

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF DI BIMBEL MEDIA OF SCHOOL SEDATI SIDOARJO

Ryvaldi Adrian Pratama¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunus²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka¹

Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya²

e-mail: valdiadrian2603@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini bertujuan menangani persoalan rendahnya capaian belajar matematika di kalangan siswa Indonesia, yang terlihat dari penurunan nilai PISA serta hambatan siswa dalam menguasai konsep-konsep matematika yang abstrak. Penekanan utama penelitian adalah pada upaya peningkatan prestasi matematika siswa kelas VI di Lembaga Bimbingan Belajar *Media of School*, yang berada di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, dengan menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif model *Team Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini mendorong kerjasama tim, partisipasi aktif, serta persaingan positif guna memperkuat pengertian konsep, kemampuan sosial, dan dorongan intrinsik untuk belajar. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan kerangka Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: penyusunan rencana, pelaksanaan aksi, pengamatan, serta evaluasi reflektif. Kegiatan dilaksanakan selama dua putaran pada Oktober 2025, melibatkan 12 peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam. Alat utama pengukuran meliputi pengamatan untuk mengawasi dinamika siswa seperti partisipasi, kolaborasi, dan semangat, ditambah tes evaluasi berbentuk soal uraian mengenai karakteristik serta kapasitas bangun ruang. Di putaran pertama, dilakukan penyesuaian seperti pemanfaatan benda peraga, pembentukan tim yang proporsional, penyampaian respons langsung, serta manajemen durasi yang lebih baik. Temuan penelitian mengungkapkan lonjakan persentase kelulusan kelas dari 25% pada fase para-siklus menjadi 58% di siklus pertama dan 83% di siklus kedua, yang melampaui sasaran 80%. Kesimpulan pokok menyatakan bahwa teknik kolaboratif TGT terbukti ampuh dalam menghasilkan proses belajar yang dinamis, seru, dan kompetitif, sehingga memperbaiki pemahaman materi matematika serta kemampuan interpersonal siswa. Penelitian ini menyarankan adopsi pendekatan serupa di tingkat pendidikan lainnya guna meningkatkan mutu pengajaran matematika secara bertahap.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament

ABSTRACT

This study aims to address the issue of low mathematics learning achievement among Indonesian students, as evidenced by declining PISA scores and students' difficulties in mastering abstract mathematical concepts. The primary focus is on improving the mathematics performance of sixth-grade students at Media of School Tutoring Center, located in Sedati District, Sidoarjo Regency, through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning strategy. This approach promotes teamwork, active participation, and healthy competition to strengthen conceptual understanding, social skills, and intrinsic learning motivation. The research employs a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart framework, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflective evaluation. The activities were conducted over two cycles in October 2025, involving 12 students with diverse abilities. The main instruments include observations to monitor student dynamics such as participation, collaboration, and enthusiasm, supplemented by evaluation tests in the form of essay questions on the characteristics and volume of solid



shapes. In the first cycle, adjustments were made, including the use of concrete props, proportional team formation, direct feedback provision, and better time management. The research findings reveal an increase in class mastery percentage from 25% in the pre-cycle phase to 58% in the first cycle and 83% in the second cycle, exceeding the 80% target. The main conclusion states that the TGT collaborative technique proves effective in creating a dynamic, enjoyable, and competitive learning process, thereby improving students' understanding of mathematical material and interpersonal skills. This study recommends adopting similar approaches at other educational levels to gradually enhance the quality of mathematics teaching.

Keywords: *Mathematics Achievement, Cooperative Learning, Team Games Tournamnet*

PENDAHULUAN

Berbagai tantangan yang cukup serius masih belum terselesaikan dalam dunia pendidikan Indonesia bahkan hingga saat ini. Salah satunya ialah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya untuk mata pelajaran matematika. Hasil studi *Programme for Internasional Student Assesment* (PISA) memperlihatkan terjadinya penurunan peringkat PISA Indonesia pada tahun 2022 terhadap tahun 2021. Di mana kemampuan numerasi siswa turun sebanyak 13 poin dari periode sebelumnya menjadi 366 poin, yang sekaligus menjadi poin terendah Indonesia dalam sejarah PISA (Susanto *et al.*, 2024).

Rendahnya kemampuan numerasi siswa diyakini akan turut serta mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, yang juga mengisyaratkan adanya beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Mulai dari kesulitan siswa untuk memahami konsep abstrak yang banyak ditemukan dalam mata pelajaran matematika, hingga masalah mendasar dalam pembelajaran, seperti pendekatan dan metode pembelajaran yang kurang efektif, serta interaksi antara guru dengan siswa yang tidak optimal (Novianto *et al.*, 2024). Peningkatan hasil belajar matematika kemudian menjadi penting karena kemampuan matematika tidak hanya dibutuhkan dalam konteks akademik, akan tetapi juga menjadi dasar bagi kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis yang memiliki andil besar dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika sebagai bagian integral dari peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berakhir pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia Indonesia di abad ke-21 ini.

Bimbingan Belajar *Media of School*, yang berlokasi di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, merupakan sebuah lembaga pendidikan nonformal yang menyediakan layanan bimbingan belajar untuk siswa dengan berbagai mata pelajaran. Lembaga ini menjadi salah satu alternatif bagi siswa yang ingin memperdalam pemahaman materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, pembelajaran di lembaga ini akan mendorong siswa agar menjadi lebih kreatif dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Nurhayati *et al.*, 2025). Maka dari itu, bimbingan belajar *Media of School* dapat menjadi objek yang tepat untuk mengkaji efektivitas metode pembelajaran kooperatif dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Menurut Fernando *et al.* (2024), "hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar." Kemudian, peningkatan hasil belajar dimaknai sebagai sebuah perbaikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dirasakan siswa setelah menempuh serangkaian proses pembelajaran. Sementara itu, peningkatan hasil belajar matematika merujuk pada perbaikan kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis untuk menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan

kemampuan numerasi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar matematika berfokus pada perubahan yang konkret pada aspek pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang studi matematika.

Peningkatan capaian belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor penting. Salah satu elemen utama yang sangat berpengaruh dalam proses pendidikan adalah pendekatan pengajaran. Pendekatan ini didefinisikan sebagai kumpulan taktik, prosedur, dan cara yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Riza & Barrulwalidin, 2023). Saat ini, konsep belajar telah berubah, tidak lagi hanya tentang penyampaian informasi, tetapi juga tentang membangun kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu, teknik pengajaran modern harus lebih fokus pada peserta didik, bukan semata-mata pada pengajar. Pendekatan kolaboratif muncul sebagai salah satu metode yang menempatkan siswa di pusat perhatian. Nurulhayati dalam (Harefa *et al.*, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah teknik yang mengharuskan siswa terlibat dalam kelompok untuk saling berinteraksi.

Secara operasional, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menghendaki siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil dengan penugasan yang terstruktur agar setiap siswa dalam kelompok dapat memberikan kontribusinya guna mencapai tujuan bersama. Seperti yang diungkapkan Tabrani (2023), “Melalui *cooperative learning* siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.” Jadi dalam pelaksanaannya, guru akan membentuk kelompok heterogen dan memberikan tugas yang menuntut adanya ketergantungan yang positif antar anggota kelompok.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif diharapkan dapat membawa perubahan positif terhadap hasil belajar matematika siswa di bimbingan belajar *Media of School*. Menurut Tabrani (2023), “*Cooperative learning* merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain” Lebih jauh, melalui keterlibatan aktif setiap anggota kelompok, diharapkan dapat memicu rasa tanggung jawab kolektif dan semangat saling membantu untuk mencapai pemahaman konsep yang dipelajari. Dengan begitu, penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar akademik, serta diiringi dengan meningkatnya keterampilan sosial siswa.

Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dari metode pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pilihan strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Tipe ini dipilih karena selain menggabungkan unsur tanggung jawab individu, dan kerja sama serta interaksi aktif antar siswa, juga dapat menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Tipe TGT sendiri memiliki 4 tahapan yaitu (1) presentasi oleh guru mengenai materi; (2) pengajaran soal yang diberikan guru; (3) turnamen permainan antar tim; dan (4) pemberian penghargaan bagi siswa (Parhusip *et al.*, 2023). Dengan demikian, penerapan Tipe TGT diharapkan mampu memperkuat metode kooperatif secara kontekstual dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa.

Dengan kata lain, pemanfaatan pendekatan kolaboratif, terutama model TGT, dimaksudkan untuk memperbaiki capaian matematika siswa melalui proses belajar yang dinamis, saling berinteraksi, dan penuh kegembiraan. Selain itu, implementasi metode ini juga bertujuan membangun kemampuan sosial, rasa tanggung jawab, serta kepercayaan diri siswa lewat kerjasama tim dan persaingan positif. Sebagaimana disampaikan oleh Hairunisa dan Abdurahman (2024), “Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dipilih oleh guru sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas.” Oleh karena itu, pengadopsian teknik kolaboratif diharapkan

menjadi jawaban praktis untuk terus meningkatkan mutu proses dan hasil belajar matematika secara bertahap yang dapat di mulai dari perkembangan mutu pendidikan di kelas, sekolah, hingga lingkup yang lebih luas yaitu perbaikan mutu pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana pendidik melaksanakan serangkaian langkah untuk memperbaiki mutu proses belajar (Azizah & Fatamorgana, 2021). Dalam studi ini, PTK diterapkan dengan mengadopsi kerangka Kemmis dan McTaggart, yang terbagi menjadi empat elemen utama: penyusunan rencana (*planning*), pelaksanaan aksi (*action*), pengamatan (*observing*), dan evaluasi reflektif (*reflecting*) sebagai tahap akhir. Peserta penelitian adalah siswa kelas VI di Lembaga Bimbingan Belajar *Media of School*, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, semester I Tahun Ajaran 2025/2026, dengan jumlah 12 orang. Kelas ini mencakup siswa yang memiliki latar belakang kemampuan dan sifat yang berbeda-beda saat mengikuti kegiatan belajar. Kegiatan penelitian berlangsung pada Oktober 2025, dilakukan dalam dua putaran, dengan penyesuaian setelah putaran pertama untuk mengatasi masalah yang muncul dan memperbaiki proses agar hasil belajar matematika siswa meningkat. Alat pengumpulan data meliputi pengamatan dan ujian untuk mengevaluasi temuan. Dalam konteks ini, pengamatan digunakan untuk memantau perilaku siswa selama belajar, seperti tingkat partisipasi, kolaborasi, dan semangat mereka dalam metode kolaboratif tipe TGT. Kemudian, ujian hasil belajar diberikan di akhir setiap putaran. Tujuan ujian ini adalah untuk melihat adanya kemajuan setelah penerapan teknik kolaboratif. Ujian terdiri dari 10 pertanyaan uraian singkat tentang karakteristik dan kapasitas bangun ruang. Setelah data valid terkumpul dari hasil ujian siswa, data tersebut dianalisis menggunakan metode interaktif, yang mencakup pengumpulan data, penyederhanaan data, penyajian data, dan penyimpulan. Analisis capaian belajar dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan individu dan kelas. Siswa dianggap berhasil jika mendapat nilai ≥ 70 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di lembaga. Adapun pembelajaran dinyatakan sukses jika minimal 80% siswa mencapai nilai tersebut. Setelah mendapatkan data ujian siswa, tahap berikutnya adalah memproses data menggunakan rumus penghitungan persentase ketuntasan.

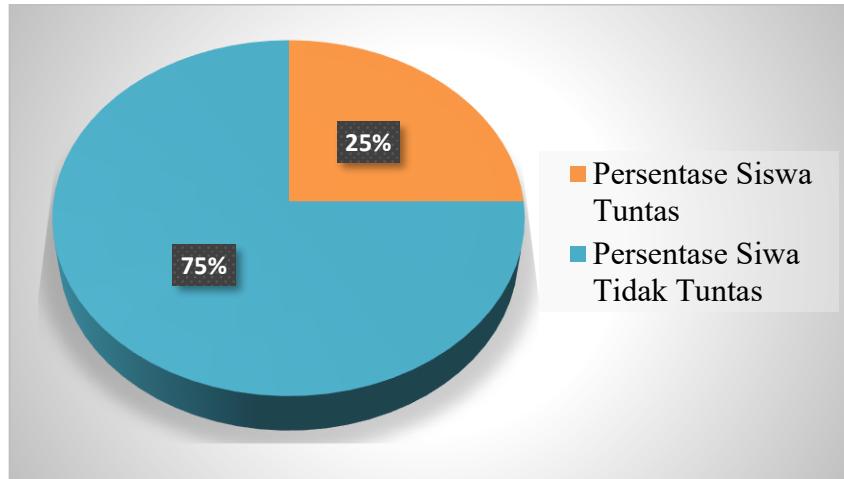
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang diterapkan dalam dua siklus pembelajaran. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus yang berlangsung pada 21 Oktober 2025 guna mengetahui kemampuan awal siswa melalui kegiatan observasi. Di mana, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan tujuan memperoleh gambaran kondisi awal siswa terkait dengan kesulitan yang mereka alami dalam memahami materi ciri dan volume bangun ruang yang diberikan. Kemudian diikuti oleh Siklus 1 di tanggal 23 Oktober 2025, dan Siklus 2 pada 25 Oktober 2025. Berikut adalah hasil beserta pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

Hasil

Pada tahap pra-siklus, peneliti belum memberikan perlakuan atau strategi pembelajaran khusus, melainkan hanya mengamati kegiatan belajar siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Hasil pengamatan pada tahap pra-siklus mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih kurang aktif dan tampak kebingungan untuk memahami materi bangun ruang, khususnya dalam menghitung volume bangun. Pada kegiatan pra-siklus, pembelajaran masih bersifat 1

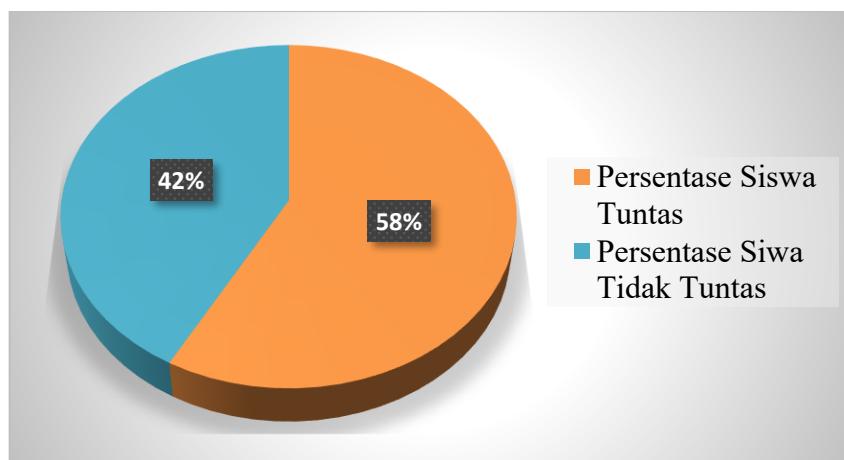
arah, di mana guru mendominasi proses pembelajaran dengan metode ceramah, sementara siswa cenderung pasif. Dari tahap pra-siklus ini kemudian didapatkan hasil pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Pra-Siklus

Dari diagram pada gambar 1 dapat diamati bahwa persentase ketuntasan klasikal hanya memperoleh hasil sebanyak 25% dari seluruh siswa, yang berarti hanya ada 3 dari keseluruhan 12 siswa yang berhasil memenuhi ketuntasan individu yang telah ditetapkan dengan nilai KKM sebesar 70. Sementara itu, 75% siswa dinyatakan tidak berhasil mencapai ketuntasan klasikal, yang menyuratkan bahwa mayoritas, yaitu 9 dari 12 siswa memperoleh nilai di bawah standar KKM yang telah ditetapkan.

Dari kondisi pra-siklus, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa capaian hasil belajar matematika siswa bisa dibilang jauh dari kata memuaskan. Oleh karena itu, peneliti mengambil keputusan untuk melanjutkan ke Siklus 1 dengan melakukan tindakan pada siswa, yaitu mempraktikkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siklus 1 dilaksanakan pada pertemuan tanggal 23 Oktober 2025, dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada jam pertama dan kedua, dan dilanjutkan dengan tes tulis yang dilakukan pada jam pembelajaran ketiga. Di mana, sebelum diberikan tes tulis, siswa terlebih dahulu diberi apersepsi oleh guru, kemudian mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT yang interaktif, dan hasil belajar didapat dari tes tulis dengan total 6 soal esai mengenai ciri dan volume bangun ruang. Hasil belajar siswa setelah melewati Siklus 1 ditampilkan dalam Gambar 2.

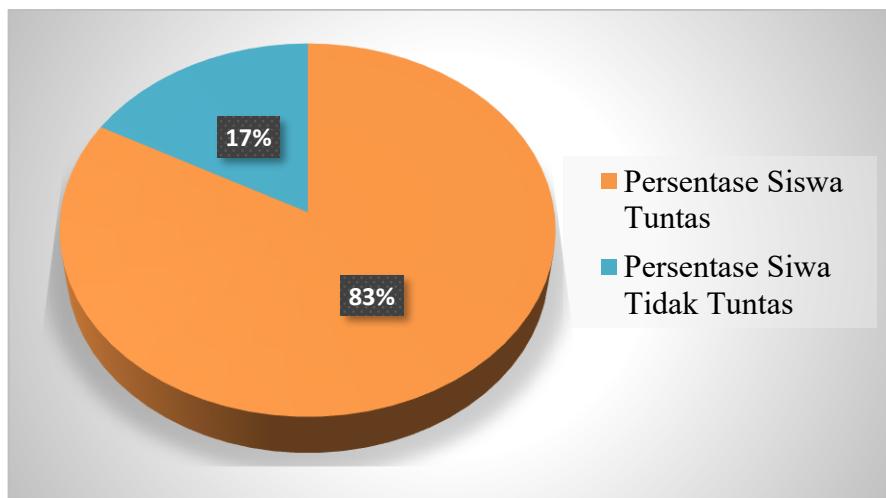


Gambar 2. Diagram Persentase Ketuntasan Siklus 1

Dari diagram ketuntasan siklus 1, dapat diamati bahwa persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 58% dari seluruh siswa. Yang berarti bahwa dari keseluruhan 12 siswa, 7 siswa berhasil memperoleh nilai KKM yang telah diputuskan, yaitu 70. Sementara itu, 42% siswa dinyatakan tidak tuntas. Berarti, 5 dari total keseluruhan 12 siswa masih mendapat nilai di bawah KKM. Dari data tersebut, diperoleh informasi bahwasanya dari tahap pra-siklus menuju Siklus 1 terdapat eskalasi hasil belajar klasikal siswa yang sebelumnya sebesar 25% meningkat ke 58%. Hasil tersebut sudah cukup baik mengingat adanya kenaikan yang signifikan apabila dibandingkan dengan tahap pra-siklus, akan tetapi, jika dilihat dari acuan ketuntasan klasikal, 58% masih dianggap belum memenuhi target ketuntasan klasikal yaitu sebesar 80%.

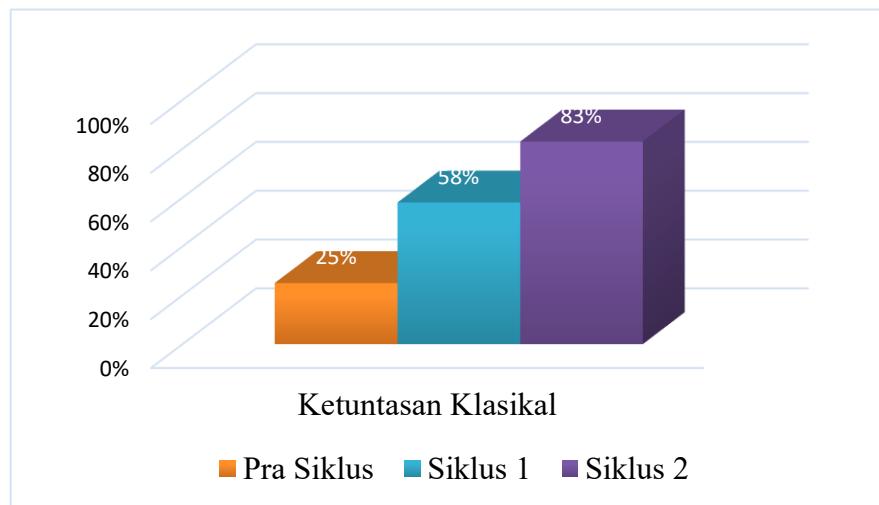
Kemudian, peneliti menemukan adanya sejumlah bahan evaluasi untuk memperbaiki rancangan pembelajaran untuk Siklus 2, di antaranya: (1) Diperlukan adanya penggunaan alat peraga konkret, seperti model jaring-jaring bangun ruang agar siswa lebih mudah memahami ciri-ciri bangun ruang, yang selaras dengan pernyataan Kania (2017), bahwa “Penggunaan alat peraga konkret memberikan keleluasaan kepada siswa untuk dapat menyentuh, melihat dan memanipulasi dalam rangka menanamkan pengertian mengenai konsep bangun ruang.” (2) Diperlukan adanya penyusunan ulang kelompok belajar agar lebih simbang antara siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah sehingga interaksi dan kerja sama dapat terjalin lebih baik; (3) Lebih aktif memberikan bimbingan dan umpan balik langsung selama kegiatan berlangsung. Karena menurut Windarsih (2016), “Umpan balik (*feedback*) dapat mendorong siswa untuk berusaha mencari jawaban yang benar atas kesalahan sebelumnya sesuai dengan petunjuk dari guru.” Sehingga pemberian umpan balik diyakini akan mampu memperbaiki motivasi belajar siswa; (4) Mengatur alokasi waktu agar lebih terstruktur dan efektif, terutama saat permainan agar seluruh kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Melalui sejumlah bahan evaluasi tersebut, peneliti kemudian membuat perbaikan terhadap rancangan pembelajaran yang akan diterapkan pada Siklus 2 guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna demi meningkatnya hasil belajar siswa. Siklus 2 dilakukan pada pertemuan tanggal 25 Oktober 2025, dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada jam pertama dan kedua, dan dilanjutkan dengan tes tulis yang dilakukan pada jam pembelajaran ketiga. Di mana, hasil belajar didapat dari tes tulis dengan total 6 soal esai mengenai ciri dan volume bangun ruang, dengan 2 soal cerita. Hasil belajar siswa setelah melewati Siklus 2 ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Persentase Ketuntasan Siklus 2

Dari Gambar 3, didapat data persentase sebesar 83% untuk ketuntasan klasikal, yang berarti 10 dari total keseluruhan 12 siswa telah dinyatakan tuntas karena berhasil melampaui standar KKM yang telah ditentukan sebesar 70. Sementara itu, besar persentase siswa yang tidak tuntas secara klasikal hanya tersisa 17%, dari seluruh siswa, yang berarti hanya 2 dari 10 siswa yang masih belum mencapai standar KKM yang telah ditetapkan.



Gambar 4. Diagram Persentase Ketuntasan Siswa Tiap Siklus

Melalui Gambar 4, dapat kita bandingkan ketuntasan klasikal siswa diawali dari tahap pra-siklus, Siklus 1, hingga Siklus 2, bahwa ada eskalasi hasil belajar yang sangat signifikan, yang awalnya 25% pada tahap pra-siklus, kemudian 58% pada Siklus 1, hingga menjadi 83% pada Siklus 2. Peneliti menghentikan penelitian ini pada Siklus 2 karena persentase ketuntasan klasikal yang ditemukan pada Siklus 2, yaitu 83% telah mencapai kualifikasi yang telah ditentukan pada awal penelitian sebesar 80%, bahkan bisa dibilang membuat hasil yang memuaskan. DI mana, perolehan tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif tipe TGT yang menarik serta interaktif bisa memperbaiki hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Berdasarkan studi yang telah dijalankan peneliti dalam mengadakan PTK, peningkatan hasil belajar yang tercapai tidak lepas dari andil diterapkannya metode kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan pemahaman materi pada diri siswa, kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VI di Bimbingan Belajar *Media of School*, yang terletak di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau TGT. Dari hasil yang diperoleh, terlihat adanya kenaikan yang cukup mencolok pada nilai tes tentang ciri-ciri dan volume bangun ruang secara keseluruhan. Persentase ketuntasan belajar siswa juga naik drastis dari waktu ke waktu. Hal ini selaras dengan pendapat Yanti (2023), yang mengungkapkan bahwa “Melalui pembelajaran kooperatif siswa siswa tidak menggantungkan pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik lain.” Maka dari itu, penggunaan pendekatan kooperatif ini mampu membantu dalam membuat siswa lebih terlibat aktif dan memahami konsep-konsep matematika yang sering dianggap sulit, seperti bangun ruang.



Pada tahap awal penelitian ini, yang disebut pra-siklus, proses belajar masih mengandalkan metode ceramah tradisional tanpa sentuhan pendekatan kooperatif sama sekali. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif selama pelajaran, sehingga mereka kesulitan menggali pemahaman mendalam tentang konsep bangun ruang, terutama saat menghitung volume. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli, di mana kesulitan siswa dalam matematika sering kali muncul karena kurangnya interaksi aktif dan media yang membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak (Novianto *et al.*, 2024). Kondisi serupa juga terlihat jelas di sini, dengan rata-rata nilai siswa yang hanya mencapai sekitar 25% ketuntasan klasikal, artinya sebagian besar dari mereka belum benar-benar memahami esensi materi, hanya sebatas menghafal rumus tanpa konteks yang kuat.

Selanjutnya, penggunaan metode kooperatif tipe TGT pada Siklus 1 mulai menunjukkan perubahan positif, dengan nilai rata-rata siswa yang naik menjadi sekitar 58% ketuntasan klasikal. Pendekatan ini berhasil membuat suasana belajar lebih hidup karena siswa diajak bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi ide, dan bahkan berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif. Karena pada dasarnya metode TGT memang bisa meningkatkan keaktifan siswa dan membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik (Parhusip *et al.*, 2023). Namun, meski ada kemajuan, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai target maksimal, mungkin karena waktu yang kurang terkelola dengan baik atau kelompok yang belum sepenuhnya seimbang. Oleh karena itu, setelah refleksi, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan seperti menambahkan alat peraga konkret, menyusun kelompok yang lebih heterogen, memberikan umpan balik langsung, dan mengatur waktu lebih efisien agar semua siswa bisa terlibat penuh di Siklus 2.

Pada Siklus 2 peneliti telah melakukan beberapa perbaikan yang menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Di mana, nilai rata-rata mereka melonjak hingga mencapai sekitar 85% ketuntasan klasikal, dengan semua siswa berhasil memenuhi kriteria kelulusan. Ini sejalan dengan temuan dari penelitian (Khoiriah *et al.*, 2024), yang menunjukkan bahwa metode kooperatif seperti TGT efektif dalam meningkatkan prestasi matematika melalui kolaborasi dan interaksi antar siswa. Melalui aktivitas kelompok di mana mereka saling berdiskusi, memecahkan masalah bersama, dan berkompetisi dalam turnamen kecil, siswa tidak hanya lebih mudah memahami volume bangun ruang, tetapi juga belajar menghargai pendapat teman dan membangun kepercayaan diri. Proses ini membantu mengembangkan kemampuan sosial mereka sekaligus memperkuat pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam.

Hasil penelitian yang telah dijabarkan tersebut selaras dengan penelitian yang dilaksanakan (Armidi, 2022), di mana hasil dari penelitian yang sudah diselenggarakan menggambarkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe TGT memang terbukti mempunyai dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ketuntasan klasikal yang terjadi telah membuktikan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Yang berawal dari pembelajaran yang interaktif dengan aktivitas belajar yang menuntut adanya kerja sama kelompok guna meningkatkan motivasi belajar, hingga permainan edukatif yang mampu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan untuk diikuti, yang juga berguna untuk menghilangkan paradigma yang selama ini berkembang dan seperti mengakar di benak siswa, bahwa mata pelajaran matematika itu acap kali dipelesetkan oleh mereka menjadi “mati-matian”, yang menggambarkan betapa sukarnya mata pelajaran ini untuk dipahami dan dikuasai oleh siswa.

Secara keseluruhan, kemajuan yang dicapai dari pra-siklus hingga Siklus 2 dalam penelitian ini menunjukkan betapa efektifnya metode kooperatif tipe TGT sebagai alat inovatif untuk mengubah cara siswa belajar matematika di jenjang bimbingan belajar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan skor akademik, tetapi juga membawa dampak positif pada sisi



emosional dan sosial siswa, seperti membangun kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, serta semangat untuk menghadapi tantangan matematika tanpa rasa takut. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli seperti yang dikemukakan oleh (Suhendar & Yanto, 2023), di mana metode interaktif seperti ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan, sehingga siswa berkembang secara holistik. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik di berbagai lembaga pendidikan, termasuk bimbingan belajar, mulai mengadopsi metode serupa untuk mengajarkan konsep-konsep matematika yang abstrak, agar siswa bisa lebih mudah menguasainya melalui pengalaman nyata dan kolaboratif yang sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan begitu, pembelajaran matematika tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan sebagai kesempatan menarik untuk tumbuh bersama.

KESIMPULAN

Dari temuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua putaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan teknik pembelajaran kolaboratif model TGT efektif dalam meningkatkan capaian matematika siswa kelas VI di Lembaga Bimbingan Belajar *Media of School*, yang berlokasi di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo. Kemajuan ini terlihat jelas dari persentase ketuntasan kelas yang awalnya hanya 25% pada fase pra-siklus, naik menjadi 58% di Siklus 1, dan mencapai 83% di Siklus 2. Dengan kata lain, metode ini berhasil menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup, menarik, dan penuh tantangan, sehingga siswa lebih bersemangat untuk menggali materi dan merasa lebih terlibat aktif dalam proses pendidikan. Maka dari itu, peneliti menyarankan agar pendidik dan pengajar di lingkungan bimbingan belajar maupun sekolah untuk dapat mempelajari dan menerapkan metode pembelajaran kooperatif, terutama tipe TGT sebagai alternatif strategi guna meningkatkan hasil belajar, terkhusus untuk mata pelajaran matematika. Kemudian dalam penerapannya, guru juga perlu memperhatikan pengelolaan waktu, pembentukan kelompok yang seimbang, serta pemberian motivasi yang berkelanjutan agar setiap siswa bisa berpartisipasi secara aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu, penelitian serupa dapat dikembangkan lebih lanjut pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain untuk memperluas penerapan dan efektivitas metode ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndaha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.23969/>

- Kania, N. (2017). Efektivitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.31949/th.v1i2.350>
- Khoiriah, I., Khusna, Z. R., Anjarwati, E. S., Putri, S. A., & Ferryka, P. Z. (2024). Systematic Literature Review: Penerapan Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(2), 383–387. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpds/article/view/1300>
- Novianto, A., Fitriani, N. L., Deniswa, A. S., Izzati, M. H. N., Firdaus, F., Ningrum, N. Y., & Dewi, R. C. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/88914/46104>
- Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, M. L. (2025). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, Mariani Lubis. *Jurnal Pendidikan*, 13(01), 69–79. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/155/105>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://repository.usd.ac.id/46050>
- Riza, S., & Barrulwalidin, B. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/ijpie.v1i2.157>
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Di SD Melalui Permainan. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Susanto, T. T. D., Solihin, R. R., Fauziyah, E. P., Vita, N., Yanti, I., & Ramadhania, A. P. (2024). *The Efforts Of Indonesian Government In Increasing Teacher Quality Based On Pisa Result In 2022: A Literature Review*. 38(1), 57–65. <https://doi.org/10.21009/PIP.381.6>
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Cooperative Learning Model. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Windarsih, C. A. (2016). Aplikasi Teori Umpan Balik (Feedback) Dalam Pembelajaran Motorik Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 2(1), 20–29. <https://doi.org/10.22460/ts.v2i1p20-29.306>
- Yanti, D. K. (2023). Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 182–189. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.885>