

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KALIMAT MATEMATIKA DAN
PERHITUNGAN PADA SISWA KELAS IV SDN 2 BATULICIN IRIGASI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program
Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan

**OLEH
PUJIANTI
NIM. 2011102108066**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Pujianti

NIM : 2011102108066

Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kalimat Matematika dan Perhitungan pada Siswa Kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi

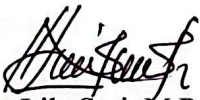
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 14 Agustus 2024.

Dewan Penguji,



Rofi Shafwan, M.Sn
NIDN. 1103059501

(Penguji I)



Nor Lila Sari, M.Pd
NIDN. 1112069301

(Penguji II)



Siti Rahmah, M.Pd
NIDN. 1112069301

(Penguji III)

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas NU Kalimantan Selatan



Shaniah, M.Pd

NIDN. 1119098801

Plt. Koordinator Program Studi PGSD

Universitas NU Kalimantan Selatan



Marlina, M.Pd

NIDN. 1121059101

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pujianti
NIM : 2011102108066
Tempat/Tanggal Lahir : Batulicin, 02 Mei 2002
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kalimat Matematika dan Perhitungan pada Siswa Kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini.



Banjarmasin, Agustus 2024

Pujianti

NIM. 2011102108066

ABSTRAK

Pujianti. 2024. Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kalimat Matematika dan Perhitungan pada Siswa Kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Siti Rahmah, M.Pd, Pembimbing (II) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar kalimat matematika dan perhitungan, Model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Permasalahan yang dihadapi di SDN 2 Batulicin Irigasi adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada muatan Matematika yaitu dibawah KKTP ≥ 65 . Karena kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, siswa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya dan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. *Setting* penelitiannya di SDN 2 Batulicin Irigasi, siswa kelas IV yang berjumlah 9 orang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Pengumpulan Data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah butir tes hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu distribusi, frekuensi, persentase dan interpretasi. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 65 dengan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I pertemuan I yaitu 38 dengan persentase 68%, pertemuan kedua yaitu 42 dengan persentase 75% dan pada Siklus II pertemuan I yaitu 48 dengan persentase 86%, pertemuan kedua yaitu 54 dengan persentase 96%. Persentase aktivitas klasikal siswa pada Siklus I pertemuan I mencapai 56%, pertemuan 2 mencapai 66% dan pada siklus II pertemuan I mencapai 89%, pertemuan 2 mencapai 100%. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I pertemuan I mencapai 56%, pertemuan kedua mencapai 67% dan meningkat pada siklus II pertemuan I mencapai 89%, pertemuan kedua mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercaainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar kalimat matematika dan perhitungan pada siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi pada tahun ajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Pujianti. 2024. Application of the *Teams Games Tournament (TGT)* Model to Improve Learning Outcomes of Mathematical Sentences and Calculations in Class IV Students at SDN 2 Batulicin Irigasi. Primary School Teacher Education Bachelor's Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor (I) Siti Rahmah, M.Pd, Supervisor (II) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd.

Key Words: Learning Results of mathematical sentences and calculations, *Teams Games Tournament (TGT)* Model.

The problem faced at SDN 2 Batulicin Irigasi is the low learning outcomes of class IV students in Mathematics content, namely below KKTP ≥ 65 . Because learning activities are teacher-centered, students get bored and bored in the learning process. Therefore, it is necessary to innovate learning using the *Teams Games Tournament (TGT)* model with the aim of knowing teacher activities, student activities and learning outcomes for class IV students at SDN 2 Batulicin Irigasi.

This research uses a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action Research. The research was carried out in two cycles with two meetings each cycle and consisted of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research setting was at SDN 2 Batulicin Irigasi, with 9 class IV students consisting of 5 boys and 4 girls. Data collection was carried out using tests and observations. The research instruments used were test items for student learning outcomes and observation sheets for teacher and student activities. The data analysis techniques used are distribution, frequency, percentage and interpretation. The indicator of success is if the student's learning outcomes meet individual completeness, namely ≥ 65 with classical completeness $\geq 80\%$. Teacher and student activities have at least good/active criteria.

The research results obtained on teacher activities in learning activities were in cycle I, meeting I, namely 38 with a percentage of 68%, in the second meeting, namely 42 with a percentage of 75% and in Cycle II, meeting I, namely 48 with a percentage of 86%, the second meeting was 54 with a percentage 96%. The percentage of students' classical activities in Cycle I, meeting I reached 56%, meeting 2 reached 66% and in cycle II, meeting I reached 89%, meeting 2 reached 100%. Completeness of student learning outcomes in the first cycle of the first meeting reached 56%, the second meeting reached 67% and increased in the second cycle, the first meeting reached 89%, the second meeting reached 100%. This shows that the previously determined success indicators have been achieved.

Based on these findings, it can be concluded that using the *Teams Games Tournament (TGT)* model can improve the learning outcomes of mathematical sentences and calculations in class IV students at SDN 2 Batulicin Irigasi in the 2023/2024 academic year.