

Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan |
Alamat: Jl. A. Yani No.KM 12.5, Banua Hanyar, Kec. Kertak
Hanyar, Kabupaten Banjar, Kalsel, Indonesia 70652

Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1

¹Sumiati

¹Universitas NU Kalimantan Selatan, Banjar, Indonesia

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas NU Kalimantan Selatan, Banjar, Indonesia

e-mail: abidasyakira45@gmail.com

ABSTRACT

SDN Jelapat II.1 is facing several issues, including low student performance, low levels of active student participation, a lack of motivation to learn, and insufficient interaction between teachers and students. In addition, conventional learning methods are still being used, which results in poor learning outcomes. Therefore the learning model must be changed by using teams games tournament. (TGT). This research was conducted using a quantitative and qualitative approach, employing a classroom action research type. (PTK). The process is carried out in two repeating cycles, with four different stages: planning, implementation, and reflection. The research location is SDN Jelapat II.1, involving 27 students from class IVB. To collect data, observations of the subjects were made and tests were conducted. The tools used include observation sheets for teacher and student activities, as well as specific questions used to evaluate student learning outcomes. The success indicator is when the activities of teachers and students meet the criteria of being very good or active, and individual learning outcomes meet the KKTP with scores above 70 and a classical completeness of 80%. The research results indicate that the team tournament learning model can improve the learning outcomes of fourth-grade students in the subject of fractions at SDN Jelapat II.1 in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning Outcomes of Fractional Materials, Teams Games Tournament Learning Model

ABSTRAK

SDN Jelapat II.1 menghadapi sejumlah masalah, termasuk nilai siswa yang rendah, tingkat partisipasi aktif siswa yang rendah, kurangnya dorongan untuk belajar, dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, metode pembelajaran konvensional masih digunakan, yang mengakibatkan pembelajaran yang buruk. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diubah dengan menggunakan *teams games tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, menggunakan tipe penelitian tindakan kelas (PTK). Prosesnya dilakukan dalam dua siklus berulang, dengan empat tahap yang berbeda: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Lokasi penelitian adalah SDN Jelapat II.1 pada 27 siswa kelas IVB. Untuk mengumpulkan data, objek diobservasi dan tes dilakukan. Alat yang digunakan termasuk lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta soal-soal khusus yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan adalah ketika aktivitas guru dan siswa memenuhi kriteria sangat baik atau aktif, dan hasil belajar secara individu memenuhi KKTP dengan nilai lebih dari 70 dan ketuntasan klasikal 80%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran turnamen tim dapat meningkatkan hasil belajar materi pecahan siswa kelas IVB SDN Jelapat II.1 di tahun 2023/2024.

Kata Kunci: Hasil Belajar Materi Pecahan, Model Pembelajaran *Teams games Tournament*

I. PENDAHULUAN

Menurut Pristiwanti et al (2022) Pendidikan adalah proses manusia dalam belajar untuk berkembang, dan pengajaran adalah proses dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses dalam mendidik yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa dengan tujuan agar bisa memberikan tauladan, Ilmu, pembelajaran, bahkan hingga ke peningkatan moral dan akhlak. Salah satu wadah untuk Pendidikan atau kegiatan belajar mengajar adalah sekolah yang dibagi dalam beberapa jenjang mulai dari taman kanak-kanak hingga keperguruan tinggi.

Untuk menerapkan pendidikan yang bagus maka kurikulum juga harus diperbaiki terus agar selalu relevan. Saat ini kurikulum yang dipakai di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah bentuk upaya pemulihan pembelajaran. Sebelumnya dikenal sebagai kurikulum prototype, kurikulum merdeka kemudian dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang dapat disesuaikan yang berfokus pada materi penting dan pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Kurikulum bebas memungkinkan guru untuk membuat bahan pembelajaran yang lebih leluasa dan memungkinkan siswa untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan belajar mereka sendiri. (Utami & Gischa, 2022)

Meningkatkan pendidikan matematika adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. (Dwiana, 2022). Matematika adalah bidang ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena mampu memecahkan masalah yang sederhana maupun kompleks. Siswa harus tidak hanya memperoleh banyak pengetahuan, tetapi juga dapat menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah. (Siagian, 2020).

Pengamatan terhadap siswa kelas IVB pada SDN Jelapat II.1 menunjukkan bahwa nilai matematika cukup banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan oleh siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, kurangnya motivasi untuk belajar, kurangnya interaksi guru-siswa, dan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Menerapkan model pembelajaran kooperatif Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini. Dalam model pembelajaran kooperatif, keberadaan kelompok sangat penting. Kelompok siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda: tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu, jika anggota kelompok berasal dari berbagai ras, budaya, suku, dan jenis kelamin, sebuah sistem digunakan untuk mengajar siswa untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan nilai peserta didik, dan sebagainya. Salah satu jenis model kooperatif adalah model *Teams Game's Tournament* (TGT).

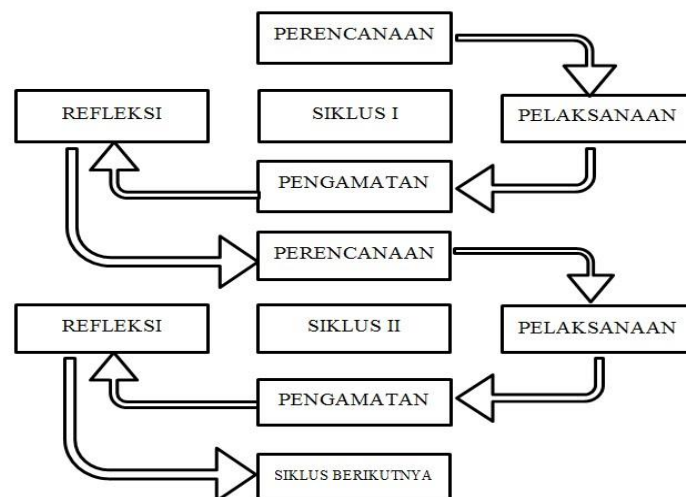
Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran di mana berbagai orang belajar satu sama lain tentang budaya mereka dan prestasi akademik. Mereka juga bermain permainan, juga disebut turnamen atau kompetisi, yang menghasilkan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang mencapai skor tertinggi. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan rasa senang dan dorongan untuk belajar (Thobrani, 2022). Dari beberapa permasalahan di atas peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Slavin (2010: 169-173) dalam Prasetya (2017), manfaat model TGT meliputi peningkatan jumlah teman peserta didik, peningkatan persepsi peserta didik bahwa hasil belajar tidak tergantung pada pekerjaan, peningkatan harga diri sosial peserta didik, peningkatan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik, dan peningkatan jumlah siswa yang hadir di sekolah

Hal yang sejalan dilakukan oleh Suardin dan Andriani (2021) dan Rani (2022) yang sampai pada kesimpulan yang sama bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Penulis memulai penelitian ini dengan menggunakan sekolah yang berbeda berdasarkan latar belakang di atas dan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan

Model Pembelajaran team games tournament Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1" akan dilakukan oleh peneliti.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan merupakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kualitatif adalah metode yang lebih berfokus pada meneliti peristiwa secara langsung seperti melakukan pengamatan, wawancara, dan lain sebagainya. Sedangkan kuantitatif lebih berfokus pada angka atau data yang akan diolah untuk menjelaskan tentang sesuatu seperti nilai Siswa adalah salah satu contohnya (Waruwu, 2023). Jenis yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Azizah & Fatamorgana (2021) PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh pendidik menggunakan metode berupa tindakan-tindakan yang dapat mendorong proses untuk meningkatkan hasil pembelajaran selain itu PTK juga digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas dan berusaha untuk mencari solusinya. . Siklus berulang yang biasanya terlibat dalam proses PTK adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan oleh guru atau pengajar untuk menemukan masalah atau kesulitan dalam pembelajaran, membuat solusi yang efektif, dan menerapkan perubahan dalam metode pembelajaran. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa. Gambar di bawah dapat memberikan gambaran lebih lanjut tentang proses yang dilakukan, dan model Kemmis dan Taggart digunakan sebagai referensi.



Ada dua jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari observasi siswa dan guru yang dianalisis secara naratif. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan teknik persentase dan ketuntasan belajar.

Dalam penelitian ini, tiga komponen ditemukan: aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

1. Aktivitas guru. penentuan peningkatan aktivitas guru dilihat melalui rumus berikut :

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

Keterangan:

X = Nilai yang dicari

F = Skor perolehan

N = Skor maksimal

Dengan indikator keberhasilan apabila hasil observasi dalam pelaksanaan langkah model pembelajaran mencapai skor 17 – 20 dengan persentase $\geq 85\% - 100\%$ berada pada Kategori Sangat Baik.

2. Aktivitas Siswa: Hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa dapat digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam aktivitas siswa. Data aktivitas siswa diperoleh dengan cara penghitungan sebagai berikut:

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

Dengan indikator keberhasilan apabila dilihat berdasarkan rata-rata kelas dapat mencapai 17 – 20 dengan persentase mencapai $\geq 85\%$ – 100% berada pada kategori Sangat Aktif.

3. Hasil belajar. Kriteria ketuntasan belajar, ketuntasan individu: jika siswa mencapai ketuntasan nilai ≥ 70 , Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dihitung berdasarkan ketuntasan kelas keseluruhan dengan KKTP ≥ 70 . Penentuan hasil belajar siswa menggunakan rumus menurut (Khoiruddin, 2021:42) berikut

$$\text{Ketuntasan Klaksikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dengan indikator keberhasilan apabila dalam proses pembelajaran berhasil memperoleh nilai di atas KKTP yaitu 70 dan hasil belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila nilai secara keseluruhan dapat mencapai $\geq 70\%$.

Dengan mengumpulkan data dari hasil obsevasi dengan objek guru dan siswa, tes formatif yang berupa soal-soal dari materi yang telah disampaikan berbentuk lembar kerja kelompok dan lembar kerja peserta didik dan juga dokumentasi sebagai bukti bahwa terlaksananya proses pembelajarana selama penelitian berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN (12 pt bold)

A. HASIL

Hasil observasi yang dilakukan pada aktivitas guru di Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan langkah-langkah model pembelajaran oleh guru telah menunjukkan peningkatan. Hal ini ditandai dengan peningkatan perolehan skor per aspek di setiap siklus pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Aspek yang diamati	Siklus (S) dan Pertemuan (P)		
	SI PI	SI PII	SII PIII
	Skor	Skor	Skor
Penyampaian materi dari guru.	3	3	4
Mengorganisasikan siswa untuk berkelompok	2	3	3
Menyiapkan soal-soal games untuk menguji pengetahuan siswa	3	4	4
Membimbing siswa untuk pelaksanaan tournaments	2	3	3
Guru memberi penghargaan kepada siswa	2	2	3
Jumlah	12	15	17
Kriteria	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Tabel berikut menunjukkan hasil obsevasi aktivitas siswa pada siklus I dan II yang menunjukkan adanya peningkatan:

Tabel 2 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Siklus	Pertemuan	Persentase Klasikal Kriteria Aktif dan Sangat Aktif
1.	I	I	40,74%
2.		II	51,85%
3.	II	III	85,18%

Hasil belajar siswa pada Siklus II pertemuan III telah meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Peningkatan ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini, yang menunjukkan perbandingan hasil belajar antara Siklus I dan Siklus II.

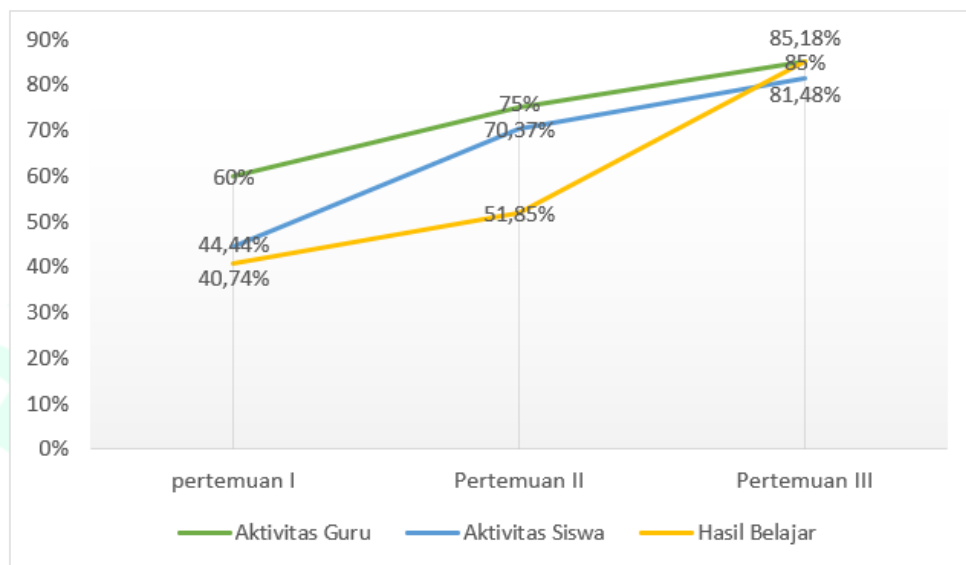
Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Pertemuan					
	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Frekuensi	presentase%	Frekuensi	presentase%	Frekuensi	presentase%
100	4	14,81	6	22,22	14	51,85
90	1	3,70	3	11,11	5	18,52
80	6	22,22	5	18,52	4	14,81
70	4	14,81	8	29,63	4	14,81
60	7	25,92	5	18,52	–	–
50	4	14,81	–	–	–	–
40	1	3,70	–	–	–	–
Jumlah	27	100	27	100	27	100
Tuntas	11	40,74	14	51,85	23	85,18
Tidak Tuntas	16	59,26	13	48,15	4	14,81
Ketuntasan Individual	11		14		23	
Ketuntasan Klasikal	40,74		51,85		85,18	

B. PEMBAHASAN

Menurut hasil penelitian di SDN Jelapat II.1, di mana siswa berjumlah 27 orang, model pembelajaran turnamen permainan tim digunakan pada materi pecahan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan siklus pertama melibatkan dua pertemuan dan siklus kedua melibatkan satu pertemuan. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari hasil tes formatif yang diberikan peneliti pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung pada setiap pertemuan. Selain itu juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan mudah dipahami serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari data yang dilampirkan pada tabel 1,2 dan 3 dapat kita lihat adanya peningkatan pada aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar. Grafik berikut memberikan gambaran lebih lanjut.



Pada aktivitas guru disiklus I pertemuan I dapat kita lihat tingkat keterlaksanaan mencapai skor 12 (60%) dengan kriteria cukup baik, disiklus I pertemuan II tingkat keterlaksanaan mencapai skor 15 (75%) dengan kriteria baik, disiklus II pertemuan III tingkat keterlaksanaan mencapai skor 17 (85%) dengan kriteria sangat baik. Hal ini terjadi karena guru mengevaluasi setiap pertemuan dan juga meningkatkan cara mengajar serta kreativitas dalam proses belajar pembelajaran. Selain itu penerapan model *teams games tournament* juga telah terlaksanan di kelas IVB SDN Jelapat II.1 dengan peran guru yang selalu senantiasa membimbing dan memotivasi siswa itu sangatlah penting untuk ketercapaiannya indikator keberhasilan yang akan dicapai. Pada aktivitas siswa disiklus I pertemuan I tingkat keaktifan siswa mencapai presentase 44,44% dengan kriteria cukup aktif, disiklus I pertemuan II tingkat keaktifan siswa mencapai presentase 70,37% dengan kriteria aktif, Disiklus II pertemuan III tingkat keaktifan siswa mencapai presentase 81,48% dengan kriteria sangat aktif. Peningkatan aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat kita lihat dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hal ini menandakan siswa menjadi aktif dan dangat aktif dalam belajar. Keaktifan tersebut memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran. Pada pencapaian belajar siswa dengan ketuntasan klasikal belajar siswa disiklus I pertemuan I sebesar 40,74% sedangkan disiklus I pertemuan II sebesar 51,85% selanjutnya disiklus II pertemuan III sebesar 85,18%. Data menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan guru dalam pembelajaran. Menurut Kunder (2014:62), Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu kognitif, psikomotorik, dan efektif yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Percival dan Ellington tentang tujuan pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang jelas yang menunjukkan kemampuan atau kemampuan tertentu yang diharapkan dimiliki siswa sebagai hasil dari belajar. (Prastowo, 2017:186).

Data yang terlampir di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Kami menemukan bahwa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran tim game tournament diterapkan pada siswa kelas IVB SDN Jelapat II.1 materi pecahan, penelitian ini dianggap berhasil karena siswa telah memenuhi kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rani (2022) dengan judul “penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar

matematika”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan.

Hal yang sama juga dilakukan oleh Ega et al. (2023) dengan judul “peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV dengan model TGT pada materi nilai tempat bilangan”. Ini juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai tempat bilangan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai peserta didik yang melebihi KKM dan peningkatan kondisi pra siklus untuk setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "apabila jika dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran turnamen tim dengan langkah-langkah yang tepat dan benar, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Jelapat II.1."

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IVB SDN Jelapat II.1 yang menggunakan model Pembelajaran teams games tournament menunjukkan peningkatan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru mendapat skor 12 dengan kriteria cukup baik dan kemudian meningkat menjadi skor 17 dengan kriteria sangat baik. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams games tournament, aktivitas siswa meningkat. Siswa memperoleh persentase 44,44% dengan kriteria cukup baik, dan kemudian meningkat menjadi 81,48% dengan kriteria sangat aktif. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Teams games tournament menunjukkan peningkatan, dengan 11 siswa mencapai ketuntasan individu dan secara klasikal 40,74%, dan 23 siswa mencapai ketuntasan individu dan secara klasikal 85,18%.

Model *Teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Model ini dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan saat memilih model pembelajaran, teta pi sangat disarankan agar model pembelajaran tidak terkesan membosankan dan sesuai dengan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., & Wahyuni, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *6(1)*, 499–505.
- Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Dengan Model TGT Pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *JURNAL BASICEDU*, 3131-3139.
- Khoiruddin, Ahmad. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aksi Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya. *JPTM*, 11(1), 38-43.
- Prasetya, H. R. (2017). implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) dengan permainan duel sejarah untuk meningkatkan minat belajar duel sejarah untuk meningkatkan minat belajar banguntapan bantul yogyakarta tahun ajaran 2016/2017. *e-jurnal*, 446. Utami, S. N., & Gischa, S. (2022, 12 20). Kurikulum: Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Komponennya. Retrieved from Kompas.com:
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JURNAL BASICEDU*, 6068-6077.
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528> Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.

Suardin , & Andrian, W. O. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDU KATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 227-234.

