

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBEAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT
PADA SISWA KELAS IVB SDN JELPAT II.1**

SKRIPSI

**OLEH :
SUMIATI
NIM 2011102108053**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJAR2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sumiati

NIM : 2011102108053

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

Skripsi oleh Sumiati ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Banjarmasin, 13 Agustus 2024

Pembimbing I,



Rofi Shafwan, S. Pd., M. Sn

NIDN 1103059501

Banjarmasin, 13 Agustus 2024

Pembimbing II,



Ali Ridho, M. Pd

NIDN. 0016037801

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Sumiati
NIM : 2011102108053

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Materi pecahan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1

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

Dewan Penguji,



Ayu Anindia Hizraini, M. Pd

(Penguji I)

NIDN. 1114099801



Marlina, M. Pd

(Penguji II)

NIK. 170012081



Rofi Shafwan, S. Pd., M. Sn

(Penguji III)

NIDN. 1103059501

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah, M.Pd

NIK. 150012021

Pt. Koordinator Program Studi PGSD

Universitas NU Kalimantan Selatan

Marlina, M.Pd

NIK. 170012081

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiati

NIM : 2011102108053

Tempat/Tanggal Lahir : Tinggiran Baru, 2 juni 2000

Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

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

Banjarmasin, 13 Agustus 2024



Sumiati

NIM: 2011102108053

ABSTRAK

Sumiati, 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas IVB SDN Jelapat II.1. Skripsi. Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing. (I) Rofi Shafwan, S. Pd., M. Sn (II) Ali Ridho, M. Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Permasalahan yang di hadapi SDN Jelapat II.1 adalah hasil belajar siswa rendah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta masih menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga mengakibatkan pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PKT). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan disiklus pertama dan satu kali pertemuan disiklus kedua yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setting Lokasi penelitian di SDN Jelapat II.1, siswa kelas IVB yang berjumlah 27 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes dan observasi. Instrumen yang digunakan berupa butir tes hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Indikator Keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu > 70 dengan ketuntasan klasikal $\geq 70\%$, aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif.

Hasil Penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru yaitu pada siklus I pertemuan I mendapat skor 12 dengan katagori cukup baik, pertemuan II mendapat skor 15 dengan katagori baik dan Siklus II pertemuan III mendapat Skor 17 dengan katagori sangat baik. Presentase keaktifitas klasikal siswa yaitu pada siklus I pertemuan I mendapat presentase 44,44%, pertemuan II mendapat presentase 70,73% dan pada siklus II pertemuan III mendapat presentase mencapai 81,48%. Ketuntasan belajar siswa yaitu pada siklus I pertemuan I mendapat ketuntasan 40,74%, pertemuan II mendapat ketuntasan 51,85% dan siklus II pertemuan III mendapat ketuntasan 85,18%. Hal ini menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IVB SDN Jelapat II,1 pada tahun ajar 2023/2024.

ABSTRACT

Sumiati, 2024. Improving the Learning Outcomes of Fractional Materials Using the Teams Games Tournament Learning Model in Grade IVB Students of SDN Jelapat II.1. Thesis. S-1 Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor. (I) Rofi Shafwan, S. Pd., M. Sn (II) Ali Ridho, M. Pd.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Teams Games Tournament Learning Model

The problems faced by SDN Jelapat II.1 are low student learning outcomes, students are less active in learning, lack of motivation to learn, lack of interaction between teachers and students, and still using conventional learning, resulting in suboptimal learning. Therefore, it is necessary to innovate learning by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model.

This study uses a qualitative and quantitative approach with the type of Classroom Action Research (PKT). This research was carried out in two cycles with two meetings in the first cycle and one meeting in the second cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Setting the research location at SDN Jelapat II.1, 27 students in grade IVB consisted of 13 boys and 14 girls. Data collection is carried out by conducting tests and observations. The instruments used are in the form of student learning outcome test items and observation sheets of teacher and student activities. Success Indicators are if student learning outcomes meet individual proficiency > 70 with classical completeness $\geq 70\%$, teacher and student activities are at least good/active criteria.

The results of the research obtained on teacher activities were that in the first semester of meeting I got a score of 12 with a fairly good category, meeting II got a score of 15 with a good category and Cycle II of meeting III got a score of 17 with a very good category. The percentage of students' classical activities was in the first cycle of the first meeting of 44.44%, the second meeting received a percentage of 70.73% and in the second cycle of the third meeting received a percentage of 81.48%. The completeness of student learning is that in the first cycle of meeting I got 40.74% completeness, the second meeting got 51.85% completeness and in the second cycle of meeting III got 85.18% completeness. This shows that the previously determined success indicators have been achieved.

Based on the results of the study, it can be concluded that using the Teams Games Tournament learning model can improve the learning outcomes of fractional mathematics in grade IVB students of SDN Jelapat II,1 in the 2023/2024 school year.