

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD)

Siswa kelas IV SD merupakan kategori siswa kelas tinggi yang berada pada usia 9-11 tahun dan berada ditahap operasional konkret, dimana pada masa tersebut masa bermainnya mulai berkurang dan memiliki beberapa karakteristik khusus. Menurut Notoatmodjo (2012), Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (2) realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umur 9-11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 9-11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah, (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri.

2. Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuan dan lain-lain.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: Menurut Darman (2020:9) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”. Menurut Amral dan Asmar (2020:9) bahwa belajar merupakan aktivitas untuk berproses sekaligus sebagai aktivitas dasar dalam menyelenggarakan setiap jenis dan tingkatan pendidikan, hal ini berarti keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dan lingkungannya. Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas untuk merubah seseorang yang berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Menurut Khuluqo (2017:1) “belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Sedangkan menurut pendapat Purwanto (2017:85) menyatakan bahwasanya belajar adalah yang mana transformasi tersebut bisa menciptakan suatu perilaku yang sifatnya lebih baik dibandingkan sebelumnya, namun juga terdapat probabilitas di mana perubahan perilaku berujung pada tingkah laku yang cenderung lebih buruk.

Berdasarkan beberapa pandangan pakar di atas bisa ditarik kesimpulan bahwasanya belajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk merubah perilaku secara berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya.

2) Tujuan Belajar

Tujuan belajar bisa didefinisikan sebagai suatu kondisi transformasi perilaku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Menurut Taliak (2021:9) menyatakan bahwa “tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan setelah pembelajar (individu yang belajar)

selesai melakukan kegiatan belajar. Kondisi tertentu ini akan menjadi acuan untuk menentukan apakah suatu kegiatan belajar yang dilakukan berhasil atau tidak”. Sedangkan menurut Suardi (2018:16) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan”.

Menurut Uyun dan Warsah (2021:67) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan. Keterampilan dan sikap sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”. Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya belajar bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang ke arah yang lebih baik. Sehingga akhirnya dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotor yang ada dalam dirinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

b. Hakikat Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses/aktivitas belajar yang dilakukan secara sistematis oleh beberapa komponen yang tidak dapat terpisahkan yaitu guru, siswa, kegiatan belajar/strategi, dan tujuan pembelajaran. Menurut Suardi (2018:7) menyatakan bahwasanya pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Menurut Darman (2020:16) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan gabungan yang mencakup beberapa unsur termasuk manusiawi, material, ketersediaan prasarana dan sarana serta mekanisme atau prosedur yang berpengaruh untuk dapat meraih tujuan dari belajar itu sendiri. Menurut Ramadhani, dkk (2020:25) menyatakan bahwa “pada hakikatnya

pembelajaran merupakan adanya siswa yang belajar dan adanya guru yang mengajar, di mana proses pembelajaran bukan hanya pada hasil pembelajaran akan tetapi fokusnya adalah pada proses dan tercapainya indikator capaian pada pembelajaran”.

Mengacu pada uraian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan seseorang guru untuk membuat Siswa belajar yaitu bertujuan untuk menciptakan transformasi perilaku pada diri siswa khususnya pada pembelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungan.

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan ketika merencanakan pembelajaran, karena semua kegiatan pembelajaran mengarah pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran pada hakeatnya adalah hasil belajar yang diharapkan dalam pelaksanaan belajar mengajar (Nana Sudjana, 2014: 30). Menurut Andi Setiawan (2017: 21), tujuan pembelajaran ialah aspek yang perlu diperhatikan dalam suatu rencana pembelajaran. Sedangkan menurut Andi Setiawan (2017: 186), tujuan pembelajaran ialah untuk memperoleh kompetensi operasional yang ingin dicapai atau ditargetkan siswa dalam merumuskan modul ajar.

Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang diharapkan dapat dicapai atau dapat dilakukan siswa dalam kondisi dan tingkat kemampuan tertentu (Wina Sanjaya 2017:85). Menurut Juhinot Simanjuntak (2021: 242), tujuan pembelajaran ialah untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa setelah melakukan suatu kegiatan belajar.

Bisa disimpulkan bahwasanya tujuan belajar merupakan bagian penting dari pembelajaran dan siswa diharapkan untuk mampu meraih hasil belajar, baik dalam segi perubahan perilaku siswa maupun dari segi hasil belajar. Tujuan pembelajaran ini dapat dicapai oleh siswa dengan bantuan guru.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai untuk mengukur keberhasilan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Kurniati

(2022: 8-9) hasil belajar adalah pencapaian hasil dari siswa sesudah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran, dalam bentuk skor atau angka-angka. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk mengamati penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Menurut Bunyamin (2021: 99-100) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kapasitas siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar tersebut mencakup ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Belajar tidak hanya tentang penguasaan teori pembelajaran saja, tetapi juga penguasaan persepsi, keterampilan, keinginan, harapan, kesenangan, kebiasaan, penyesuaian sosial, serta minat dan bakat.

Parwati (2019: 24-34) menyebutkan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek, yaitu:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir, memahami, menerapkan, menganalisis, memecahkan masalah, dan mengevaluasi.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif berhubungan dengan pembentukan karakteristik diri, minat dan bakat, perhatian, tingkah laku, penghayatan, penghargaan dan proses.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan gerak atau manipulasi yang dikendalikan oleh kematangan psikologis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bisa ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar merupakan kapasitas siswa yang sudah mendapatkan proses pembelajaran. Hasil pembelajaran yang didapatkan siswa terbagi menjadi 3 aspek, yang pertama aspek kognitif yaitu bagaimana cara siswa dalam berpikir, yang kedua aspek afektif berhubungan dengan minat dan bakat, pembentukan karakteristik diri. Dan yang ketiga aspek psikomotorik yaitu keterampilan dalam bergerak.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor ini bisa berasal dari dalam atau faktor internal dan juga bisa diperoleh dari luar atau faktor eksternal, sebagaimana yang dikemukakan

Slameto dalam Mifta Rizka (2014:3) faktor tersebut terbagi ke dalam 2 klasifikasi yaitu:

- 1) Faktor internal merupakan aspek yang muncul dari dalam diri seseorang yang tengah mengalami kegiatan belajar, antara lain:
 - a) faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, disiplin, motivasi, cara belajar.
 - c) faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar diri seseorang yang sedang belajar antara lain:
 - a) Faktor lingkungan keluarga adalah cara dari orang tua untuk memberikan pendidikan terhadap anaknya, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi perekonomian hingga perhatian yang diberikan serta background budaya orang tua.
 - b) Faktor sekolah adalah model pembelajaran, termasuk juga kurikulum, hubungan guru terhadap siswa, hubungan siswa dengan siswa lainnya, budaya sekolah, sarana belajar, waktu belajar, standar pembelajaran, Kondisi gedung, fasilitas pembelajaran, model belajar hingga pemberian tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat adalah aktivitas siswa dalam masyarakat, pengaruh dari pergaulan, media massa hingga kondisi masyarakat secara general.

Menurut Sudjana dalam Khairinal et al. (2020:380) Faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar bisa dibagi ke dalam dua bagian yang diantaranya:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dalam diri yang mencakup kapasitas yang dimiliki seseorang, seperti motivasi dalam belajar, perhatian dan minat, disiplin, habituasi dan sikap dalam belajar, keteguhan, ketekunan, aspek psikis dan fisik, aspek sosial dan juga aspek ekonomi.

- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang timbul karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang misalnya yaitu dari lingkungan khususnya dalam hal mutu pembelajaran.

Mengacu pada pandangan dan pendapat para pakar tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar adalah faktor internal dan juga faktor eksternal. Faktor internal sebagai faktor yang timbul dari dalam diri siswa sementara faktor eksternal sebagai faktor yang timbul dari luar diri siswa. Keduanya ini saling berhubungan, maka dari itu untuk mencapai hasil belajar diperlukan kedua faktor tersebut.

4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

a. Pengertian Matematika

Menurut Wardini (2019: 4), matematika adalah salah satu bidang studi yang didalam kegiatannya telah direncanakan secara terstruktur dengan melibatkan pikiran, aktivitas dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan menyampaikan informasi gagasan. Menurut Perdana (2020: 216) menyatakan bahwasanya MTK adalah suatu keilmuan yang mengkaji tentang proses berhitung dengan angka-angka, seperti ukuran, struktur, besaran dan perubahan.

Menurut Malinda (2019: 11), matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan hitung menghitung antara bilangan dan proses operasional yang digunakan untuk memecahkan masalah. Anggraini (2022: 27) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang mengajarkan siswa untuk berpikir secara analitis, terstruktur, logis dan teratur.

Mengacu pada pandangan para ahli tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya MTK merupakan suatu bidang keilmuan yang di dalamnya mengajarkan tentang angka-angka, satuan, perubahan struktur, rumus-rumus dalam menyelesaikan masalah dengan berpikir secara analitis, terstruktur, logis dan sistematis.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

Wardini (2019: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah aktivitas belajar matematika yang direncanakan dan terstruktur dengan melibatkan pikiran, kegiatan pengembangan kemampuan untuk menjawab

permasalahan dan juga menjelaskan informasi dalam bentuk gagasan. Menurut Aprilia, dkk., (2023: 21-22) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu pelajaran yang diberikan kepada siswa tingkatan dasar. Agar siswa bisa menghitung dan mengolah data. Matematika juga bisa dijadikan sebagai cara untuk menjawab permasalahan dan menyampaikan ide melalui simbol, tabel, grafik dan sarana lainnya.

Adapun menurut Aprilia, dkk., (2023: 1) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika didasari dengan kemampuan berpikir analitis, logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif. Dengan kemampuan tersebut diharapkan siswa mampu mempunyai kapasitas untuk mengelola, memanfaatkan dan menggunakan informasi bagi kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.

Mengacu pada pandangan para ahli tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran MTK di SD merupakan pembelajaran yang didasari dengan berpikir analitis, logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah dan menyampaikan informasi yang didapat.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

Menurut Aprilia, dkk., (2023: 24) menjelaskan bahwasanya tujuan pembelajaran MTK berdasarkan paparan buku standar kompetensi mata pelajaran matematika, yaitu 1) mengembangkan kemampuan untuk berpikir dan bernalar serta menarik suatu konklusi, 2) mengoptimalkan kegiatan kreativitas yang di dalamnya melibatkan insting, khayalan serta inovasi untuk menciptakan suatu pemikiran yang bersifat original, Divergent dan berangkat dari keingintahuan serta menjadikan siswa mampu membuat perkiraan dengan melakukan eksperimen, 3) mengoptimalkan kompetensi untuk menjawab dan memecahkan permasalahan, 4) mengoptimalkan kapasitas mengkomunikasikan informasi atau gagasan dengan cara melakukan pembicaraan secara lisan, membuat peta, diagram, grafik untuk menerangkan suatu ide atau gagasan.

Adapun menurut BSNP (dalam Wardini, 2019: 11) menyebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran MTK diantaranya:

- 1) Menyampaikan ide melalui diagram, simbol, tabel maupun media lainnya sebagai cara menjelaskan suatu permasalahan.
- 2) Memahami, menjelaskan dan mengaplikasikan konsep matematika atau algoritma secara fleksibel, akurat, tepat dan efisien untuk memecahkan masalah.
- 3) Melakukan penalaran terhadap sifat dan pola, memanipulasi formulasi matematika untuk menarik suatu generalisasi, mengklasifikasikan bukti serta menerangkan ide dalam bentuk pernyataan matematika.
- 4) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan serta menafsirkan model dan solusi yang diperoleh.
- 5) Mempunyai sikap menghargai fungsi matematika dalam kehidupan.

Mengacu pada pandangan dari para pakar tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan siswa dapat mengembangkan dan melatih cara siswa untuk berpikir, bernalar dan juga mengambil suatu konklusi. Siswa belajar untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah.

5. Materi kalimat matematika dan perhitungan

Kalimat Matematika dan perhitungan adalah dua konsep dasar dalam matematika yang saling berkaitan erat. kalimat matematika adalah cara menuliskan suatu pernyataan atau masalah matematika dalam bentuk simbol-simbol matematika. simbol-simbol ini bisa berupa angka, variabel, operator, dan tanda kurung. Perhitungan adalah proses menemukan nilai yang tidak diketahui dalam suatu kalimat matematika. Perhitungan melibatkan penggunaan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

a. Contoh Kalimat Matematika yang melibatkan operasi penambahan

- 1) Ibu membeli 5 buah apel dan 3 buah jeruk. Berapa buah buah-buahan yang dibeli Ibu seluruhnya?

Kalimat matematika: $5 + 3 = \dots$

b. Contoh Kalimat matematika yang melibatkan operasi pengurangan

1) Andi memiliki 10 buah pensil. Dia meminjamkan 3 pensil kepada Budi.
Berapa sisa pensil Andi?

Kalimat matematika: $10 - 3 = \dots$

c. Contoh kalimat matematika yang melibatkan operasi perkalian

1) Setiap bungkus permen berisi 12 buah. Jika ada 5 bungkus permen,
berapa jumlah seluruh permen?

Kalimat matematika: $12 \times 5 = \dots$

d. Contoh kalimat yang melibatkan operasi pembagian

1) Bu Ani memiliki 20 buah kue. Kue tersebut akan dibagikan kepada 4
orang anaknya sama rata. Berapa banyak kue yang didapat setiap
anak?

Kalimat matematika: $20 \div 4 = \dots$

e. Contoh kalimat matematika yang melibatkan operasi gabungan

1) Pak Budi membeli 2 kg beras dengan harga Rp10.000/kg dan 1 kg
gula dengan harga Rp8.000/kg. Berapa total uang yang harus dibayar
Pak Budi?

Kalimat matematika: $(2 \times 10.000) + (1 \times 8.000) = \dots$

6. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah jenis dari model pembelajaran cooperative learning. TGT memiliki kemiripan dengan model STAD dan yang membedakannya adalah di mana dalam STAD memakai kuis secara perseorangan, sedangkan dalam TGT menerapkan game akademik sebagai turnamen.

Menurut Slavin, (2021:163) TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis dan skema penilaian progres siswa, di mana siswa akan berlomba untuk bisa menjadi wakil tim yang memiliki anggota yang lain dengan Tingkat kemampuan akademik yang setara. Menurut Isjoni, (2018:83) TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam beberapa kelompok belajar dengan beranggotakan 4 sampai 5 orang dengan perbedaan kapasitas, jenis kelamin, suku hingga ras. Menurut Wyk, (2019:185-186) juga menyampaikan bahwa TGT termasuk

model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat hingga lima siswa yang sifatnya heterogen mulai dari kemampuan siswa, jenis kelamin dan kinerja akademik di kelas.

Penerapan *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sobandi, 2019). *TGT* juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya kerja sama. Model ini mampu memantik minat siswa dalam pembelajaran (Firmansyah, Tantowi, & Fawziah, 2019; Hambali, 2019).

Kolaborasi dalam tim *TGT* membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim mereka. Kelompok memiliki keragaman pemikiran yang lebih kaya dibandingkan individu, anggota kelompok akan termotivasi oleh anggota kelompok lain, dan anggota yang orang yang pasif akan lebih berani mengungkapkan pikirannya dalam kelompok kecil (Abda'u, Hanurawan, & Sutarno, 2020; Lestari & Widayati, 2022).

Melalui uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* itu berarti suatu kelompok yang dilakukan tanpa memandang suku, ras, agama dan kepintaran yang dilakukan secara kompetisi sehat/berlomba untuk menambah daya saing, bukan hanya di dalam individu tetapi juga di kelompok dimana melibatkan semua anggota kelompok untuk aktif dalam kerjasama kelompok.

b. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Shoimin (2014:204), terdapat lima komponen dalam model *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu; 1) penyajian materi; 2) kelompok; 3) permainan; 4) tournament; 5) penghargaan kelompok. Adapun penjelasan langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Proses ini dilakukan oleh guru di awal pembelajaran, yang menyalurkan pengetahuan melalui pengajaran konvensional. Dalam penyajian kelas ini siswa benar-benar memperlihatkan apa yang

disampaikan guru, karena hal ini akan membantu siswa dalam kerja kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok. Tujuannya agar siswa dapat bertukar materi dengan teman kelompoknya, sehingga semua anggota dapat bekerja sama secara efektif dan efisien. Kerja kelompok memungkinkan siswa untuk membahas persoalan, membandingkan jawaban, mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawab, memeriksa, serta membenahi apabila kesalahan yang dilakukan teman kelompoknya.

3) Permainan (*Games*)

Kegiatan ini dilakukan dengan permainan yang berisi soal bernomor yang berkaitan dengan materi, serta disusun untuk menilai pengetahuan siswa dalam penyajian belajar kelompok.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang terkait dengan materi pembelajaran. Kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi akan menjadi pemenang.

5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

Setelah turnamen selesai, kemudian guru mengumumkan pemenangnya. Kelompok yang menang menerima penghargaan atau hadiah dari guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Shoimin (2014:207-208), kelebihan model *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

1) Meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa

Model TGT mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar karena mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan bermain game edukasi. Hal ini membantu siswa yang pemalu atau kurang percaya diri untuk lebih berani mengungkapkan pendapat dan berinteraksi dengan teman sekelas.

- 2) Meningkatkan motivasi dan semangat belajar
Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Siswa merasa lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena mereka merasa dihargai dan diakui atas usaha mereka.
- 3) Meningkatkan hasil belajar
Penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Hal ini karena siswa belajar secara aktif dan bermakna melalui kerjasama dan kompetisi dalam kelompok.
- 4) Mengembangkan keterampilan sosial dan emosional
Model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional penting seperti komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, dan penyelesaian masalah. Siswa belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- 5) Memperkuat rasa kebersamaan dan kekeluargaan
Model TGT membantu menciptakan rasa kebersamaan dan kekeluargaan di antara siswa. Siswa merasa saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Shoimin (2014:208) kekurangan model *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
Model TGT membutuhkan waktu yang lama untuk diterapkan karena guru perlu mempersiapkan materi pembelajaran, menyusun kelompok belajar, dan melaksanakan turnamen.
- 2) Memerlukan keterampilan manajemen kelas yang baik
Guru harus memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak ada yang mendominasi kelompok.
- 3) Sulit diterapkan pada kelas yang besar

Model TGT mungkin sulit diterapkan pada kelas yang besar karena guru perlu membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang efektif.

- 4) Tidak semua siswa merasa nyaman dengan kompetisi

Beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman dengan kompetisi yang ada dalam model TGT dan lebih memilih untuk belajar secara individu.

- 5) Memerlukan persiapan yang matang

Guru perlu mempersiapkan dengan matang sebelum menerapkan model TGT agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas bahwasanya ada banyak keunggulan serta kelemahan dalam model TGT. Keunggulannya bisa digunakan sebagai cara mengoptimalkan pembelajaran dan kelemahannya yaitu rentan untuk mengurangi tercapainya tujuan pembelajaran.

7. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan ini. Beberapa penelitian lain yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* diantaranya:

- 1) Penelitian oleh Ayu Hardiyanti Yahya (2023) dengan judul : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sd Inpres Tamamung III Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran, baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa. Peningkatan itu dapat dilihat dari setiap siklus dengan nilai rata-rata hasil belajar Matematika pada Siklus I berada pada kategori cukup (belum tuntas), selanjutnya pada Siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori baik (tuntas). Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tamamung III Kota Makassar.

- 2) Penelitian oleh Putri Andini Basri (2020) dengan Judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Hasil yang dicapai yaitu: siklus 1 berada pada kategori cukup dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori baik. Secara kualitatif terjadi perubahan dalam aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I dan II setiap pertemuannya mengalami peningkatan dengan kategori baik, sedangkan dalam aktivitas mengajar guru pun indikator yang tercapai terus mengalami peningkatan untuk setiap pertemuannya dengan kategori baik.
- 3) Penelitian oleh Siti Nur Khalimah (2018) Dengan Judul Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang). Hasil penelitian menunjukkan, *model Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bangun datar. Hal ini dibuktikan data dari kondisi awal sampai siklus II. Pada kondisi awal persentase ketuntasan siswa mencapai 61,53% dan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa mencapai 88,46%.
- 4) Penelitian oleh Elly`S Mersina Mursidik (2024) Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas v SD Negeri 1 Tinatar. Hasil penelitian :Model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar pada pembelajaran matematika khususnya materi penyajian data. Sebelumnya data nilai rata-rata siswa pada pratindakan sebesar 66,5 dengan presentase 47% siswa mencapai KKM, setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT rata-rata nilai siswa pada saat siklus I meningkat menjadi 74,1 dengan persentase 73%. Namun, persentase tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, oleh karena itu, dilanjutkan tindakan pada siklus II. Pada siklus II hasil rata-rata nilai siswa 87,4 dan persentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM sebesar 93%. Sehingga

bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam kedua siklus tersebut lebih baik dan meningkat.

B. Kerangka Berpikir

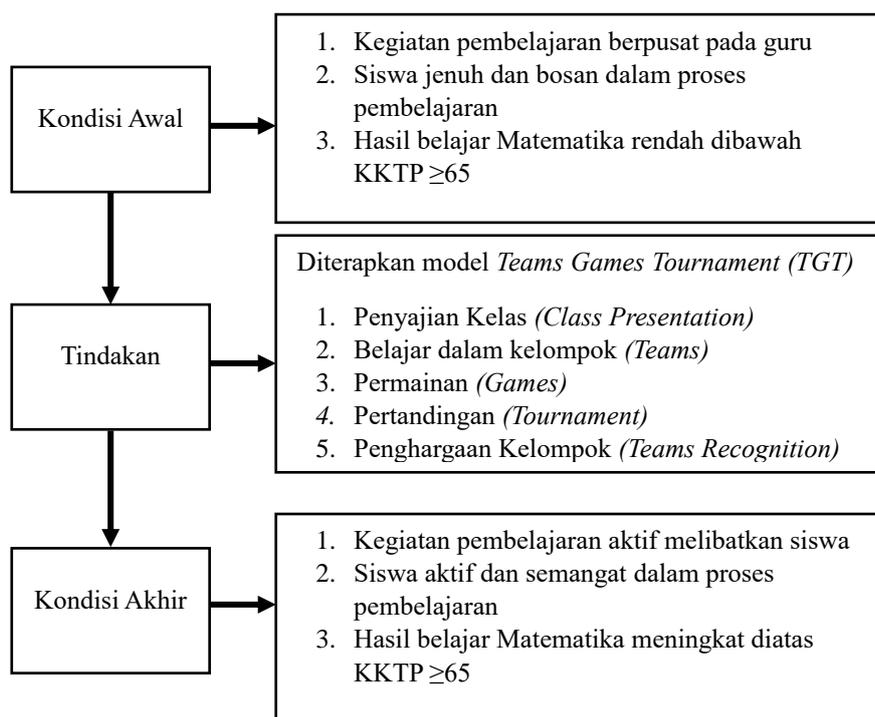
Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang sesuai dengan masalah penelitian serta dihubungkan dengan kajian teori. Penelitian tindakan kelas memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Pada kondisi awal pembelajaran matematika di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi masih dilakukan dengan menggunakan model belajar konvensional dengan guru sebagai pusat di mana tidak memperlihatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yaitu dibawah ≥ 65 yang belum memenuhi kriteria ketercapaian pembelajaran.

Model TGT mencakup 5 tahapan yang diantaranya yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*teams recognition*) menekankan agar siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan membuat proses pembelajaran tidak monoton.

Penggunaan model belajar TGT yang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran akan membuat siswa merasakan gembira sehingga menjadi semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Diharapkan setelah mengimplementasikan model belajar TGT, prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Berikut disajikan alur kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut:



Gambar 2.1 Alur kerangka berpikir

C. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kerangka berpikir yang dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut : Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar kalimat matematika dan perhitungan pada siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi”.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2020:9) metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode guna melakukan penelitian terhadap keadaan objek yang sifatnya alamiah yang mengharuskan peneliti untuk menjadi instrumen kunci, data dikumpulkan biasanya melalui metode triangulasi atau gabungan dan dianalisis secara induktif serta memiliki hasil penelitian yang bersifat kualitatif dan berorientasi terhadap makna daripada untuk menggeneralisasi.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2017:1) "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut". Menurut Suharsimi (dalam Suriansyah, 2013) terdapat tiga kata yang membentuk pengertian tersebut maka ada tiga kata pengertian yang dapat diterangkan. Penelitian merupakan suatu aktivitas untuk mengamati dan menganalisis objek tertentu dengan cara dan metodologi khusus guna mendapatkan data maupun informasi akurat yang relevan dalam memecahkan masalah. Tindakan adalah suatu gerak atau aktivitas yang mana dilakukan secara sengaja untuk suatu tujuan. Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berupa suatu rangkaian siklus. Kelas dalam hal ini merupakan seperangkat siswa yang memiliki kesamaan waktu untuk memperoleh informasi atau mendapatkan pelajaran dari guru yang sama.

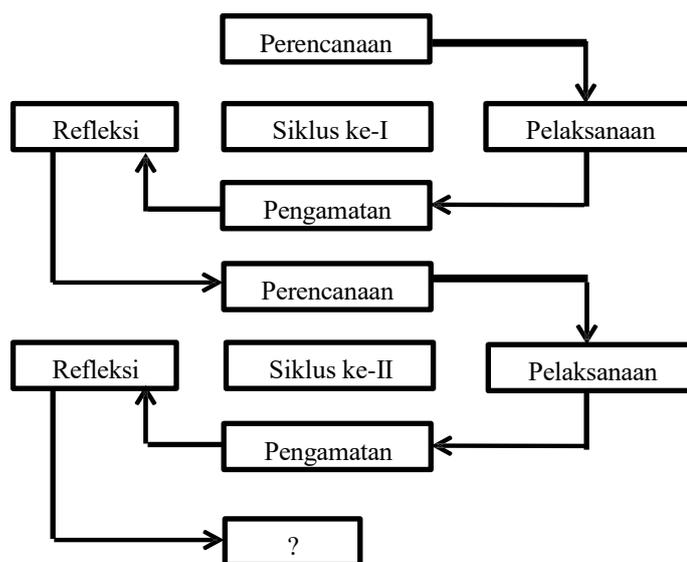
Dari ketiga definisi tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang pendidikan yang

dilaksanakan dalam kualitas pembelajaran di dalam kelas” (Suriansyah, 2013: 9). Menurut Carr dan Kemmis (dalam Kusumah, 2010:8).

PTK merupakan bentuk studi reflektif dari guru itu sendiri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran. Pendapat ini sejalan dengan McNiif (dalam Kusumah, 2010:8), PTK adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. Singkatnya PTK adalah penelitian tindakan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar di kelas dan berorientasi terhadap siswa atau proses pembelajaran dalam kelas.

Menurut Aunurrahman (dalam Mahriati, 2013: 80) menyimpulkan bahwa: “metode penelitian tindakan kelas adalah metode yang bertujuan melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan juga melakukan perubahan kearah yang lebih baik dari sebelumnya sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi, terutama ditunjukan pada kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar dikelas”.

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Suharsimi Arikunto, dkk (2017). Penelitian ini menggunakan siklus yang dimana siklus tersebut mempunyai langkah sistematis yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 3.1 Siklus PTK model Suharsimi Arikunto, dkk (2017: 42)

Berdasarkan gambar tahapan penelitian tindakan kelas dijelaskan bahwa tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Suharsimi Arikunto, dkk (2017: 42) meliputi:

1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Peneliti memberikan penjelasan terkait apa, mengapa, siapa, kapan, di mana dan sebagaimana peneliti melakukan tindakan. Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari isi Rancangan, yakni terkait implementasi dari tindakan di kelas. Aspek yang harus digarisbawahi yaitu bahwasanya Pada tahapan ini peneliti wajib berupaya untuk mentaati setiap rumusan dalam rancangan penelitian namun juga wajib didasarkan pada kewajaran serta tidak dibuat-buat.

3. Pengamatan (*Observing*)

Tahapan pengamatan adalah aktivitas mengobservasi dari observer atau pengamat. Sebenarnya observasi merupakan bagian terpisah dari implementasi tindakan sebab seyogyanya observasi dilaksanakan ketika waktu pengamatan telah atau sedang dilakukan.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan ini adalah aktivitas menjelaskan ulang setiap tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi atau Reflection dalam bahasa Inggris dapat diterjemahkan sebagai pemantulan dalam bahasa Indonesia. Aktivitas refleksi sangatlah dibutuhkan sebab peneliti dianggap telah selesai dalam melaksanakan tindakan dan berupaya untuk melakukan diskusi terkait penerapan rencana tindakan. Apabila penelitian tindakan dilaksanakan dengan beberapa siklus di dalamnya, maka pada refleksi yang terakhir, peneliti harus menjelaskan rencana yang disarankan untuk peneliti lainnya jika akan melanjutkan dalam kesempatan yang lain.

B. *Setting/Lokasi Penelitian*

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SDN 2 Batulicin Irigasi pada kelas IV semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek yang diteliti yaitu siswa kelas IV dengan total 9 siswa dengan rincian 5 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Dipilihnya siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi sebagai tempat melakukan penelitian karena masalah yang akan diteliti berada pada kelas IV. Materi pada kelas IV ini harus dikuasai dulu sebelum melanjutkan pada kelas selanjutnya. Termasuk materi yang dinilai sulit dan bermasalah yaitu materi kalimat matematika dan perhitungan. Siswa kurang memahami materi tersebut yang menjadikan rendahnya hasil belajar mereka. Hal tersebut terlihat dari 9 siswa, hanya 3 siswa (33,3%) yang mencapai KKTP dan 6 (66,6%) siswa masih belum mencapai KKTP. Oleh karena itu peneliti memilih kelas IV pada SDN 2 Batulicin Irigasi sebagai subjek penelitian.

C. Faktor yang Diteliti

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dilihat dari bagaimana materi pembelajaran dipersiapkan dan model pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)*, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat aktif dan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Berikut aktivitas guru yang diamati melalui model belajar TGT yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran
- 2) Guru melakukan apersepsi
- 3) Guru menjelaskan apa yang menjadi tujuan belajar
- 4) Guru menjelaskan tahapan kegiatan pembelajaran

b. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

5) Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari Guru menciptakan suasana belajar interaktif

6) Guru menciptakan suasana belajar interaktif

c. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

7) Guru membagi kelompok siswa secara heterogen

8) Guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok

d. Permainan (*Games*)

9) Guru menjelaskan aturan permainan

e. Pertandingan (*Tournament*)

10) Guru membimbing pertandingan (*tournament*)

f. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

11) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor terbaik

g. Kegiatan Penutup

12) Guru menyimpulkan pembelajaran

13) Guru melakukan refleksi pembelajaran

14) Guru memberikan evaluasi pembelajaran

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa, pada saat melihat, mengamati, dan mengikuti proses pembelajaran dalam kerja kelompok maupun secara individu pada saat pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berikut aktivitas siswa yang akan diamati, yaitu:

a. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

b. Kerjasama dalam diskusi kelompok

c. Disiplin dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

d. Menghargai pendapat teman

e. Berpartisipasi aktif dalam kelompok

3. Hasil Belajar

Hasil belajar materi kalimat matematika dan perhitungan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat mengalami

peningkatan disetiap pertemuan. Hasil belajar dilihat dari hasil belajar siswa secara kelompok maupun individu melalui soal esai sebanyak 5 soal.

D. Skenario Tindakan

Adapun PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus mencakup dua kali pertemuan. Adapun langkah-langkah skenario yang akan dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, yang dijelaskan sebagai berikut:.

1. Perencanaan

- a. Menyusun jadwal perencanaan pembelajaran.
- b. Membuat Modul ajar yang memuat langkah-langkah model TGT pada materi kalimat matematika dan perhitungan
- c. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran
- e. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
- f. Menunjuk salah satu guru yang berpengalaman dan pernah mengadakan penelitian/yang direkomendasikan oleh kepala sekolah sebagai observer guna mengamati pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan untuk perbaikan merupakan kegiatan inti dalam siklus penelitian tindakan kelas. Adapun Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Satu kali pertemuan lamanya 2 jam pelajaran (2x35 menit). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus karena pada siklus I indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai sehingga dilanjutkan ke siklus II, dan di siklus II indikator keberhasilan sudah tercapai sehingga prosesnya selesai dalam 2 siklus. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan kelas sebagai berikut:

Siklus I

1) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 1

a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Siswa melakukan doa bersama dan diketuai oleh ketua kelas.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru membimbing siswa untuk menyanyikan lagu “apuse”
- 5) Guru melakukan apersepsi.
- 6) Guru memberikan pertanyaan pemantik.
- 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 8) Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Penyajian kelas (*Class Presentation*)

- 1) Guru menjelaskan materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 2) Siswa dengan bimbingan guru mengamati materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 3) Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Belajar dalam kelompok (*Teams*)

- 5) Siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 6) Guru membagikan lembar kerja kelompok LKK
- 7) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.
- 8) Guru melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok.

Permainan (*Games*)

- 9) Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan model tgt.
- 10) Setiap kelompok diberikan kartu permainan yang berisi soal-soal.
- 11) Setiap siswa dalam kelompok memilih satu kartu soal untuk dijawab secara lisan
- 12) Guru memfasilitasi apabila ada siswa yang kesulitan

13) Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil jawaban masing-masing kelompok.

Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

14) Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang.

15) Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab kartu soal yang tersedia pada media di papan tulis.

16) Setiap siswa dari masing-masing kelompok bergantian menjawab soal dari media yang tersedia di papan tulis.

17) Guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

18) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor terbaik.

19) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok.

20) Guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Kegiatan Penutup (15 Menit)

1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.

2) Siswa diberikan soal evaluasi mandiri.

3) Guru memberikan tindak lanjut dan pesan moral kepada siswa.

4) Kelas diakhiri dengan ucapan syukur, dengan berdoa dan salam.

2) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 2

a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.

3) Guru mengecek kehadiran siswa.

4) Guru membimbing siswa untuk menyanyikan lagu “apuse”

5) Guru melakukan apersepsi.

- 6) Guru memberikan pertanyaan pemantik.
- 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 8) Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Penyajian kelas (*Presentation*)

- 1) Guru menjelaskan materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 2) Siswa dengan bimbingan guru mengamati materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 3) Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Belajar dalam kelompok (*Teams*)

- 5) Siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 6) Guru membagikan lembar kerja kelompok LKK
- 7) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.
- 8) Guru melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok.

Permainan (*Games*)

- 9) Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan model tgt.
- 10) Setiap kelompok diberikan kartu permainan yang berisi soal-soal.
- 11) Setiap siswa dalam kelompok memilih satu kartu soal untuk dijawab secara lisan
- 12) Guru memfasilitasi apabila ada siswa yang kesulitan
- 13) Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil jawaban masing-masing kelompok.

Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

- 14) Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang.
- 15) Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab kartu soal yang tersedia pada media di papan tulis.
- 16) Setiap siswa dari masing-masing kelompok bergantian menjawab soal dari media yang tersedia di papan tulis.
- 17) Guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

- 18) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor terbaik.
- 19) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok.
- 20) Guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Kegiatan Penutup (15 Menit)

- 1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 2) Siswa diberikan soal evaluasi mandiri.
- 3) Guru memberikan tindak lanjut dan pesan moral kepada siswa.
- 4) Kelas diakhiri dengan ucapan syukur, dengan berdoa dan salam.

Siklus II

1) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan I

a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru membimbing siswa untuk menyanyikan lagu “apuse”
- 5) Guru melakukan apersepsi.
- 6) Guru memberikan pertanyaan pemantik.
- 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 8) Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Penyajian kelas (*Class Presentation*)

- 1) Guru menjelaskan materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 2) Siswa dengan bimbingan guru mengamati materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 3) Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Belajar dalam kelompok (*Teams*)

- 5) Siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 6) Guru membagikan lembar kerja kelompok LKK
- 7) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.
- 8) Guru melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok.

Permainan (*Games*)

- 9) Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan model tgt.
- 10) Setiap kelompok diberikan kartu permainan yang berisi soal-soal.
- 11) Setiap siswa dalam kelompok memilih satu kartu soal untuk dijawab secara lisan
- 12) Guru memfasilitasi apabila ada siswa yang kesulitan
- 13) Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil jawaban masing-masing kelompok.

Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

- 14) Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang.
- 15) Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab kartu soal yang tersedia pada media di papan tulis.

16) Setiap siswa dari masing-masing kelompok bergantian menjawab soal dari media yang tersedia di papan tulis.

17) Guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

18) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor terbaik.

19) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok.

20) Guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Kegiatan Penutup (15 Menit)

1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.

2) Siswa diberikan soal evaluasi mandiri.

3) Guru memberikan tindak lanjut dan pesan moral kepada siswa.

4) Kelas diakhiri dengan ucapan syukur, dengan berdoa dan salam.

2) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan II

a) Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.

3) Guru mengecek kehadiran siswa.

4) Guru membimbing siswa untuk menyanyikan lagu “apuse”

5) Guru melakukan apersepsi.

6) Guru memberikan pertanyaan pemantik.

7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

8) Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Penyajian kelas (*Class Presentation*)

1) Guru menjelaskan materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.

- 2) Siswa dengan bimbingan guru mengamati materi tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 3) Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Belajar dalam kelompok (*Teams*)

- 5) Siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 6) Guru membagikan lembar kerja kelompok LKK
- 7) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.
- 8) Guru melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok.

Permainan (*Games*)

- 9) Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan model tgt.
- 10) Setiap kelompok diberikan kartu permainan yang berisi soal-soal.
- 11) Setiap siswa dalam kelompok memilih satu kartu soal untuk dijawab secara lisan
- 12) Guru memfasilitasi apabila ada siswa yang kesulitan
- 13) Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil jawaban masing-masing kelompok.

Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

- 14) Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang.
- 15) Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab kartu soal yang tersedia pada media di papan tulis.
- 16) Setiap siswa dari masing-masing kelompok bergantian menjawab soal dari media yang tersedia di papan tulis.
- 17) Guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)

- 18) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor terbaik.
- 19) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok.
- 20) Guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Kegiatan Penutup (15 Menit)

- 1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan.
- 2) Siswa diberikan soal evaluasi mandiri.
- 3) Guru memberikan tindak lanjut dan pesan moral kepada siswa.
- 4) Kelas diakhiri dengan ucapan syukur, dengan berdoa dan salam.

3. Observasi dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan proses observasi terhadap pelaksanaan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, sekaligus mengadakan kegiatan yang telah dilaksanakan pada akhir pertemuan. Pada tahapan ini dilakukan proses observasi terhadap pelaksanaan penelitian dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat yang meliputi aktivitas siswa dan guru, efektivitas penggunaan media pembelajaran, hambatan dan kesulitan siswa dan guru. Sedangkan evaluasi dilakukan pada akhir pelajaran.

Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan lembar observasi guru dan siswa.
- b. Penguasaan materi pelajaran diperoleh dari tes hasil belajar dan tes selama proses pembelajaran
- c. Seluruh data hasil penelitian dicatat, direkam, didokumentasikan untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menjawab tujuan penelitian yang dirumuskan.

4. Refleksi

Hasil observasi dan evaluasi dianalisis kembali untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa serta ketercapaian tujuan yang

diinginkan, selain itu juga dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi dirinya, sejauh mana kemampuan dalam mengajar dan mengelola kelas, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk peningkatan proses pembelajaran dalam pelaksanaan siklus selanjutnya.

E. Data dan Cara Pengambilan Data

1. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi. Data diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV yang berjumlah 9 orang terdiri dari 6 siswa laki- laki dan 3 siswa perempuan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- a) Data kualitatif berupa data tentang kegiatan aktivitas pembelajaran guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan kegiatan siswa dalam kelompok.
- b) Data kuantitatif berupa data yang dipaparkan dalam bentuk angka-angka, berupa nilai hasil tes pada setiap pertemuan.

3. Cara Pengambilan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini data diambil dengan cara :

- a) Teknik observasi yaitu data pembelajaran guru diambil melalui observasi kegiatan mengajar di kelas dalam menerapkan model TGT.
- b) Teknik observasi yaitu data aktivitas siswa diambil melalui observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kelompok.
- c) Teknik tes yaitu data hasil belajar yang diperoleh dari nilai hasil kerja kelompok dan tes tertulis siswa pada setiap akhir pertemuan. Selain itu juga hasil belajar siswa tiap akhir siklus yang nantinya digunakan sebagai patokan untuk melanjutkan atau tidak ke siklus selanjutnya.

F. Analisis Data

a. Data Kualitatif

1. Analisis Terhadap Observasi Aktivitas Guru

Data kualitatif yaitu berupa observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan analisis kualitatif model teknik analisis interaktif seperti mereduksi data, membeberkan data dan menarik kesimpulan (interpretasi data ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik).

Berikut kriteria penilaian aktivitas guru berdasarkan lembar observasi:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Skor	Persentase	Kriteria
45 – 56	81% - 100%	Sangat baik
34 – 44	61% - 80%	Baik
23 – 33	41% - 60%	Cukup baik
12 – 22	21% - 40%	Kurang baik
0 – 11	0% - 20%	Tidak baik

Keterangan:

Jumlah Indikator yang dinilai = 14

Keterangan:

Skor maksimal : 56

Skor minimal : 0

Keterangan Skor:

Skor 0 =dilaksanakan dengan tidak baik

Skor 1 =dilaksanakan dengan kurang baik

Skor 2 = dilaksanakan dengan cukup baik

Skor 3 = dilaksanakan dengan baik

Skor 4 = dilaksanakan dengan sangat baik

Untuk mengetahui tingkat aktivitas guru dilakukan perhitungan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor maksimal

2. Analisis Terhadap Aktivitas Siswa

Data untuk interpretasi data aktivitas siswa ke dalam kategori sangat aktif, aktif, cukup aktif dan kurang aktif). Adapun kriteria penilaian aktivitas siswa berdasarkan lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor Individual	Presentase	Kriteria
17-20	81% - 100%	Sangat aktif
13-16	61% - 80%	Aktif
9-12	41% - 60%	Cukup aktif
5-8	21% - 40%	Kurang aktif
0-4	0% - 20%	Tidak aktif

Keterangan:

Jumlah Indikator yang dinilai = 5

Keterangan:

Skor maksimal : 20

Skor minimal : 0

Keterangan Skor:

Skor 0 =dilaksanakan dengan tidak aktif

Skor 1 =dilaksanakan dengan kurang aktif

Skor 2 = dilaksanakan dengan cukup aktif

Skor 3 = dilaksanakan dengan aktif

Skor 4 = dilaksanakan dengan sangat aktif

Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa secara klasikal dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas siswa secara klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa berkriteria aktif dan sangat aktif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif, yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan mencari rata-rata hasil belajar dan persentase keberhasilan belajar, kemudian didistribusikan dalam bentuk tabel, dan di frekuensikan dengan grafik dengan rumus:

1) Daya serap perseorangan

Seseorang siswa disebut tuntas belajar bila telah mencapai skor ≥ 65 .

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2) Daya Serap Klasikal

Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila rata-rata kelasnya mencapai $\geq 80\%$ dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual (skor ≥ 65).

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

3) Teknik persentase

Salah satu teknik persentase yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik distribusi frekuensi menurut Sugiyono (2011: 204), yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentasi

F = Frekuensi yang sedang dicari

persentasinya N = Jumlah siswa

100 = Nilai tetap/ baku

G. Indikator Keberhasilan

a. Data Kualitatif

- Indikator aktivitas guru dalam pembelajaran yakni jumlah aktivitas guru bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika aktivitas guru mencapai skor 44 (61% - 80%) berada pada kriteria baik.
- Indikator aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yakni jumlah

aktivitas siswa bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika persentase aktivitas siswa mencapai $\geq 80\%$ minimal berada pada kriteria aktif.

b. Data Kuantitatif

Indikator ketuntasan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan hasil belajar dan dapat mencapai ketuntasan belajar yang sesuai dengan KKTP. Indikator keberhasilan pada ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dari ketuntasan individu.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 2 Batulicin Irigasi yang beralamat di Jalan Beringin RT. 09 RW. 03 SP 2 Desa Batulicin Irigasi Kecamatan Karang Bintang Kabupaten Tanah Bumbu Provinsi Kalimantan Selatan.

1. Gambaran Umum Tentang Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 2 Batulicin Irigasi tahun ajaran 2023/2024. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 9 orang, yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Siswa di kelas ini berasal dari suku yang beragam, ada yang berasal dari suku Banjar dan Jawa. Keadaan ruang kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi cukup bersih dan mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang efektif. Kelas ini memiliki ventilasi udara yang terletak dikedua sisi bangunan dan penerangan yang cukup. Ruang kelas berlantai keramik dilengkapi dengan 1 buah papan tulis putih, papan tulis menggunakan *whiteboard* dan spidol, 1 buah lemari tempat menyimpan buku-buku, 1 buah jam dinding, 1 pojok baca, kalender dan alat-alat kebersihan juga tersedia cukup lengkap. Di dinding kelas terpajang gambar Presiden dan Wakil Presiden, gambar Pancasila serta beberapa gambar pahlawan nasional lainnya dan gambar-gambar hasil karya siswa. Di samping itu, meja dan kursi siswa tertata rapi. Pada siswa kelas IV ini memiliki budaya belajar yang santai, antusias dan patuh pada guru/wali kelas mereka. Keadaan yang demikian membuat suasana kelas menjadi nyaman untuk belajar sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Gambaran Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar untuk muatan Matematika di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi selama ini masih kurang memuaskan dan tidak mengalami peningkatan yang berarti. Siswa yang mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran yang

ditentukan masih belum seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti dari data pada tahun 2022/2023 dapat dilihat dari hasil belajar ulangan harian siswa hanya ada dari 9 siswa, hanya 3 siswa atau 33,3% yang mencapai KKTP dan 6 Siswa atau 66,6% siswa masih belum mencapai KKTP. Sehingga peneliti beranggapan sangat penting dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan karena nilai rata-rata muatan matematika beberapa tahun terakhir ini selalu rendah dibandingkan muatan mata pelajaran lain. Hal ini terlihat dari data nilai rata-rata prestasi belajar muatan matematika kelas IV yaitu tahun ajaran 2020/2021 hanya 56,8, tahun ajaran 2020/2021 mencapai 54,0 dan tahun ajaran 2021/2022 mencapai 52,6 sehingga kecenderungan rerata nilai untuk muatan Matematika masih rendah. Akibatnya, jika hal ini dibiarkan terus menerus nilai muatan mata pelajaran Matematika akan selalu di bawah KKTP.

3. Masalah-masalah dalam Pembelajaran

Masalah-masalah yang menjadi kendala dalam pembelajaran di kelas SDN 2 Batulicin Irigasi, yaitu:

- a. Aspek guru, dari hasil observasi yang dilakukan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sudah cukup baik, akan tetapi pembelajaran masih bersifat konvensional (*teacher centered*) yang mengakibatkan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi secara langsung, Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dipelajari sehingga suasana belajar tidak menyenangkan (membosankan), guru jarang melibatkan siswa secara penuh, minimnya interaksi dan bantuan antara guru-siswa dan siswa-siswa dalam proses pembelajaran sehingga banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran.
- b. Aspek Siswa, dari hasil observasi yang dilakukan, siswa dikelas ini tidak diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan proses pembelajaran kurang bermakna. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

- c. Aspek Fasilitas, seperti media pembelajaran untuk muatan mata pelajaran Matematika hampir tidak ada di dalam kelas akan tetapi diletakkan di kantor dan media yang adapun sangat sedikit.

B. Persiapan Penelitian

Sebelum PTK dengan menerapkan model TGT di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu membuat proposal penelitian yang diajukan kepada dosen pembimbing I Ibu Siti Rahmah, M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. Setelah penelitian disetujui dan diseminarkan, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan izin penelitian.

1. Izin Penelitian

- a. Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian secara tertulis yang diajukan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas NU Kalimantan Selatan
- b. Berdasarkan surat permohonan izin penelitian tersebut, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas NU Kalimantan Selatan memberikan surat pengantar dengan nomor surat 229/UNUKASE/FKIP/VII/2024 yang ditujukan kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Bumbu.
- c. Berdasarkan surat permohonan izin penelitian tersebut, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas NU Kalimantan Selatan memberikan surat pengantar dengan nomor surat 228/UNUKASE/FKIP/VII/2024 yang ditujukan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Bumbu.
- d. Berdasarkan surat pengantar izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas NU Kalimantan Selatan, maka dikeluarkan surat rekomendasi dari Kepala Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) dengan nomor surat B/500.5.7. 15/22/KESBANGPOL-POLMAS/VII/2024.
- e. Berdasarkan surat pengantar izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas NU Kalimantan Selatan, maka dikeluarkan surat izin penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan dengan nomor surat B/400. 14.5.4/9616/Disdik-Sek.1/VII/2024.

- f. Berdasarkan surat rekomendasi dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nu Kalimantan Selatan, surat rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) dan surat izin penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan, maka dikeluarkan surat izin penelitian dari Kepala SDN 2 Batulicin Irigasi dengan nomor surat B/421.2/060/Disdik-SD.107/VII/2024.
- g. Berdasarkan izin penelitian yang diberikan pihak sekolah, maka dikeluarkan juga Surat Keterangan Penunjukkan Observer Penelitian dari Kepala SDN 2 Batulicin Irigasi untuk menentukan observer dalam penelitian ini dengan nomor surat B/421.2/059/Disdik-SD.107/VII/2024.
- h. Setelah selesai melaksanakan penelitian di SDN 2 Batulicin Irigasi, maka dikeluarkan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari sekolah dengan nomor B/421.2/059/Disdik-SD.107/VII/2024.

2. Penunjukan Observer

Dalam penelitian ini, penunjukkan observer dilakukan berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan Kepala SDN 2 Batulicin Irigasi, yaitu Bapak Kamaruddin, S.Pd.SD Beliau merekomendasikan Bapak Jamhari, A.Ma. Pd, untuk menjadi observer dalam penelitian ini, alasannya karena beliau selaku wali kelas IV di SDN 2 Batulicin Irigasi dan telah berpengalaman dalam mengajar. Selain itu, beliau telah mengetahui karakteristik siswa di kelas IV tersebut dan sebelumnya juga pernah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta memahami model pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam PTK.

Hal ini akan memudahkan peneliti untuk melakukan diskusi dengan beliau mengenai cara penilaian yang akan dilaksanakan sehingga akan sangat membantu dalam observasi proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam hal ini, observer bertugas mengamati kegiatan guru/peneliti selama melaksanakan proses pembelajaran muatan Matematika dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

C. Pelaksanaan Tindakan Kelas

1. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi dengan pelaksana pembelajaran dilakukan sendiri oleh Peneliti dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit dengan menggunakan

model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan Matematika. Sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan, dilakukan perencanaan terlebih dahulu yaitu.

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT materi Kalimat matematika dan perhitungan.
- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
- e. Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk tindakan kelas.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I ini akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Siklus	Pert.	Hari/Tanggal	Jam	Materi
I	1	Senin, 22 Juli 2024	08.00-09.10	Menyatakan Kalimat Matematika dari soal cerita operasi hitung bilangan bulat menggunakan tanda kurung ()
	2	Selasa, 23 Juli 2024	08.00- 09.10	Menyatakan kalimat matematika dari soal cerita menggunakan urutan langkah operasi yang melibatkan tanda kurung ()

Berdasarkan tabel jadwal kegiatan pembelajaran tersebut dapat kita lihat langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

a. Pertemuan I

1) Skenario Tindakan

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi melalui implementasi model TGT untuk muatan mata pembelajaran matematika. Pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, 22 Juli 2024 pukul 08.00-09.10 WITA. Adapun skenario kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 1 ini sebagai berikut:

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT pada materi Kalimat Matematika dan Perhitungan.

- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas guna Mengetahui kegiatan guru dan siswa dengan melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

a) Kegiatan Awal (10 Menit)

Pukul 08.00 WITA bel berbunyi menandakan telah dimulainya proses kegiatan pembelajaran dan semua siswa memasuki kelas masing-masing. Guru memasuki ruang kelas IV dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a secara bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru meminta siswa menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru mengajak siswa melakukan ice breaking sebelum memulai pelajaran dengan menyanyikan lagu "apuse".

Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengingatkan kembali tentang arti kalimat matematika dan perhitungan? kalimat matematika adalah cara kita menuliskan suatu pernyataan atau masalah matematika dalam bentuk simbol-simbol matematika. simbol-simbol ini bisa berupa angka, variabel, operator, dan tanda kurung. Selanjutnya untuk menambah motivasi siswa guru memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa " Membeli masing-masing 1 kotak permen seharga 80 yen, 1 kotak biskuit seharga 120 yen dan menyerahkan uang 500 yen. Berapa yen kembalinya ?". Anak diberi kesempatan berpikir sejenak, kemudian guru menyampaikan pada siswa: "ikutilah pembelajaran dengan baik maka kalian akan dapat menjawab permasalahan tersebut."

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa setelah mengikuti pelajaran siswa dapat : menunjukkan cara menghitung kuantitas yang menggunakan tanda kurung "()", memahami urutan langkah operasi yang melibatkan tanda kurung "()", dan memahami hubungan umum dan khusus dari perhitungan yang melibatkan tanda kurung "()" dengan benar.

Guru menjelaskan tahapan pembelajaran yang hendak dikerjakan siswa yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok belajar untuk mendiskusikan LKK yang diberikan guru, melakukan permainan, dan melakukan pertandingan.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Guru menyajikan materi kalimat matematika dan perhitungan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. selanjutnya siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru secara lisan maupun menggunakan media yang telah disediakan guru. Selanjutnya guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan. Selanjutnya guru memberi kesempatan bagi siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Guru membagi siswa dibagi dua kelompok heterogen di mana masing-masing kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. selanjutnya guru memberikan LKK kepada setiap kelompok. Selanjutnya guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.

Guru memberikan permainan menggunakan media kartu soal. setiap kelompok diberi kartu soal sesuai dengan jumlah anggota kelompok mereka. selanjutnya setiap siswa di masing-masing kelompok diminta memilih salah satu kartu dan menjawab soal yang terdapat di kartu tersebut secara bergantian.

Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang. Di papan tulis telah tersedia dua kartu soal yang berisikan kartu soal sesuai dengan jumlah kelompok mereka. Masing-masing kelompok bergantian menuliskan jawaban pada kartu soal yang tersedia. Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab pertanyaan di kartu. selanjutnya guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok. Selanjutnya guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Penutup (15 Menit)

Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan. kemudian guru mengajak siswa

melakukan refleksi pembelajaran tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa. selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa nasihat agar siswa belajar dirumah dan pesan moral kepada siswa agar selalu mematuhi aturan sekolah. selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan ucapan syukur, berdoa dan salam.

3) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran meliputi komponen-komponen langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil observasi aktivitas guru Siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	kegiatan pendahuluan	
	1. Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran	3
	2. Guru melakukan apersepsi	2
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
	4. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran	3
2	Kegiatan Inti	
	Penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	
	5. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	2
	6. Guru menciptakan suasana belajar interaktif	3
	Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	
	7. Guru membagi kelompok siswa secara heterogen	2
	8. Guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok	2
	Permainan (<i>Games</i>)	
	9. Guru menjelaskan aturan permainan	2
	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	
	10. Guru membimbing pertandingan (<i>tournament</i>)	2
	Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)	
	11. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor terbaik	4
3	Kegiatan Penutup	
	12. Guru menyimpulkan pembelajaran	3
	13. Guru melakukan refleksi pembelajaran	3

14. Guru memberikan evaluasi pembelajaran	4
Jumlah Skor	38
Persentase	68%
Kriteria	Baik

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, aktivitas guru dikatakan berhasil menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas guru berada minimal kriteria baik dengan skor 44. Dilihat dari data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada proses pembelajaran pada tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh guru adalah 38 yang terdiri dari skor 4 terdapat 1 aspek, mendapatkan skor 3 pada 8 aspek, dan skor 2 pada 5 aspek.

Jadi, dapat dilihat bahwa banyak terdapat skor yang masih rendah terutama pada saat membagi kelompok dan membimbing kelompok. Skor total yang didapat jika dimasukkan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, maka aktivitas guru tersebut berada pada kriteria baik. Karena skor yang didapat yaitu 38. Meskipun berada pada kriteria baik namun aktivitas guru masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada Siklus I Pertemuan I yang dilakukan oleh observer untuk aktivitas siswa yang mencakup lima aspek yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Aktivitas	Kriteria (%)					Total
		Tidak Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
1	Tanggung Jawab	0	0	22,2	55,5	22,2	100%
2	Kerjasama	0	0	44,4	33,3	22,2	
3	Kedisiplinan	0	0	33,3	55,5	11,1	
4	Menghargai Pendapat Teman	0	0	22,2	55,5	22,2	
5	Partisipasi	0	0	44,4	22,2	33,3	

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa cenderung berkriteria cukup aktif pada saat melaksanakan aspek kerjasama dan partisipasi. Hal ini disebabkan karena siswa menginginkan teman kelompok yang mereka rasa dekat dan cocok kepada mereka sehingga siswa kurang mau bekerjasama dan berpartisipasi dengan

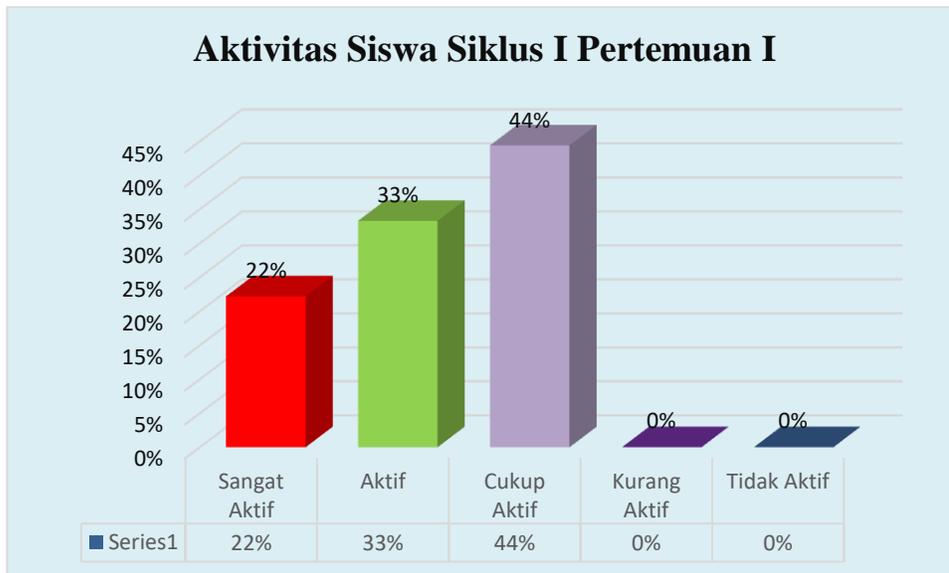
teman kelompok yang telah guru bagikan. Kedua aspek tersebut masih belum terlaksana secara maksimal sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus lebih jelas dalam memberikan arahan, bimbingan dan bantuan selama proses pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati pada kegiatan pembelajaran Siklus I Pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Secara Klasikal Siklus I Pertemuan I

No.	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	2	22%	Sangat Aktif
2.	3	33 %	Aktif
3.	4	44%	Cukup Aktif
4.	0	0 %	Kurang Aktif
5.	0	0 %	Tidak Aktif
Σ	9	100 %	

Untuk memperjelas hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan aspek pada Siklus I Pertemuan 1 dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika secara klasikal atau siswa yang sangat aktif dan aktif pada pertemuan ini hanya mencapai 56% dengan kriteria Cukup Aktif. Aktivitas siswa pada pertemuan ini belum mencapai

indikator yang telah ditetapkan yaitu secara klasikal mencapai persentase $\geq 80\%$ siswa minimal beradapada kriteria aktif.

c) Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Kelompok

Hasil belajar kelompok diperoleh dari kegiatan kerja kelompok yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Kelompok	Nilai
1	Kelompok 1	80
2	Kelompok 2	40
Rata-rata		60

Berdasarkan data tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil kerjakelompok dalam menyelesaikan masalah Siklus I Pertemuan 1 yaitu mendapat rata-rata nilai 60 dapat disimpulkan bahwa siswa belum berhasil dalam mengerjakan tugas yang diberikan, karena rata-rata yang diperoleh belum memenuhi kriteria penilaian.

2) Hasil Belajar Siswa secara Individu

Berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 yaitu berupa tes evaluasi didapatkan data nilai untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi dan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa siklus I Pertemuan 1 ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No.	Nilai	Frekuensi	N.F	Persentase	Keterangan
1	100	2	200	22%	Tuntas
2	80	3	240	33%	Tuntas
3	60	3	180	33%	Tidak Tuntas
4	40	1	40	11%	Tidak Tuntas
Jumlah		9	660		
Rata-rata		73,33			
Tuntas		5		56%	
Tidak Tuntas		4		44%	
Ketuntasan Individu		5		56%	
Ketuntasan Klasikal		56%			

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan gambar 4.2 di atas terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan 1 dari 9 siswa hanya ada 5 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa lainnya yang masih belum tuntas. Berdasarkan tabel 4.6 tentang hasil belajar di atas, nilai tertinggi diperoleh siswa pada Siklus I pertemuan 1 adalah 100 dan nilai terendah diperoleh siswa adalah 40, nilai terbanyak yang diperoleh siswa adalah 80 dan 60. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan yaitu dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Dari tabel 4.6 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah 5 orang, sedangkan persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 54% dengan rata-rata kelas hasil belajar mencapai nilai 73. Hasil ini menunjukkan masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah 65 (ketuntasan individu) dan ketuntasan klasikal 80%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siklus I pertemuan 1 ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

4) Refleksi Siklus I Pertemuan I

Mengacu pada hasil penelitian dan analisa tentang optimalisasi hasil belajar siswa melalui model TGT pada muatan matematika kelas IV SDN 2 Batulicin irigasi, melalui format pengamatan aktivitas pembelajaran baik dari guru, kegiatan siswa dan juga format tes hasil belajar pada siklus 1 pertemuan 1 ini yaitu:

a) Refleksi Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 aspek yaitu saat Guru melakukan apersepsi, Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, Guru membagi kelompok siswa secara heterogen, Guru menjelaskan aturan permainan, Guru membimbing pertandingan (tournament), Guru menyimpulkan pembelajaran. Sedangkan yang memperoleh skor 4 masih sedikit yaitu hanya 2 aspek dan juga pada pertemuan 1 ini hasilnya masih belum maksimal. Dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru pada pertemuan 1 mendapat skor 38 dengan persentase 68% atau berada pada kriteria baik walaupun berada pada kriteria baik aktivitas guru masih belum mencapai indikator yang ditetapkan.

Hal ini disebabkan guru masih kurang tajam dalam membawa siswa pada situasi masalah di kegiatan pembelajaran, pada saat guru menyampaikan materi masih kurang sesuai tujuan pembelajaran dan menggunakan kalimat yang kurang menarik, pada saat guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok masih kurang terorganisir sehingga menyita banyak waktu, guru juga masih kurang baik dalam menjelaskan aturan permainan, guru masih kurang baik dalam membimbing pertandingan dan dalam menyimpulkan pembelajaran guru masih belum melibatkan siswa secara aktif dan guru masih kurang memberikan kesempatan kepada siswa.

Pada pertemuan selanjutnya guru harus memperbaiki hal tersebut seperti guru harus menggunakan bahasa yang sederhana yang mudah dipahami siswa pada saat melakukan apersepsi, pada saat menyampaikan materi lebih jelas dan mudah dipahami, pada saat membagi kelompok guru harus lebih mengorganisir, pada saat menjelaskan aturan permainan lebih mudah dimengerti siswa, pada saat membimbing pertandingan lebih memotivasi siswa, dan pada saat menyimpulkan pelajaran guru harus memberikan kesempatan kepada agar siswa lebih terlibat aktif.

b) Refleksi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa Siklus I Pertemuan 1 dapat dilihat banyak siswa yang mendapat skor 2, terutama pada kerjasama kelompok dan partisipasi. Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal minimal 80%. Siswa yang mendapat kriteria aktif dan

sangat aktif pada pertemuan 1 siklus I ini sebanyak 5 orang dengan persentasi 55,5%. Hal ini menunjukkan belum memenuhi ketercapaian indikator yang telah ditetapkan.

Hal ini disebabkan karena siswa menginginkan teman kelompok yang mereka rasa dekat dan cocok kepada mereka sehingga siswa kurang mau bekerjasama dan berpartisipasi dengan teman kelompok yang telah guru bagikan sedangkan dari segi tanggungjawab yaitu saat mengerjakan tugas siswa kurang bertanggungjawab untuk terhadap tugas siswa lebih suka berjalan-jalan ke kelompok lain untuk mengganggu kelompok tersebut sehingga menyebabkan kelas ribut dan memakan banyak waktu saat mengerjakan tugas tersebut. Oleh karena itu hal ini membuat jumlah skor yang didapatkan siswa masih rendah, siswa yang mendapat kriteria aktif dan sangat aktif masih sedikit.

Pada pertemuan berikutnya guru harus lebih mengorganisasi siswa saat mengerjakan tugas kelompok, guru juga harus lebih melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok dan memfasilitasi siswa pada saat siswa mengerjakan tugasnya dalam kelompok sehingga siswa lebih dapat memahami apa yang guru sampaikan dan siswa lebih termotivasi dan aktif pada saat pembelajaran.

c) **Refleksi Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil belajar siswa, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah sebanyak 5 orang sedangkan ketuntasan klasikalnya 56% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 73. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan adalah dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Hal ini berarti belum mencapai indikator ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan.

Setelah ditinjau lebih lanjut ada beberapa indikator yang dianggap lemah yang menjadikan nilai siswa tidak mencapai nilai ≥ 65 sehingga dianggap siswa tersebut tidak tuntas, dilihat dari hasil analisis soal yang telah diberikan oleh guru siswa banyak kesulitan yaitu pada saat mengerjakan soal menyatakan kalimat matematika dalam bentuk soal cerita. Sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus lebih memberikan bimbingan pada siswa dan mempertajam pada saat guru menjelaskan cara menyatakan kalimat matematika dalam bentuk soal cerita tersebut sehingga siswa lebih memahami apa yang guru sampaikan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru pada pertemuan berikutnya yaitu dengan memperbaiki hal-hal di bawah ini:

- 1) Pada saat melakukan apersepsi, membawa siswa kepada situasi masalah harus menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa agar siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Pada saat pembagian kelompok guru harus lebih mengkoordinisir sehingga tidak membuat kelas menjadi ribut dan juga tidak membuang waktu.
- 3) Bimbingan serta pengawasan terhadap kelompok pada saat siswa kerja kelompok perlu ditingkatkan lagi, sehingga sehingga semua siswa akan aktif dalam kegiatan kelompok.
- 4) Pada saat guru memberikan penguatan terhadap siswa agar lebih dipertajam sehingga siswa lebih memahami apa yang guru sampaikan
- 5) Pada saat menyimpulkan guru harus lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Pertemuan II

1) Skenario Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika. Pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Selasa, 23 Juli 2024 pukul 08.00-09.10 WITA. Adapun skenario kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 1 ini sebagai berikut:

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT pada materi Kalimat Matematika dan Perhitungan.
- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.

2) Skenario Tindakan siklus I Pertemuan II

a) Kegiatan Awal (10 Menit)

Pukul 08.00 WITA bel berbunyi menandakan telah dimulainya proses kegiatan pembelajaran dan semua siswa memasuki kelas masing-masing. Guru memasuki ruang kelas IV dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a secara bersama-sama dan

mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru meminta siswa menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru mengajak siswa melakukan ice breaking “tepuk satu” sebelum memulai pelajaran.

Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengingatkan kembali tentang arti kalimat matematika dan perhitungan? kalimat matematika adalah cara kita menuliskan suatu pernyataan atau masalah matematika dalam bentuk simbol-simbol matematika. simbol-simbol ini bisa berupa angka, variabel, operator, dan tanda kurung. Selanjutnya untuk menambah motivasi siswa guru memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa “Ibu memiliki 20 apel dan ingin membaginya kepada 5 anaknya. Berapa apel yang diterima setiap anak?”. Anak diberi kesempatan berpikir sejenak, kemudian guru menyampaikan pada siswa: “ikutilah pembelajaran dengan baik maka kalian akan dapat menjawab permasalahan tersebut.”

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa setelah mengikuti pelajaran siswa dapat : memahami kalimat matematika yang mengandung operasi perkalian dan pembagian, dan memahami cara berhitung operasi campuran matematika dengan benar.

Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dikerjakan siswa yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok belajar untuk mendiskusikan LKK yang diberikan guru, melakukan permainan, dan melakukan pertandingan.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Guru menyajikan materi kalimat matematika dan perhitungan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. selanjutnya siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru secara lisan maupun menggunakan media yang telah disediakan guru. Selanjutnya guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Guru membagi siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. selanjutnya guru memberikan LKK kepada setiap kelompok. Selanjutnya guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.

Guru memberikan permainan menggunakan media kartu soal. setiap kelompok diberi kartu soal sesuai dengan jumlah anggota kelompok mereka. selanjutnya setiap siswa di masing-masing kelompok diminta memilih salah satu kartu dan menjawab soal yang terdapat di kartu tersebut secara bergantian.

Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang. Di papan tulis telah tersedia dua kartu soal yang berisikan kartu soal sesuai dengan jumlah kelompok mereka. Masing-masing kelompok bergantian menuliskan jawaban pada kartu soal yang tersedia. Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab pertanyaan di kartu. selanjutnya guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok. Selanjutnya guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Penutup (15 Menit)

Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan. kemudian guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa. selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa nasihat agar siswa belajar di rumah dan pesan moral kepada siswa agar selalu mematuhi aturan sekolah. selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan ucapan syukur, berdoa dan salam.

3) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran meliputi komponen-komponen langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil observasi aktivitas guru Siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang dinilai	Skor
----	--------------------	------

1	kegiatan pendahuluan	
	1. Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran	3
	2. Guru melakukan apersepsi	3
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
	4. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran	3
2	Kegiatan Inti	
	Penyajian kelas (<i>Presentation</i>)	
	5. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	3
	6. Guru menciptakan suasana belajar interaktif	3
	Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	
	7. Guru membagi kelompok siswa secara heterogen	2
	8. Guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok	2
	Permainan (<i>Games</i>)	
	9. Guru menjelaskan aturan permainan	3
	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	
	10. Guru membimbing pertandingan (tournament)	3
	Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	
	11. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor terbaik	4
3	Kegiatan Penutup	
	12. Guru menyimpulkan pembelajaran	3
	13. Guru melakukan refleksi pembelajaran	3
	14. Guru memberikan evaluasi pembelajaran	4
	Jumlah Skor	42
	Persentase	75%
	Kriteria	Baik

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, aktivitas guru dikatakan berhasil menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas guru berada minimal kriteria baik dengan skor 44. Dilihat dari data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada proses pembelajaran pada tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh guru adalah 42 yang terdiri dari skor 4 terdapat 2 aspek, mendapatkan skor 3 pada 10 aspek, dan skor 2 pada 2 aspek.

Jadi, dapat dilihat bahwa banyak terdapat skor yang masih rendah terutama pada saat membagi kelompok dan melakukan pemantauan terhadap kelompok. Nilai keseluruhan yang diperoleh jika dimasukkan sesuai kriteria penilaian yang sudah ditentukan, maka kegiatan guru masuk klasifikasi baik, karena nilai yang diperoleh adalah 42. Meskipun berada dalam

kriteria baik namun aktivitas guru masih di bawah indikator keberhasilan yang ditentukan.

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada Siklus I Pertemuan II yang dilakukan oleh observer untuk aktivitas siswa yang mencakup lima aspek yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Aktivitas	Kriteria (%)					Total
		Tidak Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
1	Tanggung Jawab	0	0	22%	56%	22%	100%
2	Kerjasama	0	0	33%	44%	22%	
3	Kedisiplinan	0	0	22%	67%	11%	
4	Menghargai Pendapat Teman	0	0	22%	44%	33%	
5	Partisipasi	0	0	22%	33%	44%	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa banyak yang mendapat skor 2 terutama pada aspek kerjasama dan partisipasi. Hal ini disebabkan karena siswa menginginkan teman kelompok yang mereka rasa dekat dan cocok kepada mereka tetapi siswa sudah mau bekerjasama dengan teman kelompoknya dan hanya beberapa siswa yang masih kurang mau untuk bekerjasama dengan kelompoknya sedangkan untuk berpartisipasi dengan teman kelompok yang telah guru bagikan, siswa masih kurang berpartisipasi terlihat dari adanya siswa yang masih asik bermain sendiri dan mengganggu temannya. Oleh karena hal itu membuat beberapa siswa mendapat kriteria cukup aktif.

Hasil pengamatan atas kegiatan siswa yang diamati dalam kegiatan pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Secara Klasikal Siklus I Pertemuan II

No.	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	2	22%	Sangat Aktif
2.	4	44%	Aktif
3.	3	33%	Cukup Aktif
4.	0	0 %	Kurang Aktif
5.	0	0 %	Tidak Aktif
Σ	9	100 %	

Untuk memperjelas hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan aspek pada

Siklus I Pertemuan 2 dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.3 Grafik Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.3 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika yaitu siswa yang berada pada kriteria sangat aktif sebesar 22%, aktif sebesar 44% dan cukup aktif sebesar 33%. Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal (berkriteria aktif dan sangat aktif) minimal 80%. Secara klasikal atau siswa yang sangat aktif dan aktif pada pertemuan ini hanya mencapai 66% dengan kriteria Aktif. Jadi, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan ini belum mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu secara klasikal mencapai persentase $\geq 80\%$ siswa minimal berada pada kriteria aktif.

c) Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Kelompok

Hasil belajar kelompok diperoleh dari kegiatan kerja kelompok yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Kelompok	Nilai
1	Kelompok 1	80
2	Kelompok 2	60
Total		140

Rata-rata	70
------------------	----

Berdasarkan data tabel 4.10 di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah Siklus I Pertemuan II yaitu mendapat rata-rata nilai 70 dapat disimpulkan bahwa siswa sudah cukup berhasil dalam mengerjakan tugas yang diberikan, karena rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi kriteria penilaian.

2) Hasil Belajar Siswa Secara Individu

Berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran Siklus I Pertemuan II yaitu berupa tes evaluasi didapatkan data nilai untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi dan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa siklus I Pertemuan II ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Nilai	Frekuensi	N.F	Persentase	Keterangan
1	100	2	200	22%	Tuntas
2	80	4	320	44%	Tuntas
3	60	3	180	33%	Tidak Tuntas
4	40	0	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah		9	700		
Rata-rata		77,78			
Tuntas		6		67%	
Tidak Tuntas		3		33%	
Ketuntasan Individu		6		67%	
Ketuntasan Klasikal		67%			

Agar lebih memahami secara jelas, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan dua bisa diamati melalui grafik berikut



Gambar 4.4 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan tabel 4.11 dan gambar 4.4 tentang hasil belajar di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi diperoleh siswa pada Siklus I pertemuan 2 adalah 100 dan nilai terendah diperoleh siswa adalah 60, nilai terbanyak yang diperoleh siswa adalah 80. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan yaitu dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah 6 (67%) orang dan 3 (33%) orang yang masih belum tuntas, sedangkan persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 70% dengan rata-rata kelas hasil belajar mencapai nilai 78. Hasil ini menunjukkan masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah 65 (ketuntasan individu) dan ketuntasan klasikal 80%. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar Pada siklus 1 pertemuan dua masih di bawah indikator keberhasilan yang ditentukan.

4) Refleksi Siklus I Pertemuan II

Mengacu pada hasil penelitian dan analisa tentang optimalisasi hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika

kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi, melalui format observasi kegiatan pembelajaran aktivitas guru, aktivitas siswa dan format tes hasil belajar pada pertemuan kedua ini adalah sebagai berikut:

a) Refleksi Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru yang memperoleh skor 2 pada 2 aspek yaitu saat guru membagi kelompok siswa secara heterogen dan saat guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok. Jadi dapat dilihat bahwa masih ada terdapat skor yang rendah, diantaranya yaitu pada aspek membagi kelompok siswa secara heterogen dan melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok saat belajar dalam kelompok. Dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru pada pertemuan 2 mendapat skor 42 dengan persentase 75% atau berada pada kriteria baik walaupun berada pada kriteria baik aktivitas guru masih belum mencapai indikator yang ditetapkan.

Hal ini disebabkan guru masih kurang terorganisir saat membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dimana masih ada banyak siswa yang ribut saat pembagian kelompok dan guru juga masih kurang dalam melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok saat siswa belajar dalam kelompok. Sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus memperbaiki hal tersebut seperti guru harus lebih mengorganisasi siswa saat pembagian kelompok agar siswa tidak ribut dan guru juga harus melakukan pemantauan yang lebih memadai saat siswa belajar dalam kelompok.

b) Refleksi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat banyak siswa yang mendapat skor 2, terutama pada kerjasama kelompok dan partisipasi. Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal minimal 80%. Siswa yang mendapat keterangan aktif dan sangat aktif pada pertemuan 2 siklus I ini sebanyak 6 orang dengan persentase 66%. Hal ini menunjukkan belum memenuhi ketercapaian indikator yang telah ditetapkan.

Hal ini disebabkan karena siswa menginginkan teman kelompok yang mereka rasa dekat dan cocok kepada mereka sehingga siswa kurang mau bekerjasama dengan teman kelompok yang telah guru bagikan sedangkan dari aspek partisipasi yaitu saat mengerjakan tugas siswa kurang ikut berpartisipasi terhadap tugas siswa lebih suka berjalan-jalan ke

kelompok lain untuk mengganggu kelompok tersebut. Oleh sebab itu hal ini membuat jumlah skor yang didapatkan siswa masih rendah, siswa yang mendapat kriteria aktif dan sangat aktif masih sedikit. Sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus lebih membimbing dan melakukan pemantauan terhadap masing-masing kelompok siswa serta memfasilitasi siswa pada saat mengerjakan tugasnya agar siswa lebih termotivasi dan aktif pada saat pembelajaran.

c) Refleksi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah sebanyak 6 orang sedangkan ketuntasan klasikalnya 67%. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan adalah dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Hal ini berarti belum mencapai indikator ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan.

Setelah ditinjau lebih lanjut ada beberapa indikator yang dianggap lemah yang menjadikan nilai siswa tidak mencapai nilai ≥ 65 sehingga dianggap siswa tersebut tidak tuntas, dilihat dari hasil analisis soal yang telah diberikan oleh guru siswa banyak kesulitan yaitu pada soal menyatakan kalimat matematika dalam bentuk soal cerita yang memuat penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus lebih memberikan bimbingan pada siswa dan mempertajam pada saat guru menjelaskan cara menyatakan kalimat matematika dalam bentuk soal cerita yang memuat penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian .

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan upaya perbaikan yang dilakukan pada pertemuan berikutnya yaitu dengan memperbaiki hal-hal di bawah ini:

- 1) Pada saat pembagian kelompok guru harus lebih mengorganisir sehingga tidak membuat kelas menjadi ribut dan juga tidak membuang banyak waktu.
- 2) Bimbingan serta pengawasan terhadap kelompok pada saat siswa melakukan kerja kelompok perlu ditingkatkan lagi, sehingga semua siswa akan aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

2. Siklus II

Penelitian tindakan kelas dilanjutkan ke siklus II, karena pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai. Penelitian Tindakan Kelas siklus II ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi dengan pelaksana pembelajaran dilakukan sendiri oleh Peneliti dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan Matematika. Sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan, dilakukan perencanaan terlebih dahulu yaitu.

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT materi Kalimat matematika dan perhitungan.
- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
- e. Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk tindakan kelas.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II ini akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 4.12 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Siklus	Pert.	Hari/Tanggal	Jam	Materi
I	1	Senin, 29 Juli 2024	08.00-09.10	Menyatakan Kalimat Matematika dan menuliskan hasil perhitungan dari soal cerita operasi hitung bilangan bulat menggunakan hukum distributif.
	2	Selasa, 30 Juli 2024	08.00-09.10	Melakukan operasi hitung aritmatika dari bilangan asli

Berdasarkan tabel jadwal kegiatan pembelajaran tersebut dapat kita lihat langkah-langkah

pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

a. Pertemuan I

1) Skenario Tindakan

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 2 Batulicin irigasi melalui implementasi model TGT untuk muatan pembelajaran matematika. Pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, 29 Juli 2024 pukul 08.00-09.10 WITA. Adapun skenario kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 1 ini sebagai berikut:

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT pada materi Kalimat Matematika dan Perhitungan.
- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I

a) Kegiatan Awal (10 Menit)

Pukul 08.00 WITA bel berbunyi menandakan telah dimulainya proses kegiatan pembelajaran dan semua siswa memasuki kelas masing-masing. Guru memasuki ruang kelas IV dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a secara bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru meminta siswa menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru mengajak siswa melakukan ice breaking “buka tutup” sebelum memulai pelajaran.

Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengingatkan kembali tentang arti kalimat matematika dan perhitungan? kalimat matematika adalah cara kita menuliskan suatu pernyataan atau masalah matematika dalam bentuk simbol-simbol matematika. simbol-simbol ini bisa berupa angka, variabel, operator, dan tanda kurung. Selanjutnya untuk menambah motivasi siswa guru memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa “Anak-anak apakah ada yang tahu bagaimana cara menghitung persentase keuntungan?”. Anak diberi kesempatan berpikir sejenak, kemudian

guru menyampaikan pada siswa: “ikutilah pembelajaran dengan baik maka kalian akan dapat menjawab permasalahan tersebut.”

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa setelah mengikuti pelajaran siswa dapat: Memahami hukum komutatif dan asosiatif pada operasi perhitungan dan menerapkan hukum distribusi yang berlaku dalam situasi konkret dengan benar.

Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dikerjakan siswa yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok belajar untuk mendiskusikan LKK yang diberikan guru, melakukan permainan, dan melakukan pertandingan.

b) Kegiatan Inti (45 Menit)

Guru menyajikan materi kalimat matematika dan perhitungan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. selanjutnya siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru secara lisan maupun menggunakan media yang telah disediakan guru. Selanjutnya guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan. Selanjutnya guru memberi waktu bagi siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Guru membagi siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. selanjutnya guru memberikan LKK kepada setiap kelompok. Selanjutnya guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.

Guru memberikan permainan menggunakan media kartu soal. setiap kelompok diberi kartu soal sesuai dengan jumlah anggota kelompok mereka. selanjutnya setiap siswa di masing-masing kelompok diminta memilih salah satu kartu dan menjawab soal yang terdapat di kartu tersebut secara bergantian.

Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang. Di papan tulis telah tersedia dua kartu soal yang berisikan kartu soal sesuai dengan jumlah kelompok mereka. Masing-masing kelompok bergantian menuliskan jawaban pada kartu soal yang tersedia. Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab pertanyaan di kartu. selanjutnya guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok. Selanjutnya guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

c) Penutup (15 Menit)

Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan. kemudian guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa. selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa nasihat agar siswa belajar dirumah dan pesan moral kepada siswa agar selalu mematuhi aturan sekolah. selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan ucapan syukur, berdoa dan salam.

3) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran meliputi komponen-komponen langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil observasi aktivitas guru Siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	kegiatan pendahuluan	
	1. Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran	4
	2. Guru melakukan apersepsi	3
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
	4. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran	3
2	Kegiatan Inti	
	Penyajian kelas (<i>class presentation</i>)	
	5. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	4
	6. Guru menciptakan suasana belajar interaktif	4
	Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>)	
	7. Guru membagi kelompok siswa secara heterogen	3
	8. Guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok	3
	Permainan (<i>games</i>)	

	9. Guru menjelaskan aturan permainan	3
	Pertandingan (<i>tournament</i>)	
	10. Guru membimbing pertandingan (<i>tournament</i>)	3
	Penghargaan Kelompok (<i>team recognition</i>)	
	11. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor terbaik	4
3	Kegiatan Penutup	
	12. Guru menyimpulkan pembelajaran	3
	13. Guru melakukan refleksi pembelajaran	3
	14. Guru memberikan evaluasi pembelajaran	4
	Jumlah Skor	48
	Persentase	86%
	Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya, aktivitas guru dikatakan berhasil menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas guru berada minimal kriteria baik dengan skor 44. Dilihat dari data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada proses pembelajaran pada tabel 4.14 di atas dapat dilihat bahwa guru sudah tidak ada lagi mendapatkan skor 2 tetapi masih ada beberapa aspek yang mendapatkan skor 3. Meskipun demikian guru sudah mencapai indikator yang diharapkan dimana guru mendapat skor total 48 dan berada dikriteria sangat baik.

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan 1 yang dilakukan oleh observer untuk aktivitas siswa yang mencakup lima aspek yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Aktivitas	Kriteria (%)					Total
		Tidak Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
1	Tanggung Jawab	0	0	11%	33%	56%	100%
2	Kerjasama	0	0	22%	33%	44%	
3	Kedisiplinan	0	0	11%	78%	11%	
4	Menghargai Pendapat Teman	0	0	0%	56%	44%	
5	Partisipasi	0	0	11%	56%	33%	

Berdasarkan tabel 4.14 di atas hasil observasi menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mendapat skor 2 terutama pada aspek tanggung jawab, kerjasama, kedisiplinan, dan

partisipasi kelompok. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa siswa yang ribut dan masih kurang dalam partisipasi saat mengerjakan tugas kelompoknya sehingga masih ada beberapa siswa yang mendapat skor rendah. Hal ini membuat masih ada beberapa siswa yang mendapat kriteria cukup aktif.

Hasil pengamatan atas kegiatan siswa yang diamati selama kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 1 bisa ditinjau berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Observasi Siswa Secara Klasikal Siklus II Pertemuan I

No.	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	3	33%	Sangat Aktif
2.	5	56%	Aktif
3.	1	11%	Cukup Aktif
4.	0	0 %	Kurang Aktif
5.	0	0 %	Tidak Aktif
Σ	9	100 %	

Untuk memperjelas hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan aspek pada Siklus II Pertemuan I dapat dilihat pada grafik berikut ini



Gambar 4.5 Grafik Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan tabel 4.15 dan gambar 4.5 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika berada pada kriteria sangat aktif sebesar 33%, aktif sebesar 56% dan cukup aktif sebesar 10%. Secara klasikal atau siswa yang sangat aktif dan aktif pada pertemuan ini hanya mencapai 89% dengan kriteria Sangat Aktif. Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal minimal 80%. Dilihat dari gambar di atas siswa mendapatkan kriteria aktif dan sangat aktif atau secara klasikal sebesar 89%. Jadi, hal ini menunjukkan bahwa Aktivitas siswa pada pertemuan ini sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

c) Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Kelompok

Hasil belajar kelompok diperoleh dari kegiatan kerja kelompok yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan I

No.	Kelompok	Nilai
1	Kelompok 1	80
2	Kelompok 2	80
Total		160
Rata-rata		80

Berdasarkan data 67able 4.16 di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah Siklus II Pertemuan I yaitu mendapat rata-rata nilai 80 dapat disimpulkan bahwa siswa sudah berhasil dalam mengerjakan tugas yang diberikan, karena rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi kriteria penilaian.

2) Hasil Belajar Siswa Secara Individu

Berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran Siklus II Pertemuan I yaitu berupa tes evaluasi didapatkan data nilai untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi dan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa siklus II Pertemuan I ini dapat dilihat pada 67able di bawah ini:

Tabel 4.17 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

No.	Nilai	Frekuensi	N.F	Persentase	Keterangan
1	100	3	300	33%	Tuntas
2	80	5	400	56%	Tuntas
3	60	1	60	11%	Tidak Tuntas
4	40	0	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah		9	760		
Rata-rata		84,44			
Tuntas		8		89%	
Tidak Tuntas		1		11%	
Ketuntasan Individu		8		89%	
Ketuntasan Klasikal		89%			

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Gambar 4.6 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar 4.6 di atas terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus II Pertemuan I dari 9 siswa hanya ada 8 siswa (89%) orang siswa yang tuntas dan 1 (10%) orang siswa lainnya yang masih belum tuntas. Berdasarkan tabel 4.17 tentang hasil belajar di atas, nilai tertinggi diperoleh siswa pada Siklus II pertemuan 1 adalah 100 dan nilai terendah diperoleh siswa adalah 60. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan yaitu dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah

mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Dari tabel 4.6 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah 8 orang dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 89% dengan rata-rata kelas hasil belajar mencapai nilai 84. Hasil ini menunjukkan masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah 65 (ketuntasan individu). Meskipun demikian, dapat disimpulkan hasil belajar siklus II pertemuan I ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

4) Refleksi Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa tentang meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika kelas IV MI SDN 2 Batulicin Irigasi, melalui format observasi kegiatan pembelajaran aktivitas guru, aktivitas siswa dan format tes hasil belajar pada Siklus II pertemuan I ini adalah sebagai berikut:

a) Refleksi Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah tidak ada lagi mendapatkan skor 2 tetapi masih ada beberapa aspek yang mendapatkan skor 3. Hal ini menunjukkan masih ada beberapa aspek yang belum maksimal yang dilakukan oleh guru. Walaupun demikian guru sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu guru mendapat skor 48 dan guru sudah berada dikriteria sangat baik dengan persentase 86%. Sehingga pada pertemuan berikutnya guru harus lebih memaksimalkannya lagi.

b) Refleksi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I ini siswa mendapatkan keterangan aktif dan sangat aktif adalah sebanyak 8 orang dari 9 jumlah siswa keseluruhan dengan keaktifan klasikalnya mencapai 89%. Walaupun masih ada siswa yang berkriteria cukup aktif tapi aktivitas siswa sudah melebihi indikator yang ditetapkan dimana aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal minimal 80%. Jadi hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa ini sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

c) Refleksi Hasil Belajar Siswa

Pada hasil belajar siswa di pertemuan ini, 8 siswa mendapatkan nilai ≥ 65 dan 1 siswa masih ≥ 65 dan dinyatakan tuntas yaitu 8 siswa dan tidak tuntas 1 siswa dengan persentase

ketuntasan klasikal sudah mencapai mencapai 89%. Ini melebihi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini berarti hasil belajar siswa sudah mencapai indikator ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Pertemuan 2

1) Skenario Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika. Pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, 30 Juli 2024 pukul 08.00-09.10 WITA. Adapun skenario kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 2 ini sebagai berikut:

- a. Membuat Modul Ajar yang membuat langkah-langkah model TGT pada materi Kalimat Matematika dan Perhitungan.
- b. Membuat lembar observasi atau pengamatan aktivitas untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model TGT.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi berupa LKK dan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II

a) Kegiatan Awal (10 Menit)

Pukul 08.00 WITA bel berbunyi menandakan telah dimulainya proses kegiatan pembelajaran dan semua siswa memasuki kelas masing-masing. Guru memasuki ruang kelas IV dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a secara bersama-sama dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru meminta siswa menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru mengajak siswa melakukan ice breaking "Tepuk jari satu" sebelum memulai pelajaran.

Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengingatkan kembali tentang arti kalimat matematika dan perhitungan? kalimat matematika adalah cara kita menuliskan suatu pernyataan atau masalah matematika dalam bentuk simbol-simbol matematika. simbol-

simbol ini bisa berupa angka, variabel, operator, dan tanda kurung. Selanjutnya untuk menambah motivasi siswa guru memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa “Anak-anak apakah ada yang tahu bagaimana cara menghitung persentase keuntungan?”. Anak diberi kesempatan berpikir sejenak, kemudian guru menyampaikan pada siswa: “ikutilah pembelajaran dengan baik maka kalian akan dapat menjawab permasalahan tersebut.”

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa setelah mengikuti pelajaran siswa dapat: Menghitung operasi aritmatika pada bilangan asli dan mencari strategi hitung untuk operasi aritmatika pada bilangan asli multi-digit.dengan benar.

Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dikerjakan siswa yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok belajar untuk mendiskusikan LKK yang diberikan guru, melakukan permainan, dan melakukan pertandingan.

c) Kegiatan Inti (45 Menit)

Guru menyajikan materi kalimat matematika dan perhitungan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. selanjutnya siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru secara lisan maupun menggunakan media yang telah disediakan guru. Selanjutnya guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan kalimat matematika dan perhitungan. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan, menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Guru membagi siswa dibagi 2 kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. selanjutnya guru memberikan LKK kepada setiap kelompok. Selanjutnya guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, saling mendukung satu sama lain.

Guru memberikan permainan menggunakan media kartu soal. setiap kelompok diberi kartu soal sesuai dengan jumlah anggota kelompok mereka. selanjutnya setiap siswa di masing-masing kelompok diminta memilih salah satu kartu dan menjawab soal yang terdapat di kartu tersebut secara bergantian.

Guru membentuk dua kelompok pertandingan yang beranggotakan 4-5 orang. Di papan tulis telah tersedia dua kartu soal yang berisikan kartu soal sesuai dengan jumlah

kelompok mereka. Masing-masing kelompok bergantian menuliskan jawaban pada kartu soal yang tersedia. Kelompok-kelompok bertanding dalam menjawab pertanyaan di kartu. selanjutnya guru menilai pertandingan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja setiap kelompok. Selanjutnya guru memberikan klarifikasi atas seluruh penyajian yang dilakukan oleh setiap kelompok.

d) Penutup (15 Menit)

Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran tentang menyatakan kalimat matematika dan perhitungan. kemudian guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh siswa. selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa nasihat agar siswa belajar dirumah dan pesan moral kepada siswa agar selalu mematuhi aturan sekolah. selanjutnya guru mengakhir i pembelajaran dengan ucapan syukur, berdoa dan salam.

3) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru yang diamati dalam kegiatan pembelajaran meliputi komponen-komponen langkah-langkah model *Problem Based Learning*. Hasil observasi aktivitas guru Siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	kegiatan pendahuluan	
	1. Guru menyiapkan kondisi psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran	4
	2. Guru melakukan apersepsi	3
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
	4. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran	4
2	Kegiatan Inti	
	Penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	
	5. Guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	4

	6. Guru menciptakan suasana belajar interaktif	4
	Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	
	7. Guru membagi kelompok siswa secara heterogen	3
	8. Guru melakukan pemantauan kepada masing-masing kelompok	4
	Permainan (<i>Games</i>)	
	9. Guru menjelaskan aturan permainan	4
	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	
	10. Guru membimbing pertandingan (<i>tournament</i>)	4
	Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognition</i>)	
	11. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor terbaik	4
3	Kegiatan Penutup	
	12. Guru menyimpulkan pembelajaran	4
	13. Guru melakukan refleksi pembelajaran	4
	14. Guru memberikan evaluasi pembelajaran	4
	Jumlah Skor	54
	Persentase	96%
	Kriteria	Sangat Baik

b) Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan II yang dilakukan oleh observer untuk aktivitas siswa yang mencakup lima aspek yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Aktivitas	Kriteria (%)					Total
		Tidak Aktif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif	
1	Tanggung Jawab	0	0	0	22%	78%	100%
2	Kerjasama	0	0	0	56%	44%	
3	Kedisiplinan	0	0	0	67%	33%	
4	Menghargai Pendapat Teman	0	0	0	44%	56%	
5	Partisipasi	0	0	0	33%	67%	

Berdasarkan tabel 4.19 di atas hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah tidak ada lagi yang mendapat skor 2 terutama pada aspek kerjasama dan partisipasi. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan teman kelompok mereka dan sudah mau bekerjasama dengan teman kelompoknya.

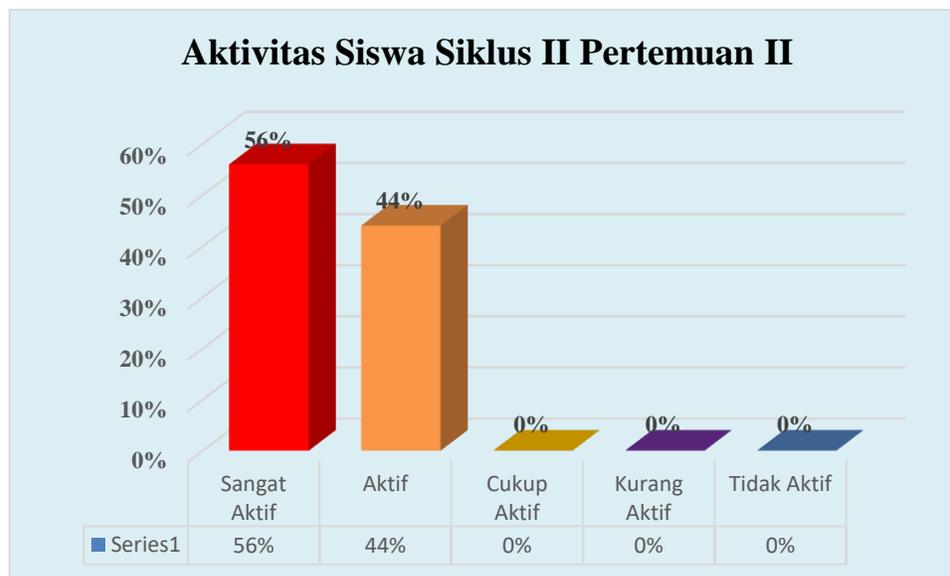
Hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati pada kegiatan pembelajaran

Siklus II Pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Secara Klasikal Siklus II Pertemuan II

No.	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	5	56 %	Sangat Aktif
2.	4	44 %	Aktif
3.	0	0 %	Cukup Aktif
4.	0	0 %	Kurang Aktif
5.	0	0 %	Tidak Aktif
Σ	9	100	

Untuk memperjelas hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan aspek pada Siklus II Pertemuan 2 dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.7 Grafik Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan tabel 4.20 dan gambar 4.7 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika yaitu siswa yang berada pada kriteria sangat aktif sebesar 56%, aktif sebesar 44% dan cukup aktif sebesar 0%. Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* apabila aktivitas siswa minimal berkriteria aktif dan persentase keaktifan klasikal (berkriteria aktif dan sangat aktif) minimal 80%. Secara klasikal atau siswa yang sangat aktif dan aktif pada pertemuan ini mencapai 100% dengan kriteria Sangat Aktif. Jadi, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan ini sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu secara

klasikal mencapai persentase $\geq 80\%$ siswa minimal berada pada kriteria aktif.

c) **Hasil Belajar Siswa**

1) **Hasil Belajar Kelompok**

Hasil belajar kelompok diperoleh dari kegiatan kerja kelompok yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21 Nilai Hasil Kerja Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan II

No.	Kelompok	Nilai
1	Kelompok 1	100
2	Kelompok 2	100
Total		200
Rata-rata		100

Berdasarkan data tabel 4.21 di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah Siklus II Pertemuan 2 yaitu mendapat rata-rata nilai 100 dapat disimpulkan bahwa siswa sudah cukup berhasil dalam mengerjakan tugas yang diberikan, karena rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi kriteria penilaian.

2) **Hasil Belajar Siswa secara Mandiri**

Berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran Siklus II Pertemuan 2 yaitu berupa tes evaluasi didapatkan data nilai untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi dan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa siklus II Pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.22 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No.	Nilai	Frekuensi	N.F	Persentase	Keterangan
1	100	5	500	56%	Tuntas
2	80	4	320	44%	Tuntas
3	60	0	0	0%	Tidak Tuntas
4	40	0	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah		9	820		
Rata-rata		91,11			
Tuntas		9		100%	
Tidak Tuntas		0		0%	
Ketuntasan Individu		9		100%	
Ketuntasan Klasikal		100%			

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.8 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan tabel 4.22 dan gambar 4.8 tentang hasil belajar di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi diperoleh siswa pada Siklus II pertemuan II adalah 100 dan nilai terendah diperoleh siswa adalah 80, nilai terbanyak yang diperoleh siswa adalah 100. Berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan yaitu dimana seorang siswa dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai nilai ≥ 65 dan ketuntasan klasikal minimal 80%. Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 atau yang dinyatakan tuntas adalah 9 orang dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan rata-rata kelas hasil belajar mencapai nilai 100. Hasil ini menunjukkan tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah 65 (ketuntasan individu) dan ketuntasan klasikal 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siklus II Pertemuan 2 ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4) Refleksi Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa tentang meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi, melalui format observasi kegiatan

pembelajaran aktivitas guru, aktivitas siswa dan format tes hasil belajar pada pertemuan kedua ini adalah sebagai berikut:

a) Refleksi Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah tidak lagi mendapatkan skor 2 tetapi masih ada dua aspek yang mendapatkan skor 3 seperti pada aspek melakukan apersepsi dan pada aspek membagi kelompok siswa. Meskipun demikian guru sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu guru sudah berada dikriteria Sangat Baik dengan skor 54 dengan persentase 96%.

b) Refleksi Aktivitas Siswa

Pada hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan ini siswa mendapatkan keterangan aktif dan sangat aktif adalah sebanyak 9 orang dari 9 orang jumlah siswa keseluruhan dengan keaktifan klasikalnya mencapai 100%. Jadi hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa ini sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan

c) Refleksi Hasil Belajar Siswa

Pada hasil belajar siswa pada pertemuan ini, semua siswa mendapatkan nilai ≥ 65 dan dinyatakan tuntas yaitu 10 siswa dan persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai mencapai 100%. Ini melebihi dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini berarti hasil belajar siswa sudah mencapai indikator ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan.

D. Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa Siklus I sampai Siklus II

1. Aktivitas Guru

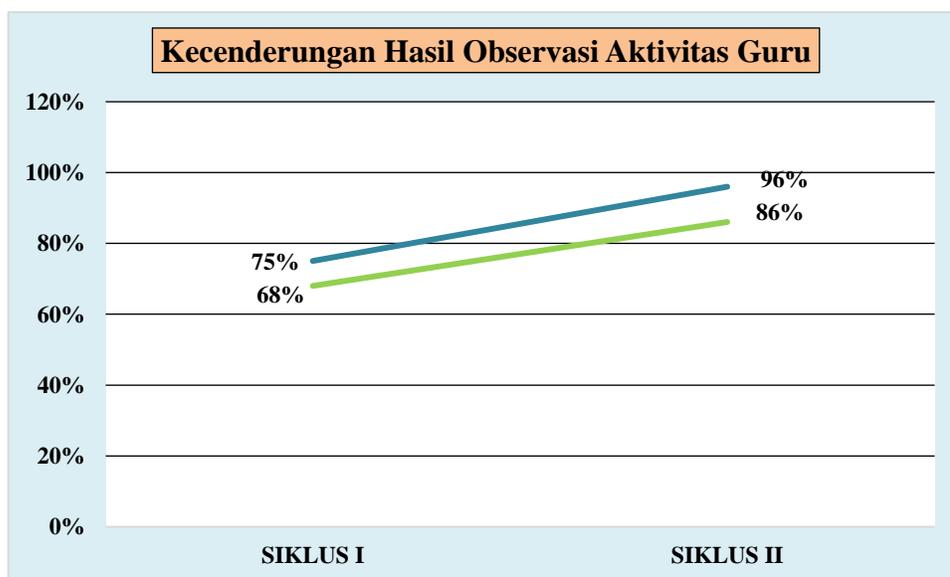
Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan guru selama siklus I dan siklus II terlihat terdapat perbaikan dalam pelaksanaan langkah-langkah model belajar yang dilaksanakan guru di setiap pertemuan pada setiap siklus. Hal ini ditandai dengan peningkatan perolehan skor per aspek di setiap siklus pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23 Kecenderungan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Siklus (S) dan Pertemuan (P)			
	SI PI	S1 PII	SII PI	SII PII

	Skor	Skor	Skor	Skor
Aspek 1	3	3	4	4
Aspek 2	2	3	3	3
Aspek 3	3	3	4	4
Aspek 4	3	3	3	4
Aspek 5	2	3	4	4
Aspek 6	3	3	4	4
Aspek 7	2	2	3	3
Aspek 8	2	2	3	4
Aspek 9	2	3	3	4
Aspek 10	2	3	3	4
Aspek 11	4	4	4	4
Aspek 12	3	3	3	4
Aspek 13	3	3	3	4
Aspek 14	4	4	4	4
Jumlah	38	42	48	54
Persentase	68%	75%	86%	96%
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Untuk lebih jelasnya, kecenderungan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.9 Kecenderungan Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 4.9 di atas terlihat bahwa pada siklus I sampai Siklus II di setiap

pertemuannya terjadi perbaikan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga ada peningkatan skor perolehan dan mencapai kriteria Baik dan Sangat Baik. Dari keseluruhan aspek yang diamati dari siklus I sampai Siklus II ada beberapa aspek yang mengalami peningkatan perolehan skor tetapi masih ada beberapa aspek yang memperoleh skor 2. Dari siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 tidak ada lagi yang memperoleh skor 2. Disetiap pertemuannya pada setiap siklus mengalami peningkatan perolehan skor dan mencapai kriteria Baik dan Sangat Baik. Pada Siklus I Pertemuan 1 memperoleh skor 38 dengan kriteria Baik dengan persentase 68%, pada pertemuan 2 memperoleh skor 42 dengan kriteria Baik dengan persentase 75%, dan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 48 dengan kriteria Sangat Baik dengan persentase 86% dan pertemuan 2 memperoleh skor 54 dengan kriteria sangat Baik dengan persentase 96%. Dari keseluruhan aspek yang diamati dari siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan dan kecenderungan aspek-aspek telah memperoleh skor 4.

Meningkatnya aktivitas guru, melainkan karena guru selalu melakukan refleksi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur keberhasilan pada pertemuan selanjutnya.

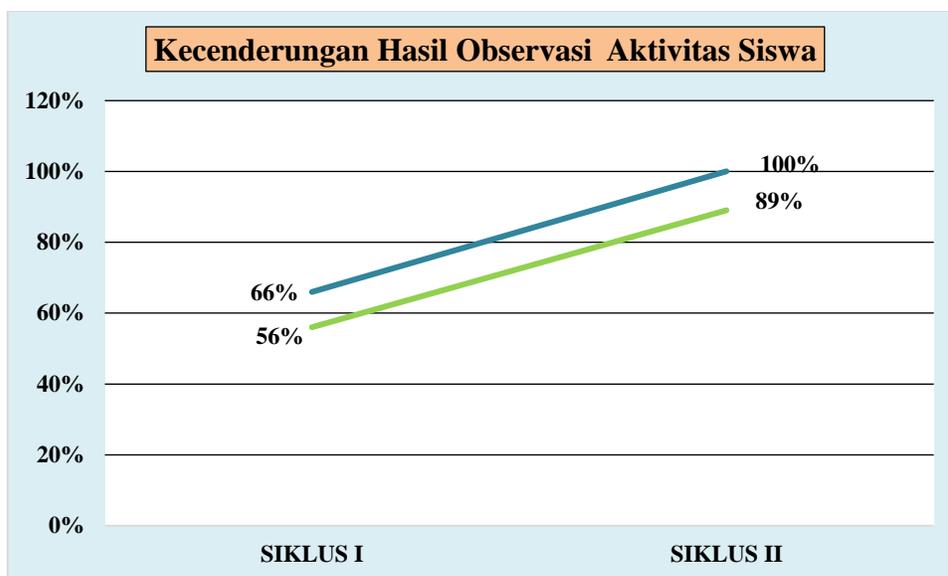
2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 4.24 Kecenderungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Siklus	Pertemuan	Persentase Klasikal Kriteria Aktif dan Sangat Aktif
1	I	1	56%
2		2	66%
3	II	1	89%
4		2	100%

Untuk lebih jelasnya, kecenderungan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini



Gambar 4.10 Kecenderungan Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar 4.10 di atas terlihat bahwa pada siklus I dan siklus II yang berkategori aktif dan sangat aktif mengalami peningkatan. Hal ini menandakan bahwa penerapan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan siklus I sampai siklus II ini siswa berkecenderungan berada pada kriteria aktif dan sangat aktif. Namun pada setiap pertemuan di setiap siklusnya siswa yang berada pada kriteria cukup aktif mengalami penurunan.

3. Hasil Belajar Siswa

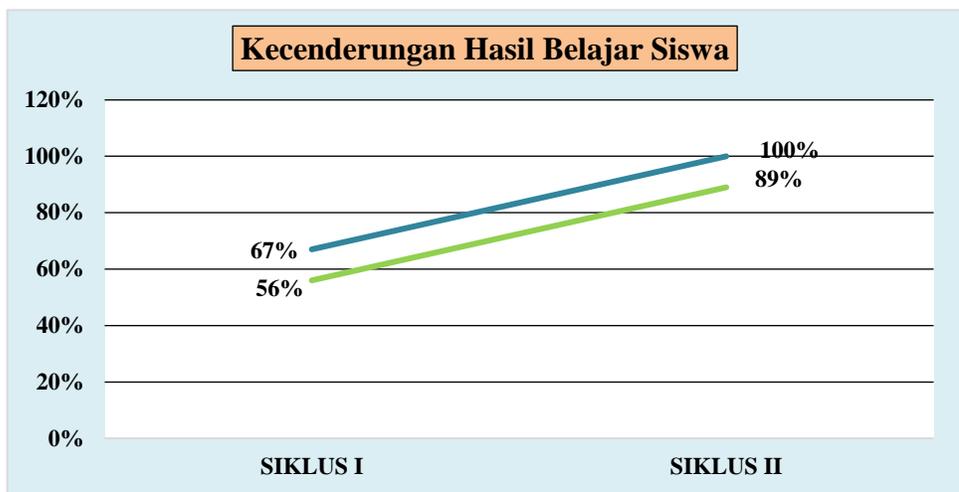
Hasil belajar yang diperoleh siswa pada Siklus II pertemuan 2 sudah mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran didapatkan dari perbandingan hasil belajar antara siklus I dan Siklus II pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.25 Kecenderungan Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Pertemuan							
	1		2		3		4	
	F	%	F	%	F	%	F	%
100	2	22	2	22	3	33	5	56
80	3	33	4	44	5	56	4	44
60	3	33	3	33	1	11	-	-
40	1	11	0	-	-	-	-	-
Jumlah	9	100	9	100	100	100	100	100

Tuntas	5	56	7	67	8	89	9	100
Tidak Tuntas	4	44	3	33	1	11	0	0
Ketuntasan Individu	5		7		8		10	
Ketuntasan Klasikal	56%		67%		89%		100%	

Untuk lebih jelasnya, kecenderungan hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

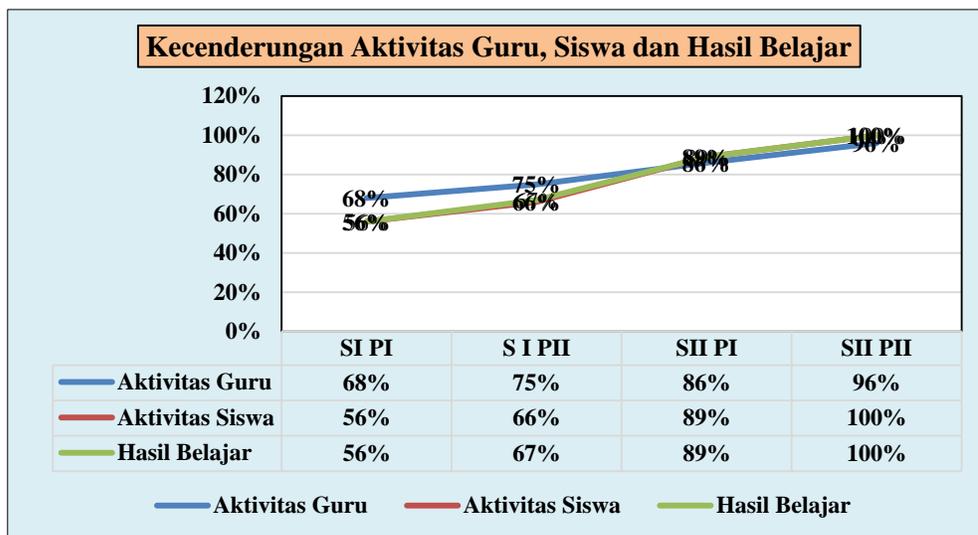


Gambar 4.11 Kecenderungan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4.25 dan gambar 4.11 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Pada Siklus I pertemuan I siswa yang tuntas berjumlah 5 orang siswa atau 56 % dan pada pertemuan II siswa yang tuntas meningkat menjadi 7 orang siswa atau 67%. Kemudian pada Siklus II pertemuan I siswa yang tuntas semakin meningkat yaitu 8 orang siswa atau 89% dan pada pertemuan II siswa yang tuntas lebih meningkat menjadi 9 orang siswa atau 100% yang berarti pada pertemuan ini sudah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal 80%.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada setiap Siklus disetiap pertemuannya ini tidak terlepas dari serangkaian tindakan guru untuk memperbaiki dan memaksimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Perolehan ketuntasan klasikal pada siklus II Pertemuan II telah memenuhi indikator ketuntasan klasikal atau secara individu memperoleh nilai ≥ 65 . Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Jika model *Teams Games Tournament (TGT)*

pada pembelajaran kalimat matematika dan perhitungan diterapkan maka Hasil belajar siswa pada kalimat matematika dan perhitungan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi akan meningkat” dapat diterima. Di bawah ini merupakan grafik kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar mulai dari Siklus I sampai dengan Siklus II:



Gambar 4.12 Kecenderungan Peningkatan Pembelajaran Hasil penelitian

Berdasarkan gambar 4.12 dapat terlihat bahwa pada aktivitas guru yang semula pada Siklus I pertemuan I hanya mendapat skor 38 atau (68%) dan meningkat menjadi skor 54 atau (96%) pada siklus II Pertemuan II. Pada Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, dapat dilihat dari persentase pada siklus I Pertemuan I yaitu sebesar 56% yang masuk kriteria aktif kemudian mengalami peningkatan terus pada setiap pertemuan dan pada siklus II pertemuan II memperoleh persentase 100% dan berada pada kriteria sangat aktif. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya di setiap siklus. Dapat dilihat pada Siklus I pertemuan I yang tuntas dalam belajar hanya 56% kemudian meningkat pada setiap pertemuannya hingga pada siklus II pertemuan 2 mendapat persentase 100% siswa yang tuntas dalam hasil belajar kognitif.

Berdasarkan temuan di atas maka tindakan penelitian kelas ini dinyatakan berhasil dan hipotesis yang menyatakan “Jika model *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran kalimat matematika dan perhitungan diterapkan maka Hasil belajar siswa pada kalimat matematika dan perhitungan di kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi akan meningkat” dapat diterima.

E. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 2 Batulicin Irigasi pada kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang siswa menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada muatan mata pelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungan yang dilakukan selama dua siklus dengan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Pada siklus I memperlihatkan hasil yang kurang memuaskan dan masih banyak yang perlu diperbaiki. Sedangkan untuk siklus II hasilnya meningkat dan dapat mencapai indikator ketuntasan. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan pada siklus I dan juga pada siklus II akan diuraikan sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Data hasil observasi terkait kegiatan guru selama pembelajaran bisa ditinjau melalui hasil observasi selama siklus I dan siklus II di mana diketahui bahwasanya kegiatan guru pada masing-masing pertemuan mengalami peningkatan kriteria di mana Pada awalnya masuk kriteria baik dan untuk pertemuan terakhir aktivitas pembelajaran telah berjalan secara efektif dan masuk pada klasifikasi sangat baik. Pada siklus I pertemuan 1 tingkat keterlaksanaan mencapai skor 38 (68%) dengan kriteria baik, pada pertemuan 2 tingkat keterlaksanaan mencapai skor 42 (75%) dengan kriteria baik. Siklus II pertemuan 1 tingkat keterlaksanaan mencapai skor 48 (86%) dengan kriteria sangat baik, pada pertemuan 2 tingkat keterlaksanaan mencapai skor 54 (96%) dengan kriteria sangat baik.

Peningkatan ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi aktivitas siswa maupun hasil belajar karena keberhasilan guru dalam kegiatan belajar akan menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan Sejalan dengan perubahan makna pembelajaran dari yang berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*), maka peran guru dalam proses belajar mengajar juga mengalami pergeseran, salah satunya ialah guru sebagai motivator (Juanda, 2017: 42). Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang baik dan berkualitas juga tidak pernah lepas dari peran serta guru dalam pembelajaran seperti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak kelas IV SD. Hal ini sejalan dengan pendapat Notoatmojo (2012), karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut: (4) pada umur 9-11 tahun anak

membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 9-11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah, (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri.

Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh siswa atau sebagian besar siswa terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2014). Hal ini dikarenakan model TGT adalah model yang mendorong keaktifan siswa melalui kegiatan kelompok belajar. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian dari Putri Andini Basri (2020) Hasil penelitian menunjukkan aktivitas mengajar guru Indikator yang tercapai terus mengalami peningkatan untuk setiap pertemuannya dengan kategori Baik. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rr. Rinta Laksmi Dewi's (2020) Hasil penelitian menunjukkan dari hasil observasi guru yang mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 70,45% sampai pertemuan keempat yaitu 85,58%. Sehingga Model TGT (*Teams Games Tournament*) bisa dijadikan alternatif selama proses belajar mengajar karena dapat memberikan variasi dalam belajar sehingga mampu mendorong keaktifan siswa dan termotivasi selama kegiatan belajar dan menciptakan aktivitas sekaligus hasil belajar yang meningkat.

2. Aktivitas Siswa

Kegiatan siswa selama kegiatan belajar melalui model TGT dari siklus I hingga siklus II selalu mengalami peningkatan. Kegiatan siswa selama siklus I dan siklus II bisa disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kegiatan. Siklus I pertemuan 1 tingkat keaktifan siswa mencapai 56% dengan kriteria cukup aktif, pada pertemuan 2 tingkat keaktifan siswa mencapai 66% dengan kriteria aktif. Siklus II pertemuan 1 tingkat keaktifan siswa mencapai 89% dengan kriteria sangat aktif dan pada pertemuan 2 tingkat keaktifan siswa mencapai 100% dengan kriteria sangat aktif.

Model TGT menjadi signifikan untuk muatan materi matematika terutama materi

kalimat matematika dan perhitungan karena menjadi muatan mata pelajaran yang memerlukan keterampilan dan pemahaman untuk mengoperasikannya. Oleh karena itu model *Teams Games Tournament (TGT)* menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran. Hal ini selain akan meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa agar lebih tertantang dalam pembelajaran dan juga aktif terlibat dalam kegiatan belajar kelompok dan juga akan meningkatkan motivasi untuk para siswa untuk belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa melalui model TGT bisa kita lihat dari siklus I dan juga siklus II gimana terdapat peningkatan. Ini menandakan mereka menjadi aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar dan gigih. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Juhinot Simanjuntak (2021: 242), tujuan pembelajaran ialah untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa setelah melakukan suatu kegiatan belajar. Sama halnya dengan penelitian ini siswa berusaha menjadi aktif selama proses pembelajaran dan belajar dalam kelompok untuk mendapatkan penghargaan kelompok berupa hadiah.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, selain didukung oleh pendapat di atas juga didukung penelitian lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Ayu Hardiyanti Yahya (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas siswa dari yang semula pasif menjadi aktif. Hal lain juga didukung oleh penelitian dari Mega Yulianti Hartini (2023) yang menyimpulkan bahwasanya model TGT bisa mengoptimalkan kegiatan siswa di mana pada siklus I masuk pada klasifikasi aktif dan pada siklus II berubah menjadi sangat aktif.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwasanya terjadi peningkatan hasil belajar siswa untuk siklus I dan siklus II Tanda tipe ketuntasan klasikal belajar siswa untuk siklus I pertemuan 1 yaitu 56% sementara untuk pertemuan dua meningkat menjadi 67%. Selanjutnya untuk siklus II pertemuan 1 sebesar 89% dan untuk pertemuan dua sebesar 100%.

Data di atas memperlihatkan adanya optimalisasi prestasi belajar siswa melalui Penerapan model TGT. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan guru dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran, dalam bentuk skor atau angka-angka (Kurniati, 2022: 8-9). Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa untuk memahami pembelajaran sebab hasil belajar merupakan representasi dari kapasitas dan kompetensi siswa sekaligus cara untuk memahami tingkat pengetahuan mereka sesudah mendapatkan pembelajaran.

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II tidak terlepas peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament (TGT)*. Sebagaimana yang di kemukakan Slavin, (2021:163) TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis dan skema penilaian progres individu di mana siswa untuk dapat menjadi wakil dari tim mereka yang beranggotakan siswa lainnya dengan tingkat kinerja akademis yang setara.

Berdasarkan data-data yang sudah dilampirkan tersebut maka bisa kita lihat bahwasanya adanya peningkatan dari kegiatan guru, siswa sekaligus hasil belajar siswa. Diketahui bahwasanya implementasi model TGT bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa untuk muatan matematika materi kalimat matematika dan perhitungan. Jadi penelitian ini menyimpulkan bahwasanya implementasi model TGT untuk muatan matematika bagi siswa kelas IV SDN 2 Batulicin irigasi berhasil untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa sehingga melebihi indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Adapun hal ini didukung oleh penelitian dari Ayu Hardiyanti Yahya (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya model TGT bisa mengoptimalkan hasil belajar matematika Kelas V SD Inpres Tamamung III Kota Makassar. Penelitian dari Siti Nur Khalimah (2018). Hasil penelitian menunjukkan, model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

Mengacu pada hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwasanya hipotesis yang berbunyi: Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar kalimat matematika dan perhitungan pada siswa kelas IV SDN 2 Batulicin Irigasi".
Diterima.