788957422431000
33. Sintya, A., & Ningsih, N. T. W. (2025). Peran Guru dalam Pembentukan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) di SD Negeri 102123 Dolok Merawan. Jurnal Pendidikan Tambusai, *9*(1), 4747–4751. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25141
34. Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, *2*(2). https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791
35. Sitompul, A. S., Halawa, E. S., Zebua, F. A., & Harefa, L. M. (2025). Proses pembelajaran sebagai sistem interaksi komponen pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Edukasi Harapan, *4*(1). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://jumas.ourhope.biz.id/ojs/index.php/JM/article/view/164&ved=2ahUKEwjIo778_96WAxW-lOEIHTTkEoMQy_kOegYIAAgKEAM&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw1f6CEnc7zZumtNPbOkLGxi&ust=1788957451341000
36. Sofiyulloh, S., & Mufida, R. (2025). Model Pembelajaran TGT sebagai Upaya Meningkatkan Keterlibatan Aktif dan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI. Ashlach: Journal of Islamic Education, *2*(2). https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/ashlach/article/view/912
37. Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. Kode: Jurnal Bahasa, *9*(2). https://doi.org/10.24114/kjb.v9i2.18379
38. Suherman, E., dkk. (2001). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA-UPI. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id%3D1019397&ved=2ahUKEwihyNWIgN-WAxWoi-EIHdXqDmwQy_kOegYIAAgHEAQ&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw1XWEUoDCHTnIPcxb9wmw2P&ust=1788957476875000
39. Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model). Jawa Tengah: Eureka Media Aksara. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://books.google.co.id/books?id%3DCPhqDwAAQBAJ%26printsec%3Dfrontcover%26hl%3Did&ved=2ahUKEwihyNWIgN-WAxWoi-EIHdXqDmwQy_kOegYIAAgHEAw&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw1XWEUoDCHTnIPcxb9wmw2P&ust=1788957476875000
40. Susanto, A. (2013). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
41. Susilawati, S., & Hasibuan, A. (2024). Enhancing student learning outcomes through collaborative learning: A classroom action research using NHT model. Jurnal Pendidikan Tambusai, *8*(2). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13405
42. Tohirin. (2014). Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi) (revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id%3D438425&ved=2ahUKEwjOvceegN-WAxX5luEIHUYjHFUQy_kOegYIAAgJEAM&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw2-zyBZAZ1v3zSFCYrTeYvn&ust=1788957522783000
43. Utomo, J. (2017). Analisis efektivitas pelaksanaan program adiwiyata di SMA Negeri 4 Pontianak. Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora, *8*(1), 23–41. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v8i1.22053
44. Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa. Jurnal PTK Indonesia, *3*(1). https://edu.pubmedia.id/index.php/ptk/article/view/821
45. Wati, A., Kurniawan, B., Rahayu, L. Z., Pratama, B. W., & Sari, E. (2025). Development of a Team Games Tournament Model Based on Multilevel Games to Increase the Motivation to Learn IPS of Students. Jurnal Teknologi Pendidikan, *10*(3). https://www.google.com/url?sa=i&source=web&rct=j&url=https://www.researchgate.net/publication/395488987_DEVELOPMENT_OF_A_TEAM_GAMES_TOURNAMEN_MODEL_BASED_ON_MULTILEVEL_GAMES_TO_INCREASE_THE_MOTIVATION

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

_TO_LEARN_IPS_OF_STUDENTS&ved=2ahUKEwjNzqurgN-WAxWWlOEIHSY5FJoQy_kOegYIAAgIEAM&opi=89978449&cd&psig=AOvVaw3O4aeuwCJqIevZiOZ7KNnq&ust=1788957549607000

46. Zaenal Abidin MZ. (2019). Estimologi Pendidikan dan Hakikat Pendidikan Islam. TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam, *1*(2). https://doi.org/10.53649/taujih.v1i2.55
47. Zulmaulida, R., & Saputra, E. (2024). Ontologi Matematika. JUMPER: Journal of Educational Multidisciplinary Research, *3*(1). https://doi.org/10.56921/jumper.v3i1.179

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13942
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)