

**MEMAKSIMALKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
MODEL PROJECT TOURNAMENT SHARE**

Maslahatun Nisa¹, Darmiyati²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat

12110125220009@mhs.ulm.ac.id

darmiyati@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning activity, creative thinking ability, and learning outcomes of students in the topic of fraction addition and subtraction. This condition was caused by one-way learning, the minimal application of creative learning methods, and the lack of stimulation for students' creative thinking abilities. The study aimed to describe the improvement of teacher and student activities, as well as to analyze the effectiveness of implementing the Think Pair Share, Teams Games Tournament, and Project Based Learning models in enhancing students' learning outcomes and creative thinking abilities. The research method used was a mixed-method approach, combining qualitative and quantitative methods, with a Classroom Action Research (CAR) design conducted over four meetings. The research subjects consisted of 16 fifth-grade students at Public Elementary School Benua Anyar 10 Banjarmasin in the 2024–2025 academic year. Data were collected through tests and observations. The results showed that students' learning outcomes had reached classical mastery criteria, teacher activity was in the "very good" category, student activity was "very active," and creative thinking ability was in the "very skilled" category at the final meeting. Therefore, the implementation of the three learning models was proven to improve students' learning outcomes, learning activities, and creative thinking abilities.

Keywords: Mathematic, Creativity, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung satu arah, minimnya penerapan metode pembelajaran kreatif, serta kurangnya stimulasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dan siswa, serta menganalisis efektivitas penerapan model Think Pair Share, Teams Games Tournament, dan Project Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat pertemuan. Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa kelas V SD Negeri Benua Anyar 10 Banjarmasin pada tahun ajaran 2024–2025. Data dikumpulkan

melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan klasikal, aktivitas guru berada pada kategori “sangat baik,” aktivitas siswa “sangat aktif,” serta kemampuan berpikir kreatif berada pada kategori “sangat terampil” pada pertemuan terakhir. Dengan demikian, penerapan ketiga model pembelajaran tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: Matematika, Kreativitas, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Kemajuan pesat dalam revolusi industri dan era globalisasi telah menghadirkan tantangan pendidikan baru, yang menuntut kegiatan pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan abad ke-21 (Noorhapizah et al., 2021). Menurut (Fikri & Sunarno, 2024) Pengembangan pemikiran kritis, komunikasi, kerja sama tim, dan kreativitas empat keterampilan penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang luar biasa dan fleksibel diperlukan dalam pendidikan abad ke-21.

Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter, diposisikan sebagai kebijakan transformatif dalam menanggapi tuntutan tersebut. Dimulai di sekolah dasar, kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21, terutama melalui pendekatan berbasis proyek (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan

Teknologi Nomor 56 Tahun 2022:56). Karena sekolah dasar merupakan jenjang pertama pendidikan, sangat penting bagi siswa untuk mempelajari keterampilan abad ke-21 selama masa ini. Selain itu, kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh pembelajaran yang diterima di sekolah dasar (T.A.S. Putri et al., 2023).

Fase C (kelas V dan VI sekolah dasar) sangat menekankan penguasaan konsep matematika, seperti pecahan, yang merupakan fondasi penting bagi pemikiran analitis, logis, metodelis, dan kreatif. Siswa belajar berpikir logis, metodelis, kreatif, dan analitis saat mempelajari matematika. Karena menumbuhkan pemikiran kritis, logis, analitis, sistematis, dan artistik, mengajarkan matematika kepada siswa sangat penting bagi kehidupan mereka sehari-hari (Fatimah & Darmiyati, 2024).

Dalam kondisi ideal, pembelajaran matematika di sekolah

dasar seharusnya berlangsung secara aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Siswa mampu menguasai konsep-konsep dasar seperti pecahan secara utuh, terampil dalam menyelesaikan soal kontekstual, serta dapat mengkomunikasikan gagasan matematis secara jelas. Hasil belajar siswa diharapkan memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan mencerminkan perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah juga menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran pada abad ke-21 (Maulia & Mahmuddin, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bagaimana ekspektasi dan kenyataan berbeda. Menurut temuan tes internasional seperti PISA 2022, siswa Indonesia masih berprestasi buruk dalam matematika, dengan skor rata-rata di bawah negara-negara OECD (Education GPS, 2022). Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, terutama dalam pecahan. Menurut (Amir & Andong, 2022), pecahan campuran sering dianggap abstrak dan sulit

dipahami, terutama ketika tidak berhubungan dengan situasi dunia nyata. Selain itu, tanpa model dan media, pembelajaran menjadi membosankan (Sugiarto & Pratiwi, 2023). Hasil serupa juga diamati di SDN Benua Anyar 10, di mana hasil observasi menunjukkan hasil belajar matematika yang buruk, dengan hanya empat dari enam belas siswa, atau 25%, yang memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) hal tersebut disebabkan kurangnya aktivitas dan kreativitas, siswa dalam pembelajaran.

Permasalahan ini diperburuk oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim variasi. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan daya pikir siswa. Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model yang menarik dan menantang kemampuan berpikir anak (Norhikmah & Rini, 2022). Model ini menawarkan solusi dengan mengaitkan pembelajaran pada proyek nyata yang menantang dan kolaboratif, dengan model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui

pelaksanaan proyek (Nazar & Rini, 2024). Model PjBL dapat diperkuat melalui kombinasi dengan pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang mana dengan model ini dapat memperdalam terhadap materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pelaksanaan *game* (Rizaldi & Pratiwi, 2024). Sebagai pelengkap model *Think Pair Share* (TPS) yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, kemampuan bekerja sama, dan Mengembangkan keterampilan berpikir (Tiana & Rini, 2023).

Penelitian terdahulu seperti yang dilakukan (Apriliyani & Darmiyati, 2024), (Naziah & Maimunah, 2024), (Humairoh & Darmiyati, 2024), (Rahmah & Darmiyati, 2024), (Saputri & Darmiyati, 2024), (Liono & Darmiyati, 2025), (Maulidah & Pratiwi, 2023), (Suyantana, 2021) dan (Simbolon, 2022) membuktikan keefektivitasan model *Project-Based Learning Teams Games Tournament*, *Think Pair Share*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa baik model *Project-Based Learning Teams Games Tournament*, *Think Pair Share*, untuk meningkatkan aktivitas,

kreativitas, dan hasil belajar matematika operasi hitung pecahan campuran kelas V di SDN Benua Anyar 10. Diharapkan strategi gabungan baru ini akan mampu menghasilkan pembelajaran yang menarik, relevan, dan menyenangkan, membuat siswa lebih terlibat, imajinatif, dan mahir dalam memahami ide-ide matematika fundamental.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK), sebuah metodologi kualitatif dan kuantitatif, digunakan dalam penelitian ini. PTK merupakan metode untuk mengkaji permasalahan pembelajaran di kelas melalui refleksi dan menilai dampak berbagai kegiatan yang direncanakan dalam situasi nyata untuk menangani permasalahan baru, menurut Maulidia & Darmiyati (2023). Berikut adalah langkah-langkah dalam PTK: (1) perencanaan, di mana guru mengembangkan materi ajar; (2) implementasi, atau tahap pelaksanaan tindakan; (3) observasi, di mana pengamat mencatat hasil pengamatan; dan (4) refleksi, di mana peneliti menghimpun temuan dari

kegiatan yang telah selesai (Ningsih & Pratiwi, 2023).

Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas lima di SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin pada tahun ajaran 2024–2025. Penelitian tentang masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan ini dilakukan dalam empat pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning Teams Games Tournament* , *Think Pair Share*.

Hasil wawancara, yang menunjukkan hasil belajar matematika yang rendah, terutama dalam operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta kurangnya aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kreatif yang belum optimal, digunakan oleh peneliti untuk memilih subjek penelitian.

Dalam penelitian ini penilaian komponen kognitif digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa. Sebelas aspek aktivitas guru dan siswa dikaji, dan empat faktor yang berkaitan dengan kreativitas siswa dicatat pada lembar observasi. Sementara itu, hasil lembar penilaian yang diisi siswa yang terdiri dari tiga soal esai dan lima soal pilihan ganda

digunakan untuk mengkaji hasil belajar siswa.

Tabel berikut menampilkan indikator keberhasilan penelitian:

Table 1. Indikator Keberhasilan Aktivitas Guru

Rentang Skor	Presentase	Keterangan
35-44	82%- 100%	Sangat Baik
27 – 34	63% - 81%	Baik
19 – 26	44% - 62%	Cukup Baik
11 – 18	25% – 43%	Kurang Baik

Table 2. Rentang Skor Penilaian Aktivitas Siswa

Rentang Skor	Presentase	Keterangan
35-44	82%- 100%	Sangat Aktif
27 – 34	63% - 81%	Aktif
19 – 26	44% - 62%	Cukup Aktif
11 – 18	25% – 43%	Kurang Aktif

Table 3. Rentang Skor Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Rentang Skor	Presentase	Keterangan
13 – 16	82%- 100%	Sangat Terampil
10 – 12	63% - 81%	Terampil
7 – 9	44% - 62%	Cukup Terampil
4 – 6	25% – 43%	Kurang Terampil

Berdasarkan kriteria yang diuraikan dalam penelitian ini, aktivitas guru dan siswa dianggap berhasil apabila kualitas pelaksanaan pembelajarannya mencapai skor 35–44 dan interpretasinya masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan “sangat aktif”. Selanjutnya untuk keterampilan berpikir kreatif siswa dianggap berhasil apabila persentase keaktifan klasikal siswa pada rentang 10 – 12 dengan kriteria “Kreatif” dan rentang skor 13-16 dengan kriteria “Sangat Kreatif” atau mencapai $\geq 82\%$ dari

keseluruhan siswa dengan kriteria “Hampir Seluruhnya Sangat Kreatif”.

Terkait capaian pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil apabila setiap peserta didik memperoleh nilai yang melebihi atau mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) konten matematika, yaitu 70. Secara tradisional, hal ini tercapai apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai 70 atau lebih.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Empat variabel diselidiki dalam penelitian ini, yang tersebar selama empat pertemuan: hasil belajar, aktivitas instruktur dan siswa, serta kemampuan berpikir kreatif. Temuan observasi aktivitas instruktur ditunjukkan pada tabel berikut.

Table 4. Aktivitas Guru			
Pertemuan	Skor	Presentase	Kriteria
1	33	75%	Baik
2	34	77%	Baik
3	37	84%	Sangat Baik
4	41	93%	Sangat Baik

Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan keterlibatan guru, seperti yang ditunjukkan pada tabel terlampir. Pada pertemuan 1, aktivitas guru sudah berada dalam kategori baik; pada pertemuan 4, aktivitas guru akhirnya meningkat ke kategori sangat baik. Hal ini dimungkinkan oleh

upaya guru yang terus-menerus untuk mempertimbangkan cara menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek, *teams games tournament*, dan *think pair share*. Guru melakukan penyesuaian ini dengan meninjau lembar observasi yang telah diisi oleh pengamat, meninjau kembali hal-hal yang belum dilakukan dengan benar, dan melakukan modifikasi.

Table 5. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	31%	Kurang Aktif
2	56%	Cukup Aktif
3	81%	Aktif
4	88%	Sangat Aktif

Dalam studi ini, aktivitas siswa meningkat di setiap pertemuan, serupa dengan aktivitas guru. Partisipasi siswa pada pertemuan pertama adalah 37%, yang dianggap kurang aktif dan belum merupakan hasil yang cukup baik. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk menjadi lebih baik, dan pada pertemuan keempat, beliau mencapai 88%, yang dianggap sangat aktif. Fungsi guru sebagai fasilitator dan reflektor berperan penting atas kemajuan ini.

Pada setiap pertemuan guru selalu memberikan refleksi kepada siswa dan kepada dirinya sendiri agar pembelajaran menjadi lebih aktif, guru mengusahakan dirinya semakin aktif

agar siswa juga semakin aktif, hal tersebut terbukti dimana aktivitas siswa meningkat seiring dengan peningkatan aktivitas guru.

Table 6. Keterampilan Berpikir Kreatif

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	37%	Kurang Terampil
2	56%	Cukup Terampil
3	81%	Terampil
4	94%	Sangat Terampil

Di setiap pertemuan, kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat. Mereka tergolong kurang terampil pada pertemuan 1 karena kemampuan berpikir kreatif mereka hanya mencapai 37%. Kegagalan siswa dalam memenuhi standar penilaian di keempat komponen penilaian menjadi penyebabnya. Guru merespons dengan melakukan refleksi, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk siswa. Guru terus melakukan refleksi hingga akhirnya, kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai 94%, yang tergolong sangat baik, pada pertemuan 4.

Table 7. Hasil Belajar

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	12%	88%
2	44%	56%
3	75%	25%
4	94%	6%

Hanya dua dari enam belas siswa yang memperoleh nilai kelulusan pada pertemuan 1, yang menunjukkan hasil belajar siswa yang sangat buruk. Sebagai tanggapan, guru memimpin refleksi dengan

mengoreksi kesalahan siswa dan memberikan saran tentang cara mengelola waktu secara efektif saat menjawab pertanyaan. Pada pertemuan 4, 15 dari 16 siswa memperoleh nilai kelulusan, atau 94% secara keseluruhan, sebagai hasil dari refleksi guru dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi di setiap sesi.

Untuk lebih lanjut hasil penelitian ini dapat dilihat dari grafik di bawah.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan

Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan pada setiap aspek, hal ini menggambarkan bagaimana keempat elemen ini saling terkait.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Guru pada dasarnya harus mampu mengatur manajemen kelas yang tepat dan efisien di kelas mereka sebagai bagian dari peran mereka sebagai manajer kelas. Agar manajemen kelas guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan harus disesuaikan

dengan preferensi dan keterampilan belajar setiap siswa serta materi yang akan dibahas (Darmiyati et al., 2023).

Fungsi krusial yang dijalankan guru tidak dapat dipisahkan dari peningkatan aktivitas mereka. Selain mendidik, mereka juga membimbing dan memfasilitasi, menjalankan tanggung jawab mereka melalui introspeksi (Liana & Suriansyah, 2023).

Lebih lanjut, Alten (Darmiyati et al., 2023) menegaskan bahwa guru yang efektif mampu menyediakan lingkungan belajar yang ramah dan menyenangkan bagi murid-muridnya, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam berbagai kegiatan dan mencapai potensi penuh mereka (Azizah & Darmiyati, 2024).

Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus mampu merancang kegiatan belajar yang sistematis, menyesuaikan strategi dan metode dengan kebutuhan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inklusif. Oleh karena itu lingkungan belajar sangat penting untuk diperhatikan. Penelitian ini sejalan dengan pernyataan oleh (Rini et al., 2022) lingkungan atau suasana belajar yang optimal bagi siswa akan mendorong semangat

belajar. Berdasarkan hal tersebut guru perlu memiliki persiapan pengajaran yang mampu memberikan dukungan, motivasi, serta membangkitkan semangat siswa (Rini & Zahirah, 2021). Guru harus bisa membangun hubungan yang baik dengan siswa dan merespons kebutuhan individu mereka aktivitas siswa berjalan secara optimal.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa setiap metode pengajaran memiliki karakteristik uniknya masing-masing. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih dan menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk memilih model pengajaran dalam pembelajaran di kelas ini adalah dengan menggunakan model *Project Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Think Pair Share*.

Temuan penelitian Apriliyani & Darmiyati, (2024), yang menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan terakhir memenuhi standar "Sangat Baik", memberikan kredibilitas pada penelitian ini. Sebanyak 93% siswa berpartisipasi dalam pertemuan

terakhir, memenuhi persyaratan status "Sangat Aktif".

2. Aktivitas Siswa

Keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan mereka sendiri berdampak positif ketika guru mulai melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menunjukkan keinginan mereka untuk memahami dan memaksimalkan proses pembelajaran (Prastitasari, Fitria, et al., 2022).

Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran ketika metode pengajaran yang kreatif digunakan. Penggunaan model secara aktif oleh guru untuk mengajarkan penjumlahan dan pengurangan pecahan campuran inilah yang menyebabkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses.

Partisipasi siswa sangat penting karena meningkatkan efektivitas pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih memahami materi pelajaran, tumbuh sebagai pemikir kreatif, dan lebih termotivasi untuk belajar. Aktivitas belajar yang tinggi juga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Sari & Irfan, 2024). Guru dapat

mengambil berbagai langkah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, peneliti memilih model pembelajaran *Project-Based Learning*, *Team Games Tournament*, dan *Think-Pair-Share*. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian (Apriliyani & Darmiyati, 2024), temuan penelitian menunjukkan bahwa 93% siswa berpartisipasi dalam pertemuan terakhir, yang tergolong "Sangat Aktif". Kemudian penelitian yang dilakukan (Simbolon, 2022) membuktikan bahwa aktivitas siswa saat menerapkan pembelajaran menggunakan model *think pair share* mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan 1 persentase adalah 52,63 % pada siklus II pertemuan 2 menjadi 81,58 %

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Think Pair Share*, menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir kreatif. Menurut Forrester et al (Sa'dijah & Agusta,

2021), siswa dengan keterampilan berpikir kreatif dapat mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk argumen yang berdasar, menantang ide atau kesimpulan, mencari validitas argumen, dan diajarkan untuk berpikiran terbuka serta bereaksi positif terhadap hal-hal yang terjadi di sekitar mereka.

Menurut Agusta & Noorhapizah (Larasati & Aslamiah, 2023) guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif, dan menghibur jika ingin membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Salah satu komponen dalam desain pembelajaran ini adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Majidah et al., 2024) yang menyatakan bahwa guru perlu menciptakan lingkungan yang mendorong dan mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide orisinal salah satunya melalui pelaksanaan proyek.

Selain itu, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka dengan menggunakan beragam

model dan teknik pembelajaran, seperti investigasi kelompok (Pratiwi & Sofiawati, 2018), pemetaan pikiran (Asniwati et al., 2018), pembelajaran di luar ruangan (Agusta et al., 2019), investigasi kelompok, dan kesempatan untuk memperluas pengetahuan (Apino & Retnawati, 2017).

Menurut penelitian ini, kapasitas berpikir kreatif siswa meningkat ketika mereka belajar menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), *Teams Games Tournament* (TGT), dan *Think Pair Share* (TPS). Hal ini ditunjukkan dengan persentase siswa yang menunjukkan keterampilan berpikir kreatif di setiap pertemuan, yang meningkat sebagai hasil pemilihan model pembelajaran dan penerapan refleksi guru serta siswa. Studi oleh Apriliyani & Darmiyati, (2024) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa pertemuan terakhir mencapai 89% dalam kriteria "Sangat Kreatif"

Penelitian lain oleh (Suyantana, 2021) penelitian ini membuktikan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

pada siklus I mencapai 80.6 dan pada siklus II meningkat menjadi 88.0.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang dicapai setiap siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang diikuti, seperti informasi dan kemampuan baru. Temuan penelitian (Wardianti & Rini, 2023), capaian pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk aktivitas guru, pemahaman siswa terhadap pembelajaran, peningkatan aktivitas, dan keterampilan berpikir kreatif.

Keterlibatan, kreativitas, dan hasil belajar siswa semuanya ditingkatkan oleh model pembelajaran berbasis proyek. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa meningkatkan kemampuan manajemen waktu mereka dan memperoleh pengalaman manajemen proyek di dunia nyata. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu.

Model pendukung *Teams Games Tournament* juga dapat

meningkatkan aktivitas siswa melalui permainan (*game*) dan turnamen (*tournament*). Selain membantu siswa menguasai materi, model ini mendorong mereka untuk berpartisipasi di kelas dan mengajarkan cara berkolaborasi.

Model *Think Pair Share* merupakan model pelengkap. Model ini memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberi mereka banyak kesempatan untuk menunjukkan kepada teman-temannya seberapa terlibat mereka. Penggunaan model ini akan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengomunikasikan pemikiran mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Prastitasari, Jumadi, et al., 2022).

Temuan penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), *Teams Games Tournament* (TGT), dan *Think Pair Share* (TPS) ini relevan dengan penelitian peneliti.

Berdasarkan temuan studi Apriliyani & Darmiyati, (2024), hasil belajar siswa pada pertemuan terakhir menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 89%. Kemudian penelitian yang dilakukan (Simbolon, 2022)

membuktikan bahwa hasil belajar pembelajaran dengan model kooperatif *Think Pair Share* mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan 1 persentase adalah 76,32 % pada siklus II pertemuan 2 menjadi 86,84%.

E. Kesimpulan

Penggunaan model *Project Based Learning, Teams Games Tournament*, dan *Think Pair Share* pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Benua Anyar 10 terlaksana dengan baik, membuat siswa sangat aktif, kreatif, dan terampil. Aktivitas guru dan siswa memenuhi indikator keberhasilan, serta hasil belajar meningkat baik secara klasikal maupun individual.

Guru dapat memanfaatkan kombinasi model pembelajaran ini untuk menciptakan pembelajaran matematika yang inovatif, memilih metode, teknik penilaian, dan strategi yang tepat guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2019). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 453–459. <http://journal.um.ac.id/index.php/j>

ptpp/

Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>

Apriliyani, P., & Darmiyati. (2024). Mengoptimalkan Kemampuan Operasi Pecahan Dengan Shaded Level Board Siswa Sekolah Dasar (Project Based Learning , Course Review Horay dan Teams Games Tournament) Optimising Fraction Operation Skills with Shaded Level Board for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(September), 144–155.

Asniwati, D., Fauzi, Z. A., & Fikri, H. (2018). *Improving Learning Activities Using a Combination of Mind Mapping Model, Think Pair Share and Teams Game Tournament*. 274, 318–322. <https://doi.org/10.2991/iccite-18.2018.67>

Azizah, W., & Darmiyati. (2024). Peningkatan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Operasi Pecahan. 5(4), 4348–4360.

Darmiyati, D., Sunarno, S., & Prihandoko, Y. (2023a). Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan. *Community Development Journal*, 4(4), 8891–8895. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/19881>

Darmiyati, D., Sunarno, S., & Prihandoko, Y. (2023b). The

- effectiveness of portfolio assessment based problem based learning on mathematical critical thinking skills in elementary schools. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*, 1(2), 42–51. <https://doi.org/10.35335/curriculum.v1i2.65>
- Fatimah, G., & Darmiyati. (2024). Keterampilan Mendesain Proyek Rounding Board Materi Matematika Di Sdn Kahakan Kalibaru. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 797–802.
- Fikri, M. A., & Sunarno. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ipa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1017–1021. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Humairoh, A., & Darmiyati, D. (2024). Keterampilan Mendesain Jaring Kubus dan Balok Materi Geometri di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 339–352. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74402>
- Larasati, N., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Muatan IPA Menggunakan Model Pembelajaran BARITO di Kelas V SDN 3 Landasan Ulin Barat. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 113–127. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index%0Ahttps://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Liana, N., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan Model Pintar Pada Siswa Kelas
- IV. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 755–764. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Liono, D. T., & Darmiyati. (2025). Kemampuan Menghitung Denah dan Skala Menggunakan Problem Based Learning, Auditory Intellectually Repetition, dan Teams Games Tournament di Sekolah Dasar. *JPDSK: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1311–1316.
- Majidah, N., Maulana, A., Nooraida, D., Yanti, R., Mulyani, S., Rusda, A., Yuniar, T., Pratiwi, D. A., & Aslamiah, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1226–1235. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.353>
- Maulia, L., & Mahmuddin. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan IPA Menggunakan Model PjBL Kombinasi NHT dan Make A Match Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(01), 388–393.
- Maulidah, & Pratiwi, D. A. (2023). Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Sopran Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1278–1285.
- Maulidia, & Darmiyati. (2023). Memaksimalkan keterampilan berpikir kritis menggunakan model problem heads review horay. 3(1), 61–66.
- Nazar, M., & Rini, T. P. W. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS

- Menggunakan Model Project Based Learning , Jigsaw dan Talking Stick di Kelas IV SDN Antasari 2 Amuntai. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 123–129.
- Naziah, W., & Maimunah. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Muatan Matematika Menggunakan Model PENA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(03), 74–81.
- Ningsih, D. A., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model GEMA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(10), 1393–1404.
- Noorhapizah, Riandy, A., & Pratiwi, D. A. (2021). Developing Blended Learning Model GAWI SABUMI Based on Ecopedagogy Study to Improve Ecological Awareness and Industrial Revolution 4.0 Skills on Elementary Education. *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)*, 525(Icsse 2020), 104–119.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210222.015>
- Norhikmah, & Rini, T. P. W. (2022). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DAN METODE EKSPERIMEN. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD*, 2(3), 1–12.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. R. I. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Nomor 56 Tahun 2022)*.
- Prastitasari, H., Fitria, M., Jumadi, J., Sunarno, Annisa, M., & Prihandoko, Y. (2022). Peningkatan Prestasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Kombinasi Model pembelajaran PBL, SR, dan QOD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(06), 1792 – 1804.
- Prastitasari, H., Jumadi, J., Marhamah, E., Purwanti, R., & Sari, R. (2022). Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 276.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8763>
- Pratiwi, D. A., & Sofiawati, N. (2018). *Problem Solving Learning, Think Pair and Share (TPS) based on Audio Visual Media Improving Oral Activities*. 274, 54–59.
<https://doi.org/10.2991/iccite-18.2018.13>
- Rahmah, A., & Darmiyati. (2024). Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Membentuk Bangun Datar di SDN Berangas 2 Barito Kuala. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 213–227.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.18477>
- Rini, T. P. W., Sari, D. D., & Rachman, A. (2022). Bimbingan Teknis Pembuatan Elektronik Modul Sebagai Pemanfaatan Teknologi Dalam Merancang Bahan Ajar Di Era Normal Baru Bagi Guru Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(1), 29.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd>

- v12i1.35677
- Rini, T. P. W., & Zahirah, U. (2021). Efektivitas Penggunaan Keterampilan Pemberian Variasi Melalui Pembelajaran Online Pada Saat Situasi Covid-19 Bagi Siswa Kelas V MI Miftahussalam Hanau. *Elementary School Journal*, 11(1), 6.
- Rizaldi, M. N., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Kemandirian Siswa Menggunakan Model LEGO dan Permainan Mission X di SDN Pemurus Dalam 6. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 234–251.
- Sa'dijah, C., & Agusta, A. R. (2021). Kesiapan Guru Melaksanakan Pembelajaran Berbasis HOTS Ditinjau dari Pengetahuan dan Kemampuan Mengemas Perangkat Pembelajaran. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 402. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3422>
- Saputri, M. G., & Darmiyati. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Materi Panjang dan Berat dengan Permainan Snakes Ladder pada Siswa Teluk Tiram 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 232–244.
- Sari, D. D., & Irfan, M. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa SD Gugus III Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. 07(01), 8626–8633.
- Simbolon, S. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Pada Siswa Kelas V-a Sd St. Yosef Sidikalang. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- <https://doi.org/10.53842/qvj.v1i2.16>
- Sugianto, A. R., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model Pemimpin Berbantuan Media Vr Box Dan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 2228.
- Suyantana, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Open Ended Problem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 87–96. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i2.197>
- T.A.S. Putri, A. Suriansyah, & R. Purwanti. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 287–309. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632
- Tiana, & Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL, TPS, dan Make a Match pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 64–78. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2261>
- Wardianti, R., & Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pbl, Tgt Dan Metode Eksperimen Siswa SD. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 269–279. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>