

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TURNAMEN* (TGT)**

PADA KELAS IV SDN GAMBUT 3

SKRIPSI

OLEH

SRI YULIANTI

NIM 201112108086



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

SKRIPSI

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)**

PADA KELAS IV SDN GAMBUT 3

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan

**OLEH
SRI YULIANTI
NIM 2011102108086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sri Yulianti
NIM : 2011102108086
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui
Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Kelas IV SDN
Gambut 3

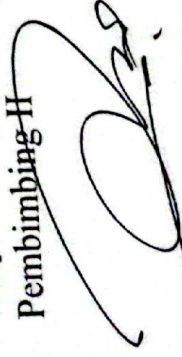
Skripsi oleh Sri Yulianti ini telah diperiksa dan disetujui untuk
diuji.

Banjarmasin, 06 Agustus 2024
Pembimbing I



Siti Rahmah, M.Pd
NIDN. 1112069301

Banjarmasin, 06 Agustus 2024
Pembimbing II



Rofi Shafwan, S.Pd., M.Sn
NIDN. 1103059501

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Nama : Sri Yulianti

NIM : 2011102108086

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN Gambut 3

Skripsi ini dipertahankan dihadapan Dewan penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 13 Agustus 2024.

Dewan Penguji,


Siti Kahmah, M.Pd
NIDN. 1112069301

(Penguji I)


Marlina, M.Pd
NIDN. 1121059101

(Penguji II)

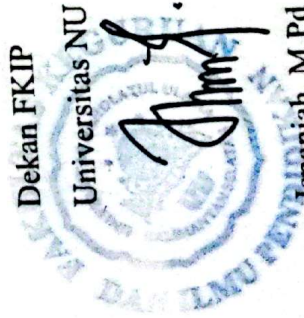

M. Hafiz Fathony, M.Pd
NIDN. 1102119202

(Penguji III)

Mengetahui

Dekan FKIP

Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah, M.Pd
NIK. 150012021

Plt. Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan Selatan




Marlina, M.Pd
NIK. 170012081

ABSTRAK

Yulianti, Sri, 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV SDN Gambut 3. Skripsi program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Siti Rahmah, M.Pd pembimbing (II) Rofi Shafwan, S.Pd., M.Sn.

Kata-kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Model TGT

Permasalahan yang dihadapi di SDN Gambut 3 adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV karena pembelajaran matematika masih kurang optimal, peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif, dan belum terlihatnya penggunaan model. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gambut 3.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam empat pertemuan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Setting penelitiannya di SDN Gambut 3, peserta didik kelas IV yang berjumlah 14 orang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 10 orang perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah butir tes hasil belajar peserta didik dan lembar observasi untuk aktivitas guru dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu distribusi, frekuensi, presentase dan interpretasi. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 60 dengan ketuntasan klasikal 65%-80%. Aktivitas guru dan peserta didik minimal berkriteria aktif/baik.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I pertemuan I yaitu 11, pertemuan II yaitu 12 dan pada siklus II pertemuan I yaitu 14, pertemuan II yaitu 16. Presentase aktivitas klasikal peserta didik pada siklus I pertemuan I mencapai 50% pertemuan II mencapai 57,2% dan pada siklus II pertemuan I mencapai 64,3% pertemuan II mencapai 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan gaya pengajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan matematika peserta didik kelas IV SDN Gambut 3 tahun ajaran 2023-2024.

ABSTRACT

Yulianti, Sri, 2024. *Improving Mathematics Learning Outcomes Through the Team Games Tournament (TGT) Model in Class IV of SDN Gambut 3*. Thesis for the Bachelor of Primary School Teacher Education program, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor (I) Siti Rahmah, M.Pd, supervisor (II) Rofi Shafwan, S.Pd., M.Sn.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, TGT Model

The problem faced at SDN Gambut 3 is the low mathematics learning outcomes of class IV students because mathematics learning is still less than optimal, students tend to be passive and less active, learning is still conventional. Therefore, it is necessary to innovate learning using the Team Games Tournament (TGT) learning model with the aim of knowing teacher activities, student activities and learning outcomes for class IV students at SDN Gambut 3.

This research uses a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action Research (PTK). The research was carried out in four meetings consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, reflection. The research setting was at SDN Gambut 3, with 14 class IV students consisting of 4 boys and 10 girls. Data collection was carried out using tests and observations. The research instruments used were test items for student learning outcomes and observation sheets for teacher and student activities. The data analysis techniques used are distribution, frequency, percentage and interpretation. The indicator of success is if the student's learning outcomes meet individual completeness, namely ≥ 60 with classical completeness of 65%-80%. Teacher and student activities are at least active/good criteria.

The research results obtained on teacher activities in learning activities were in cycle I, meeting I, namely 11, meeting II, namely 12 and in cycle II, meeting I, namely 14, meeting II, namely 16. The percentage of students' classical activities in cycle I, meeting I reached 50% of meetings. II reached 57.2% and in cycle II, meeting I reached 64.3%, meeting II reached 85.7%. This shows that the previously determined success indicators have been achieved.

Based on these findings, it can be concluded that using the Team Games Tournament (TGT) learning model can improve the Mathematics learning outcomes of class IV students at SDN Gambut 3 in the 2023/2024 academic year.