

PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS X MA MAZROATUL ULUM PACIRAN

Nur Rahma Haliza¹, Ulfa Masamah²

Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

nurhalizarahma28@gmail.com, ulfamasamah@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Lack of student involvement and low level of student participation in the mathematics learning process. During the learning process, students are less actively involved and often chat with their deskmates. To overcome this, researchers applied a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. This study is a type of classroom action research with a cycle model that includes four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. The instruments in this study were observation sheets and interviews. The type of data analysis used in this study was qualitative analysis reinforced with descriptive quantitative data. The results of the analysis showed that in the pre-cycle stage, the average student participation was at 14.8%, the average student participation level in cycle I was 37.4%, and the average student participation level in cycle II was 87.0%. The three data indicate an increase in student participation, which is 22.6% from pre-cycle to cycle I, and 49.6% from cycle I to cycle II. The Teams Games Tournaments learning model applied in mathematics learning has a positive impact on increasing the learning participation of class X students of MA Mazroatul Ulum Paciran. This is shown by students expressing opinions and providing responses in the mathematics learning process.

Keywords: Participation, Mathematics Learning, Teams Games Tournaments

ABSTRAK

Kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika. Selama proses pembelajaran siswa kurang terlibat secara aktif dan sering mengobrol dengan teman sebangku. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi serta pedoman wawancara. Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang diperkuat dengan data kuantitatif deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, rata-rata partisipasi siswa berada pada angka 14,8%, rata-rata tingkat partisipasi siswa pada tahap siklus I sebesar 37,4%, dan rata-rata tingkat partisipasi siswa pada tahap siklus II sebesar 87,0%. Ketiga data tersebut mengindikasikan peningkatan partisipasi siswa, yaitu sebesar 22,6% dari pra-siklus ke siklus I, dan sebesar 49,6% dari siklus I ke siklus II. Model pembelajaran Teams Games

Tournaments yang diterapkan dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa kelas X MA Mazroatul Ulum Paciran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa menyampaikan pendapat serta memberikan tanggapan dalam proses pembelajaran matematika.

Kata-Kata Kunci: Partisipasi, Pembelajaran Matematika, *Teams Games Tournaments*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di lingkungan sekolah tidak selalu berjalan mulus, karena pada kenyataannya banyak tantangan yang dapat menghambat proses tersebut. Setiap siswa memiliki ciri khas tersendiri, mencakup kelebihan, kekurangan, dan potensi yang unik pada diri mereka masing-masing (Sanjani, 2021). siswa memegang peran ganda sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sedangkan sebagai objek, mereka menjadi pihak yang mengalami proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran memegang peranan krusial yang perlu mendapat perhatian serius, karena melalui proses inilah arah pencapaian tujuan pembelajaran ditetapkan (Puspita et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas X-B MA Mazroatul Ulum Paciran Lamongan, Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif dan tidak terlibat aktif selama proses belajar berlangsung. Hal tersebut tampak selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dimana saat materi diajarkan banyak siswa yang kurang memperhatikan. Beberapa siswa terlihat sibuk dengan aktivitas lain, seperti mengobrol, berpindah tempat ke kursi temannya, atau diam tanpa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang secara diam-diam memainkan handphone mereka di dalam kelas. Partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran menjadi hal penting dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Karena proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal tanpa keterlibatan aktif dari siswa.

Peneliti mengidentifikasi permasalahan setelah melakukan observasi, dan menyimpulkan bahwa rendahnya partisipasi siswa merupakan isu utama. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa tingkat keterlibatan siswa saat proses pembelajaran matematika masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Observasi partisipasi siswa

No	Indikator partisipasi siswa	Siswa yang berpartisipasi
1	Mengungkapkan Pendapat	3 (11,1%)
2	Memberikan Tanggapan	4 (14,8 %)
3	Mengerjakan Tugas	7 (25,9%)
4	Menyampaikan Kesimpulan	2 (7,4%)
Skor Total		16 (14, 8%)

Dari 27 siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika sebelum penerapan model Teams Game Tournament terdapat 16 siswa, sedangkan 11 siswa lainnya tidak memenuhi tingkat indikator partisipasi siswa. Hal ini dapat diketahui melalui nilai predikat yang terdapat pada kategori yang telah dikemukakan oleh kunandar dalam artikel penelitiannya (Fadila & Sylvia, 2024).

Tabel 2. Kategori Tingkat Partisipasi

Interval	Kategori
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Rendah
0-20	Sangat Kurang baik

Partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting. Tanpa keterlibatan siswa, proses tersebut menjadi tidak seimbang. Dengan adanya partisipasi aktif dari siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman, keterlibatan, dan perkembangan belajar siswa (Fitri et al., 2021).

Partisipasi belajar siswa mencakup beberapa aspek, seperti kesiapan, perhatian, dan keterlibatan dalam seluruh aktivitas pembelajaran. Untuk meningkatkan partisipasi tersebut, guru dapat melakukan berbagai upaya, seperti memberikan pertanyaan, merespon positif terhadap tanggapan peserta didik, serta mengimplementasikan metode pembelajaran yang bermacam-macam dan melibatkan siswa secara aktif. Keikutsertaan peserta didik merupakan aspek yang utama dalam proses pembelajaran untuk membuat suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, partisipasi yang baik juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, karena tanpa partisipasi siswa, proses belajar tidak dapat berlangsung dengan baik (Kasipahu et al., 2024).

Salah satu penyebab rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika ialah penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan pemberian latihan soal, yang bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran tersebut kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berperan aktif dalam menemukan dan membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep-konsep matematika. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi, tidak percaya diri, dan kurang memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan matematika secara kreatif.

Salah satu strategi yang pernah diterapkan untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam belajar yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Fadila & Sylvia, 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ialah strategi belajar berbasis kerja sama, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan didorong untuk saling mendukung dalam menyelesaikan tugas bersama. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fauziyah et al., 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan model. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mendorong peningkatan partisipasi belajar siswa kelas VII MTs Ahmad Yani Malang. Model pembelajaran ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, namun memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (Yulianti, 2019).

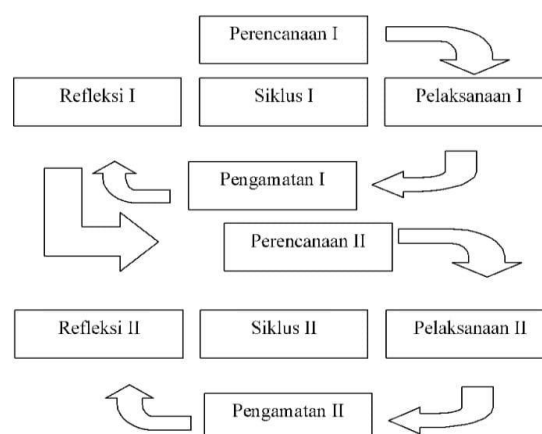
Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi siswa, penelitian yang membahas penerapannya dalam pembelajaran matematika di tingkat MA masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memfokuskan permasalahan mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam mata pelajaran matematika di MA Mazroatul Ulum Paciran dalam peningkatan partisipasi belajar siswa kelas X. Penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran

matematika. Dengan dasar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas X MA Mazroatul Ulum Paciran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Di samping itu, model ini juga berperan dalam mengasah kemampuan sosial siswa, seperti bekerja sama dengan teman sekelas, mendengarkan pandangan orang lain, serta menghormati perbedaan dalam berkomunikasi.

METODE

Penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pelajaran matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, terdapat empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, serta penyusunan rencana baru yang disesuaikan dengan hasil refleksi sebelumnya (Utomo et al., 2024).

Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan model Kemmis dan McTaggart
(Utomo et al., 2024)



Tahap awal dalam kegiatan ini dilakukan sebelum penelitian dimulai, yaitu melalui proses pra-observasi. Pada tahap ini, peneliti merumuskan permasalahan, menetapkan tujuan, serta merancang konsep tindakan yang meliputi penyusunan instrumen penelitian dan instrumen pembelajaran. Selanjutnya, dilaksanakan tindakan dan observasi, di mana peneliti melakukan upaya konkret untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Tahap berikutnya adalah refleksi, di mana peneliti mengevaluasi, meninjau, dan mempertimbangkan hasil maupun dampak dari tindakan yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, dimana masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan evaluasi reflektif.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2025. Subjek penelitian ini ialah 27 siswa kelas X-B MA Mazroatul Ulum Paciran Lamongan TA. 2024/2025, dengan jumlah 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika, yang ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran TGT. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara bertujuan menggali informasi tambahan terkait kendala maupun tanggapan siswa terhadap penerapan model TGT. Instrumen yang digunakan

berupa lembar observasi dan panduan wawancara, dengan memanfaatkan format pedoman observasi yang telah disusun secara sistematis.

Kriteria kesuksesan dalam setiap siklus penelitian ini ditentukan berdasarkan capaian indikator partisipasi belajar siswa. Indikator yang digunakan meliputi: 1) menyampaikan pendapat, 2) memberikan tanggapan, 3) menyelesaikan tugas, dan 3) menarik kesimpulan. Suatu siklus dianggap berhasil apabila meningkatnya skor observasi partisipasi siswa dibandingkan siklus sebelumnya serta kualitas partisipasi yang ditunjukkan, seperti relevansi pendapat dan kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi. Data pendukung lainnya berasal dari hasil wawancara atau refleksi siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Jika semua indikator telah tercapai sesuai target, Tindakan tersebut dinyatakan berhasil sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun, jika belum tercapai, perlu dilakukan tindakan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Data yang didapatkan dianalisis menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil temuan secara mendalam. Selain itu, data kualitatif diperkuat dengan data kuantitatif sebagai pendukung. Data kuantitatif diperoleh melalui teknik persentase, yang dihitung berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan kedua pendekatan ini bertujuan agar hasil penelitian memberikan gambaran yang lebih lengkap dan komprehensif terkait peningkatan partisipasi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti terlebih dahulu mengamati pembelajaran yang berlangsung di kelas mata pelajaran matematika sebelum melaksanakan tindakan. Observasi dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan untuk menilai partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika materi persamaan kuadrat. Aktivitas partisipasi siswa dinilai sesuai dengan indikator partisipasi siswa. Data diolah menggunakan teknik persentase, dan hasilnya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Partisipasi Siswa Siklus I (pertemuan 1)

No	Indikator Partisipasi belajar	Pra Tindakan	Siklus I (Pt 1)	Peningkatan
1	Mengungkapkan Pendapat	3 (11,1%)	6 (22,2%)	11,1%
2	Memberikan Tanggapan	4 (14,8 %)	7 (25,9%)	11,1%
3	Mengerjakan Tugas	7 (25,9%)	11 (40,7%)	18,5%
4	Menyampaikan Kesimpulan	2 (7,4%)	6 (22,2%)	14,8%
Rata-rata		14,8%	27,7 %%	12,9%

Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dengan materi persamaan kuadrat yang disampaikan melalui media PPT dan kahoot menggunakan model pembelajaran TGT, terlihat meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum dilakukan tindakan. Rata-rata persentase partisipasi siswa pada tahap pra tindakan tercatat sebesar 14,8% sementara itu, pada siklus I pertemuan pertama, partisipasi siswa meningkat menjadi 27,7%. Dengan demikian, peningkatan ini mencerminkan perubahan tingkat partisipasi siswa dari kategori "sangat rendah" ke tingkat "rendah".

Berdasarkan tabel tersebut, partisipasi belajar siswa tampak meningkat setelah penerapan model TGT, meski hasilnya masih di bawah ekspektasi. Oleh karena itu, penelitian akan diteruskan ke pertemuan selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Partisipasi Siswa Siklus I (Pertemuan 2)

No	Indikator Partisipasi	Siklus I (Pert 1)	Siklus (Pert 2)	Peningkatan
----	-----------------------	-------------------	-----------------	-------------

1	Mengungkapkan Pendapat	6 (22,2%)	10 (37,0%)	14,8%
2	Memberikan Tanggapan	7 (25,9%)	12 (44,4%)	18,5%
3	Mengerjakan Tugas	11 (40,7%)	18 (66,6%)	25,9%
4	Menyampaikan Kesimpulan	6 (22,2%)	11 (40,7%)	18,5%
Rata-rata		27,7 %	47,2 %	19,4%

Hasil penelitian pada siklus I, pertemuan kedua pada materi persamaan kuadrat dengan menerapkan model pembelajaran TGT, mengindikasikan bahwa partisipasi belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Jika pada pertemuan pertama rata-rata persentase partisipasi siswa sebesar 27,7 % maka pertemuan kedua meningkat menjadi 47,2 %. Peningkatan ini mencerminkan perubahan tingkat partisipasi siswa dari kategori "rendah" ke tingkat "cukup". Sehingga hasil observasi pada siklus I, yang meliputi pertemuan pertama dan kedua, menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan situasi sebelum pelaksanaan tindakan. Rincian perbandingan antara kondisi sebelum tindakan dan hasil siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Partisipasi pada Pra Tindakan dan Siklus I

No	Indikator Partisipasi	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan
1	Mengungkapkan Pendapat	11,1%	29,6%	18,5 %
2	Memberikan Tanggapan	14,8 %	35,1%	20,3%
3	Mengerjakan Tugas	25,9%	53,7%	27,7 %
4	Menyampaikan Kesimpulan	7,4%	31,4%	24 %
Rata-rata		14,8%	37,4%	22,6%

Berdasarkan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa kelas X dalam pembelajaran matematika pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 22,6% dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru mengidentifikasi beberapa faktor yang menghambat partisipasi siswa, antara lain: (1) siswa belum memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, (2) banyak siswa masih enggan tampil di depan, (3) terdapat siswa yang menyontek saat turnamen serta tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, (4) sebagian siswa kurang fokus selama proses pembelajaran, dan (5) Tidak semua siswa dapat mempelajari materi dengan baik dan tuntas.

Peneliti dan guru berdiskusi untuk mengatasi masalah pada siklus I. Solusi yang disepakati meliputi: memotivasi siswa agar berani berpendapat dan tampil, mendorong kerja sama dalam kelompok, menertibkan penggunaan barang yang tidak relevan, serta membimbing siswa agar lebih memahami materi dengan cara memberikan reward dan menyediakan waktu khusus untuk membaca bahan referensi.

Tabel 6. Hasil Partisipasi Siswa Siklus II (Pertemuan 1)

No	Indikator Partisipasi	Siklus I (Pertemuan 2)	Siklus II (Pertemuan 1)	Peningkatan
1	Mengungkapkan Pendapat	10 (37,0%)	19 (70,4%)	33,4 %
2	Memberikan Tanggapan	12 (44,4%)	20 (74,0%)	29,6 %
3	Mengerjakan Tugas	18 (66,6%)	23 (85,2%)	18,5 %
4	Menyampaikan Kesimpulan	11 (40,7%)	18 (66,6%)	25,9 %
Rata-rata		47,2 %	74,0 %	26,8%

Dalam hasil penelitian pada siklus II pertemuan pertama dengan materi persamaan kuadrat mengenai jumlah dan hasil kali akar-akar persamaan kuadrat dengan model pembelajaran TGT, diketahui Terdapat peningkatan partisipasi belajar siswa jika dibandingkan pertemuan sebelumnya. Persentase rata-rata partisipasi siswa pada siklus I pertemuan kedua sebesar 47,2%, kemudian naik menjadi 74,0% di siklus II pertemuan

pertama. Peningkatan ini mencerminkan perubahan tingkat partisipasi siswa dari kategori "cukup" ke tingkat "baik".

Tabel 7. Hasil Partisipasi Siswa Siklus II (Pt 2)

No	Indikator Partisipasi	Siklus II (Pert 1)	Siklus II (Pert 2)	Peningkatan
1	Mengungkapkan Pendapat	20 (74,0%)	25 (92,5%)	33,3 %
2	Memberikan Tanggapan	23 (85,2%)	26 (96,2%)	29,7 %
3	Mengerjakan Tugas	24 (88,8%)	26 (96,2%)	7,5 %
4	Menyampaikan Kesimpulan	20 (74,0%)	24 (88,8%)	29,6 %
Rata-rata		79,5 %	93,4%	25%

Merujuk tabel di atas, bahwa Partisipasi siswa menunjukkan peningkatan signifikan hingga masuk dalam predikat sangat baik. Perbandingan antara pertemuan pertama dan kedua pada siklus II menunjukkan peningkatan partisipasi siswa, dari 79,5% menjadi 93,4%, sehingga masuk dalam kategori 'sangat baik'.

Observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Partisipasi Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Partisipasi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Mengungkapkan Pendapat	29,6%	83,25%	53,6 %
2	Memberikan Tanggapan	35,1%	90,7%	55,6 %
3	Mengerjakan Tugas	53,7%	92,5%	38,8 %
4	Menyampaikan Kesimpulan	31,4%	81,4%	50 %
Rata-rata		37,4%	87,0%	49,5%

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I yang sebesar 37,4% menjadi 87,0% yang terjadi pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 49,5%. Dalam tahap refleksi, peneliti bersama guru mengidentifikasi penyebab rendahnya partisipasi siswa, yaitu ketika guru menggunakan metode ceramah atau penjelasan satu arah tanpa variasi, tanpa melibatkan siswa dalam diskusi, tanya jawab, atau aktivitas kelompok, maka siswa akan cepat merasa bosan.

Gambar 1. Pertandingan antar kelompok dengan bantuan media kahoot



Gambar 2. Game menggunakan media kartu domino



Gambar 3. Pemberian hadiah ke pada siswa yang menang



Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan partisipasi siswa, yang terlihat dari persentase sebesar lebih dari 85% dan termasuk dalam kategori baik sekali. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan didukung media pembelajaran PPT, kahoot, kartu jawaban.

Siswa mengungkapkan melalui wawancara bahwa mereka menyukai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses belajar pada materi persamaan kuadrat menurut mereka karena lebih seru, menyenangkan, mencegah rasa ngantuk, seta bosan. Tidak hanya itu saja menurut mereka pembelajaran dengan cara seperti ini menciptakan suasana yang santai, sehingga mereka tidak merasa canggung atau malu untuk bertanya karena kondisi kelas tidak terasa tegang atau terlalu hening.

Dari hasil penelitian setiap pertemuan semua indikator meningkat. Peningkatan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 37,4% menjadi 87,0% yang berarti kategori baik sekali. Sehingga penelitian tindakan kelas dicukupkan pada siklus ke II, pertemuan ke 2. Karena dilihat dari hasil penelitian, partisipasi peserta didik telah melebihi ketentuan yang diharapkan, yaitu 87% dan termasuk dalam kategori baik sekali. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika lebih meningkat ketika menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dikerjakan oleh (Fadila & Sylvia, 2024) Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu mendorong peningkatan partisipasi belajar siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran di

kelas. Sementara itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2025) Model Teams Games Tournament (TGT) mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas seperti permainan, kompetisi, dan kerja kelompok, yang dapat memperkuat kerjasama, membangun sikap positif, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik maupun mental, seperti melakukan pengamatan, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah (Sinaga, 2024). Kehadiran model TGT menjadikan peserta didik lebih tenang, bersemangat, fokus, serta menumbuhkan sikap kerja sama. Dengan demikian, model ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok (Ni'matuzzuriyah, 2025).

Penerapan model ini dilakukan secara terencana melalui beberapa tahap, mulai dari penyampaian materi, mengorganisasikan kelompok, pelaksanaan permainan dan pertandingan, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok, yang secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara optimal. Model pembelajaran TGT melibatkan siswa secara aktif melalui kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen yang mendorong keterlibatan siswa dalam setiap tahap pembelajaran (Kasipahu et al., 2024). Aktivitas ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok dan semangat berkompetisi secara sehat. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan sebagai peserta aktif yang terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan secara antusias. Interaksi yang lebih mendalam selama kegiatan kelompok dan turnamen memberikan kesempatan bagi guru untuk mengenali kebutuhan serta hambatan yang dialami oleh masing-masing siswa. Melalui pemahaman yang lebih mendalam ini, guru dapat memberikan arahan dan bantuan yang lebih sesuai dengan karakter dan kebutuhan individu peserta didik.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika kelas X di MA Mazroatul Ulum Paciran Lamongan. Hal ini terlihat dari persentase partisipasi siswa sebelum tindakan yang berkisar 14,8%. Setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 87,0 % yang telah masuk dalam kategori baik sekali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di MA Mazroatul Ulum Paciran, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X MA Mazroatul Ulum Paciran. Hal ini terlihat dari perbandingan antara kondisi pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus, partisipasi siswa masih tergolong sangat rendah, ditandai dengan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Memasuki siklus I, partisipasi siswa mulai menunjukkan peningkatan dengan terciptanya suasana belajar yang lebih hidup, di mana siswa mulai lebih aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian pada siklus II, partisipasi siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan, ditunjukkan dengan persentase keterlibatan yang semakin mendekati kategori sangat baik. Setiap pertemuan yang dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan tren peningkatan partisipasi siswa secara bertahap.

Fakta tersebut menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika berbasis kelompok.

REFERENSI

- Fadila, S. A., & Sylvia, I. (2024). *Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik*. 3, 309–317.
- Fauziyah Nailul , Fauziyah Ratna, A. A. H. (2020). SOCIUS : Model Team Games Tournaments (Tgt) Dala Meningkatkan Partisipasi Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosia*, 9(2), 144–154.
- Fitri Barokah, Rahminawati, N., & Mulyani, D. (2021). Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39>
- Kasipahu, M. K., Rosiyanti, H., Jakarta, U. M., & Selatan, T. (2024). *Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Peserta Didik Kelas 4 SD Lab*. 1359–1365.
- Ni'matuzzuriyah, E. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games Tgt Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya Strategi Pembelajaran Yang Tepat Bagi Siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/517>
- Salsabila, N. A., Selma, A., Karamy, A., Rohmah, S., & Nurhasanah, A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang)*.
- Sinaga, W. I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments). *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 3(2), 197–204. <https://doi.org/10.53842/qvj.v3i2.52>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. 4, 1–19.
- Yulianti, Y. (2019). MODEL PEMBELAJARAN TGT PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9, 37–44.