

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS IV SDN 04 MAMBEN DAYA

Muhammad Hafizin¹, Niswatul Hasanah², Lia Apriani³

¹STKIP Hamzar, Lombok Utara, Indonesia

²Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Hamzar, Lombok Utara, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar, Lombok Utara, Indonesia

Corresponding author email: yosblack7@gmail.com

History Article

Article history:

Submission 1 Juni 2024
Received 15 Juni 2024
Approved 10 Juli 2024
Published 25 Juli 2024

Keywords:

TGT (*Teams Games Tournament*) Learning Model, learning outcomes.

ABSTRACT

*This research aims to determine the improvement in Mathematics learning outcomes through the application of the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model in class IV students at SD Negeri 4 Mamben Daya. This type of research is Classroom Action Research. The research subjects were fourth grade students at SD Negeri 4 Mamben Daya. The data analysis techniques used are observation techniques and data collection techniques. The results of this research show that the results of the evaluation using written tests in the form of essays to determine student learning outcomes are quite good, namely from pre-cycle, cycle I to cycle II there has been an increase. In the pre-cycle, an average score of 56.57 was obtained with a classical completeness of 32%, in the first cycle there was an increase, an average score of 66.5 was obtained with a classical completeness of 63%, so in the second cycle there was an increase with an average value of 79.8 with completeness classical of 89%. In this way, the implementation of the TGT (*Teams Games Tournament*) Learning Model can improve the Mathematics Learning Outcomes of Class IV Students at SD Negeri 4 Mamben Daya which can be seen from the number of students who have completed.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik observasi dan Teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi dengan menggunakan tes tertulis berupa essay untuk mengetahui hasil belajar siswa cukup baik, yakni dari prasiklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata 56,57 dengan ketuntasan klasikal 32%, siklus I mengalami peningkatan diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,5 dengan ketuntasan klasikal 63 % demikian pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 79,8 dengan ketuntasan klasikal

sebesar 89 %. Dengan demikian Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya yang dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hingga saat ini pemerintah Indonesia terus-menerus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Menurut Muhardi (2024: 478-492), pondasi pendidikan yang kokoh dan tepat, akan dapat diwujudkan cita-cita mulia suatu bangsa dalam berbagai sector dan aspek kehidupan termasuk etos kerja, profesional guru, nilai, dan moral suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan merupakan landasan bagi perkembangan ekonomi dan sosial siswa. Pendidikan adalah kata kunci dalam mengembangkan pengetahuan dan kualitas kemampuan siswa. Pentingnya kontribusi pendidikan dalam membangun bangsa Indonesia yang telah tertuang di dalam undang-undang dasar 1945 yang mengamanatkan bahwa, pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga Indonesia. Oleh karena itu, maka pendidikan harus menjadi prioritas utama salah satunya pada pembelajaran matematika. Kejadian yang sering ditemukan di dunia pendidikan yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sangat rendah.

Menurut Ahmad Susanto (2013: 186) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Kurang optimalnya kreativitas guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa merupakan suatu masalah yang harus segera diatasi. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat guru menjadi lebih inovatif dan kreatif, hal ini dimaksudkan juga agar siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif lalu selanjutnya hasil belajar siswa pun diharapkan akan meningkat.

Menurut Pawestri (2009), model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena merupakan salah satu model dan strategi pembelajaran yang mudah untuk digunakan yang nantinya akan melibatkan seluruh siswa tanpa kita harus memandang perbedaan status, memberikan pembelajaran kepada siswa untuk dapat belajar menjadi tutor sebaya dan model ini juga mengandung unsur permainan yang akan membuat siswa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selain itu memberi pelajaran yang dilakukan dengan permainan akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan santai dan menyenangkan selain itu dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dengan teman sebaya, mengajarkan untuk bersaing secara sehat, lebih peduli terhadap temannya dan akan adanya keterlibatan dalam belajar.

Permasalahan seperti itu juga terjadi di SD Negeri 4 Mamben Daya, hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran Matematika di kelas IV masih sangat rendah. Selain itu banyak siswa minat belajarnya sangat rendah sehingga hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan pada nilai ulangan kelas IV pada mata pelajaran matematika masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media pembelajaran yang konkret. Guru hanya menggunakan media yang tersedia di kelas seperti lembar kerja siswa (LKS), dan membuat siswa kurang antusias untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil yang dicapai siswa kurang optimal. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru kelas menunjukkan bahwa perolehan hasil ulangan harian siswa di kelas IV yaitu dari 19 siswa sebanyak 60% yang tuntas dan 40% siswa yang belum tuntas. Sementara ketuntasan klasikalnya adalah 70%. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif sebagai alternatif untuk memecahkan masalah. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dimana siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap objek yang menjadi sasaran yakni peserta didik yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di dalam kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (Rusmana, 2023). Penelitian ini dilakukan ketika menemukan adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai upaya perbaikan pembelajaran di dalam kelas yang didasari oleh hasil refleksi terhadap pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus mencakup empat tahap kegiatan yaitu perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal yang berkaitan dengan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 4 Mamben Daya, untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa, peneliti melakukan tindakan awal, yaitu melakukan observasi dengan melihat hasil ulangan harian siswa dan mengobservasi proses pembelajaran Matematika di kelas IV. Penelitian tahap awal dilaksanakan mulai pada hari Selasa 7 Mei 2024. Berdasarkan data awal yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Matematika masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian yang dicapai siswa kelas IV belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 dan belum juga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75 %. Adapun data yang diperoleh pada prasiklus dari 19 orang siswa, sebanyak 6 orang yang tuntas dengan persentase 32% dan sebanyak 13 orang yang tidak tuntas dengan persentase 68%.

Table 1
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Kriteria	Tahapan PraSiklus
Jumlah siswa yang tuntas	6
Jumlah siswa yang tidak tuntas	13
Persentase Ketuntasan	32%

Selain hasil belajar yang belum maksimal, aktivitas belajar siswa juga masih terlihat pasif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi di kelas saat pembelajaran Matematika berlangsung. Siswa sering bermain dan kurang memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang pasif ketika ditanya oleh guru mengenai materi yang sudah di jelaskan, siswa bersikap cuek ketika guru sedang menjelaskan, mereka lebih memilih mengerjakan hal lain daripada mendengarkan penjelasan guru. Saat peneliti bertanya kepada beberapa siswa mengenai pembelajaran matematika, rata-rata mereka memberikan jawaban yang sama, yaitu matematika itu sulit, malas menghitung, dan mereka cepat merasa bosan karena pembelajaran bersifat monoton karena guru yang lebih aktif dari pada siswa. sehingga diperlukan peningkatan hasil belajar siswa dengan mengefektifkan model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), dengan peningkatan tersebut dapat dilakukan pada siklus berikutnya.

Deskripsi Siklus I

Dalam siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk penyampaian materi dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi diberikan dalam bentuk uraian/essay dengan jumlah soal 10 butir dengan bobot nilai masing-masing soal sebesar 10 poin.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I;
- 2) Membuat modul pembelajaran materi bangun datar;
- 3) Membuat daftar nama siswa kelas IV;
- 4) Membuat kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-5 orang;
- 5) Memyusun soal dengan menggunakan model Pembelajaran TGT;
- 6) Membuat media pembelajaran TGT;
- 7) Menyusun soal tes evaluasi ;
- 8) Merencanakan analisis hasil tes siklus I;
- 9) Menyiapkan instrumen observasi siswa siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanggal 13 Mei 2024 peneliti membahas tentang bangun datar dengan menerapkan model TGT (Teams Games Tournament).

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) di mulai dengan presentasi di kelas di mana, guru memberikan modul sebagai pedoman siswa dalam proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi tentang bangun datar dengan menggunakan alat atau media yang nyata yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Tahap berikutnya guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen di mana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi yang sudah dijelaskan. Selanjutnya permainan berbentuk tournament dimulai, guru menjelaskan tahapan-tahapan dalam permainan tersebut yakni setiap kelompok berbaris memanjang ke belakang menghadap papan tulis. Guru telah menyiapkan media kertas yang ditempel di papan tulis, didalamnya terdapat 5 butir soal untuk setiap kelompok. Masing-masing kelompok secara bersamaan maju satu persatu untuk menjawab soal yang sudah disiapkan, setelah selesai menjawab siswa kembali berbaris menuju kelompoknya kemudian dilanjutkan dengan teman berikutnya dan begitu seterusnya sampai semua siswa setiap kelompok mendapat giliran.

Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil dari setiap kelompok, dimana kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai paling tinggi maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi sebagai motivasi untuk tetap semangat dalam belajar.

Selanjutnya pada pertemuan kedua tanggal 16 Mei 2024, dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan siswa soal sebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan.

c. Observasi

Setelah melakukan tes hasil belajar pada siklus I, peneliti memperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk data aktivitas siswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali dalam satu siklus. Adapun data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik
Siklus I

Jumlah	Rata- Rata	Kategori
1250	66	Cukup Aktif

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, kegiatan membentuk kelompok mendapatkan skor terendah dikarenakan peneliti belum bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga banyak siswa yang ribut. Hal ini menyebabkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I belum maksimal sehingga diperoleh data bahwa keaktifan siswa berada pada kategori cukup aktif dengan skor rata-rata 66. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada siklus I sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, antara lain sebagai berikut;

- 1) Aktivitas belajar siswa masih kurang;
- 2) Peneliti belum bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif ketika mulai melakukan pembagian kelompok sehingga banyak siswa yang ribut;
- 3) siswa masih bingung dalam menjalankan permainan TGT (*Teams Games Tournament*) dan sempat tidak paham dikarenakan tidak pernah menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Adapun tindakan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan hadiah yang menarik sehingga dapat memicu siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
- 2) Membangun komunikasi lebih erat lagi dengan siswa dengan memberikan arahan dan simpati kepada siswa.

- 3) Memberikan pemahaman lebih luas kepada siswa tentang langkah-langkah pembelajaran Matematika menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) serta penyampaian materi lebih menarik untuk disampaikan.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kriteria	Tahapan Siklus I
Jumlah siswa yang tuntas	12
Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
Persentase Ketuntasan	63%

Berdasarkan Tabel 3 hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 63% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 37%. Nilai rata-rata siswa sebesar 66,05 sedangkan ketuntasan klasikal 63%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis nilai rata-rata belum mencapai ketuntasan minimal sebesar 70, sedangkan ketuntasan secara klasikal belum mencapai standar yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 75%. Dengan demikian peneliti akan melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II karena kriteria ketuntasan minimum dan ketuntasan klasikal belum sesuai seperti yang ditetapkan sekolah.

d. Refleksi

- 1) Aktivitas siswa secara rata-rata dalam mengikuti pembelajaran baru mencapai skor 66 yang artinya masih dalam kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum siap dalam mengikuti pembelajaran, masih banyaknya siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga sebagian siswa masih merasa sangat asing dengan model pembelajaran tersebut.
- 2) Tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum tuntas. hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang masih dibawah KKM (70) dan ketuntasan klasikal (75%) sehingga perlu adanya perbaikan pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti maka perlu dilakukan perbaikan pada silus II, antara lain sebagai berikut:

- 1) memberikan perhatian lebih kepada siswa yang terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran dengan cara sering-sering memberikan pertanyaan seputar materi yang peneliti sampaikan;
- 2) memotivasi siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan baik dari teman kelompok maupun dari peneliti;
- 3) peneliti lebih mengefisienkan waktu yang tersedia sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024 terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk penyampaian materi dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi diberikan dalam bentuk uraian/essay dengan jumlah soal 10 butir dengan bobot nilai masing-masing soal sebesar 10 poin.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

a. *Tahap Perencanaan*

Kegiatan pada tahap perencanaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II;
- 2) Membuat modul pembelajaran materi bangun datar;
- 3) Membuat daftar nama siswa kelas IV;
- 4) Membuat kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-5 orang;
- 5) Menyusun soal dengan menggunakan model Pembelajaran TGT;
- 6) Membuat media pembelajaran TGT;
- 7) Menyusun kisi-kisi soal;
- 8) Menyusun soal tes evaluasi;
- 9) Merencanakan analisis hasil tes siklus II;
- 10) Menyiapkan instrumen observasi siswa siklus II.

b. *Tahap Pelaksanaan Tindakan*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanggal 28 Mei 2024 peneliti membahas macam-macam bangun datar dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di mulai dengan presentasi di kelas di mana, pada siklus sebelumnya peneliti menjelaskan materi menggunakan benda-benda konkrit sederhana yang menyebabkan hasil belajar siswa belum memuaskan. Akan tetapi pada siklus II ini, peneliti lebih menekankan pada teknik penyampaian materi yang lebih bervariasi dan mudah dipahami sehingga semua siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap berikutnya siswa membentuk kelompok sesuai dengan pembagian yang sudah ditentukan dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi yang sudah dijelaskan. Selanjutnya permainan berbentuk tournament dimulai, guru menjelaskan tahapan-tahapan dalam permainan tersebut yakni setiap kelompok berbaris memanjang ke belakang menghadap papan tulis. Guru sudah menyiapkan media kertas yang ditempel di papan tulis, didalamnya terdapat 5 butir soal untuk setiap kelompok. Masing-masing kelompok secara bersamaan maju satu persatu untuk menjawab soal yang sudah disiapkan, setelah selesai menjawab siswa kembali berbaris menuju kelompoknya kemudian dilanjutkan dengan teman berikutnya dan begitu seterusnya sampai semua siswa setiap kelompok mendapat giliran.

Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil dari setiap kelompok, dimana kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai paling tinggi maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi sebagai motivasi untuk tetap semangat dalam belajar.

Selanjutnya pada pertemuan kedua dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan siswa soal sebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan.

c. *Observasi*

Setelah melakukan tes hasil belajar pada siklus II, peneliti memperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk data aktivitas siswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali dalam satu siklus. Adapun data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik
Siklus II

Jumlah	Rata- Rata	Kategori
1681	88	Aktif

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus II mengalami perubahan yang cukup signifikan disetiap aspek. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa yang sudah memahami materi maupun penerapan permainan TGT (*Teams Games Tournament*) serta siswa sudah bisa berkolaborasi dengan kelompoknya masing-masing sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Adapun diperoleh data bahwa keaktifan siswa berada pada kategori aktif dengan skor rata-rata 88. Itu artinya telah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari skor rata-rata 66 menjadi 88 (dari kategori cukup aktif menjadi aktif).

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Kriteria	Tahapan Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	17
Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
Persentase Ketuntasan	89%

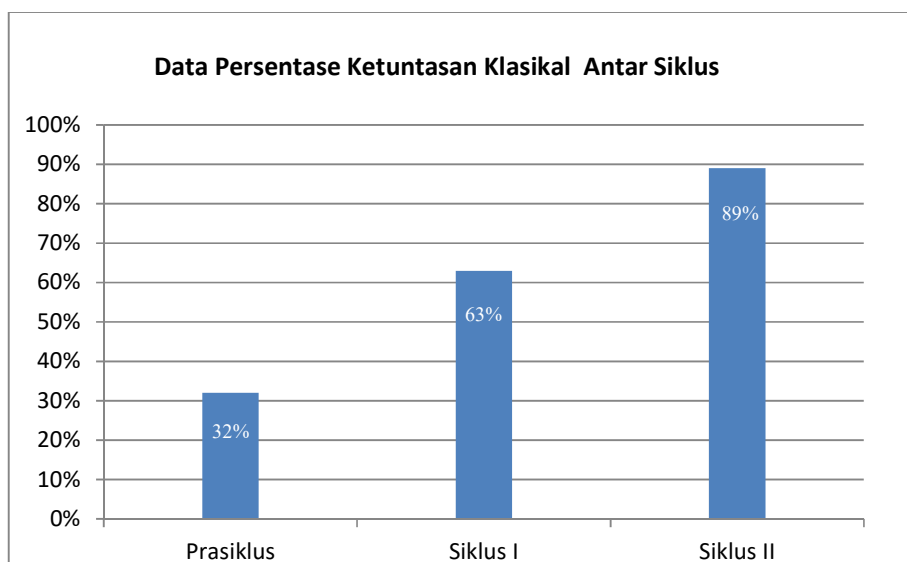
Berdasarkan Tabel 5 hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 89% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 11%. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 79,8 sedangkan ketuntasan klasikalnya 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 79,8. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal sudah melebihi standar yang ditetapkan sebesar 75% . hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan kegiatan penelitian ke siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Dari hasil analisa data yang peneliti peroleh pada siklus II, nilai rata-rata kelas dipertemuan kedua sebesar 79,8 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 89%, rata-rata aktivitas siswa juga sudah masuk kategori aktif dengan skor rata-rata sebesar 88. Hal ini menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator kerja dalam penelitian ini.

Dari tindakan yang telah peneliti lakukan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pelajaran Matematika. Dengan demikian, maka siklus berikutnya dapat dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

b. Pembahasan



Gambar 1. Hasil Persentase Ketuntasan Antarsiklus

Berdasarkan Gambar 1 menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 4 Mamben Daya yang diterapkan selama penelitian dan tabel hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa Pada siklus I ketuntasan belajar menurut standar kurikulum belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa kelas IV dengan jumlahnya sebanyak 19 siswa dengan pribadi belajar anak yang masih tergolong suka bermain membuat peneliti cukup kesulitan mengkondusifkan suasana kelas, sehingga pada saat proses pembagian kelompok masih banyak siswa yang ribut dan mengerjakan hal yang lain. Selain itu, ketika proses permainan TGT berlangsung ada beberapa siswa yang masih bingung ketika permainan berlangsung hal ini dikarenakan siswa belum pernah melakukan permainan TGT sebelumnya.

Dalam analisis data diperoleh bahwa kondisi pada prasiklus siswa yang tuntas sebanyak 6 orang dengan pesentase 32% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang dengan persentase 68%, sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 12 orang dengan persentase 63% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 37% berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% maka penelitian ini belum dikatakan tuntas sehingga penelitian ini dilanjutkan lagi ke siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Hal ini terlihat dengan adanya perubahan pada siswa yang sudah mampu mengkondisikan diri dengan kelompoknya masing-masing, sehingga kelas menjadi kondusif. Kemudian pada saat tournament berlangsung setiap kelompok dengan tertib menjawab setiap soal dengan baik serta saling memberi support ketika teman kelompoknya menjawab soal.

Pada siklus II hasil belajar siswa sesuai dengan hasil tabel IV.5 mengalami peningkatan dimana siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 89% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 11%, sehingga hasil pengamatan dan hasil analisis data yang diperoleh baik dari tes maupun hasil observasi aktivitas siswa secara langsung dalam pembelajaran dapat dilihat adanya peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya. Hal ini sejalan dengan

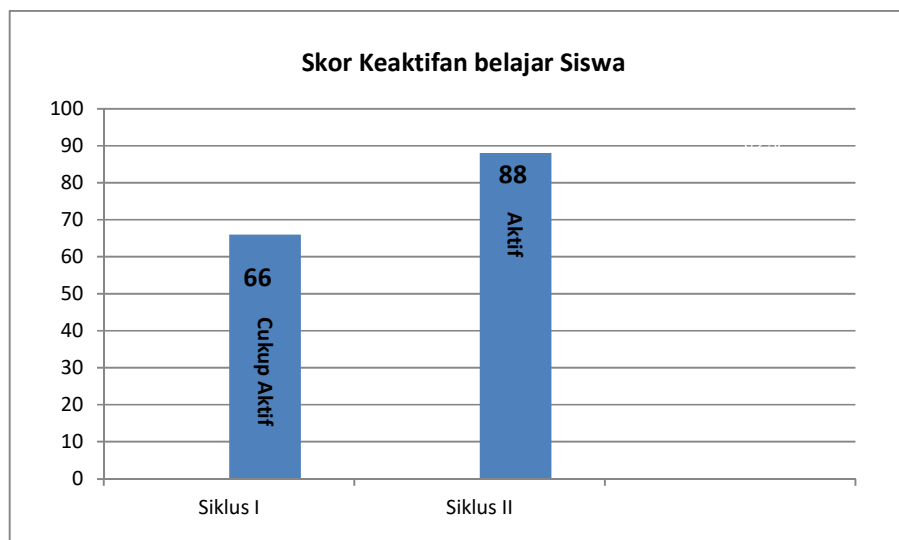
penelitian yang dilakukan oleh Agung Setyawan, 2023 menyatakan bahwa melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana model pembelajaran TGT ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan siklus I dan II.

Berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal mencapai 89% melebihi ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan di sekolah sebesar 75% , sedangkan tingkat keberhasilan kriteria ketuntasan minimal diperoleh sebesar 79,8 sehingga melebihi KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 70.

Dari analisis hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II . Pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 63% dengan nilai rata-rata 66,05. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 89% dengan nilai rata-rata 79,8. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Atikah, 2023 menyatakan bahwa melalui penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana siswa lebih aktif dan ikut terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, ketuntasan belajar siswa secara klasikal dikatakan berhasil apabila mencapai 75%, dan siswa yang memperoleh nilai lebih dari nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian, maka hasil belajar siswa pada siklus I belum dikatakan memenuhi indikator keberhasilan, dengan hasil observasi keaktifan siswa pada kegiatan siklus I dengan skor 66 dapat dikategorikan bahwa keaktifan belajar siswa kurang aktif hal ini dikarenakan siswa belum pernah melakukan permainan TGT sebelumnya sehingga pada saat proses permainan TGT berlangsung, sebagian siswa masih terlihat bingung dan belum bisa menyesuaikan diri dengan teman kelompoknya.

Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dan hasil belajar siswa, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 89% dengan nilai rata-rata 79,8. Pada siklus II ini terlihat bahwa siswa sudah memahami model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, dan hasil observasi keaktifan siswa pada kegiatan siklus II dengan skor 88 sehingga dapat dikategorikan bahwa keaktifan belajar siswa Aktif. Pada siklus ini peneliti lebih menekankan pada teknik penyampaian materi yang lebih variatif yakni dengan menggunakan lagu diiringi musik, penguasaan kelas yang kondusif dan pemberian soal latihan yang lebih bervariasi sehingga proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Dari hasil tersebut proses pembelajaran dikatakan sudah berhasil. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Maria, 2023 menyatakan bahwa melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dimana siswa lebih aktif dan sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Keaktifan Belajar Siswa

Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada penelitian ini dari siklus I hingga ke siklus II, baik dari segi ketuntasan maupun hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 4 Mamben Daya. Dengan demikian peneliti katakan bahwa adanya partisipasi siswa yang aktif sangat menunjang peningkatan hasil belajarnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sangat diminati oleh siswa karena pada saat penyajian materi peneliti memberikan berbagai variasi semenarik mungkin supaya siswa tidak merasa bosan. Kemudian pada saat permainan tournament, dalam setiap kelompok dicampur antara yang memiliki kemampuan rendah, sedang maupun tinggi dengan tujuan supaya semua siswa ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan antar siswa. Kemudian sebagai apresiasi kepada kelompok yang berhasil mendapatkan poin paling banyak diberikan penghargaan berupa hadiah yang menarik yang membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartanto, 2023 menyatakan bahwa dengan menerapkan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dimana dengan adanya permainan yang menyebabkan siswa lebih aktif dan tidak cepat merasa bosan. Adiputra, 2021 menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitria Utami, 2019 menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, dibuktikan dengan tingginya aktivitas positif siswa yang berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung lagi oleh penelitian yang dilakukan oleh Romdhoni, 2019 menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model TGT karena adanya kerja sama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian didapatkan data bahwa pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,57 dengan ketuntasan klasikal 32%. Selanjutnya pada siklus I diperoleh nilai rata-rata meningkat sebesar 66,5 dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi 63%. Demikian juga pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan dengan nilai rata-rata 79,8 dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa menjadi 89%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari prasiklus sampai pada siklus II mengalami peningkatan bertahap dilihat dari nilai individual siswa maupun nilai rata-rata yang dihasilkan. Berarti ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Mamben Daya dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Choo, S. (2011). On literature's use(full/less)ness: Reconceptualising the literature curriculum in the age of globalisation. *Journal of Curriculum Studies*, 43(1), 47-67. (Article in journal with no DOI)
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusmana, M. (2023). "Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil IPA Siswa kelas III SDN 4 Mamben daya". *Skripsi*. STKIP Hamzar.
- Muhardi. (2004). "Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia". *MIMBAR (Jurnal Sosial dan Pembangunan)*. Vol. 20(4).
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Pawestri, D. C. (2009). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3". *Skripsi*. Surakarta.
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika (Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, dkk. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: kencana prenda media grup.
- Wardhani, I., dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. 24, Ed.1. Tangerang Selatan: niversitas Terbuka.