

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 Matematika Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV SDN Gambut 3

¹Sri Yulianti, ²Siti Rahmah

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan

e-mail: sriyulianti1614@gmail.com

ABSTRACT

Introduction. The problem faced at SDN Gambut 3 is the low mathematics learning outcomes of grade IV students because learning is still not optimal, students tend to be passive and less active, learning is still conventional. Therefore, it is necessary to innovate learning by using the Team Games Tournament (TGT) model with the aim of knowing teacher activities, student activities and learning outcomes of fourth grade students at SDN Gambut 3.

Data Collection Methods. This research used qualitative and quantitative research approaches with the type of Classroom Action Research. The research was carried out in two cycles with two meetings per cycle and consisted of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research site at SDN Gambut 3, with a total of 14 students consisting of 10 female students and 4 male students. The indicator of success is if the learning outcomes of students meet individual completeness, namely $\geq 64\%$ with classical completeness $\geq 65\%$ -89%, teacher activities and student activities are at least good and active criteria.

Data Analysis. Data collection was carried out using tests and observations. The research instruments used were student learning outcomes tests and observation sheets for teacher activities and individual completeness student activities, namely $\geq 64\%$ with classical completeness $\geq 65\%$ -89%. teacher activities and student activities are at least good and active criteria.

Results and Discussion. The results of the research obtained on teacher activity in learning activities are in cycle I meeting I, namely 55%, meeting II, namely 60% and in cycle II meeting I, namely 70%, meeting II, namely 80%. The percentage of classical activity of students in cycle I meeting I reached 42.8%, meeting II reached 50% and in cycle II meeting I reached 71.4% meeting II reached 85.7%. The completeness of students' math learning outcomes in cycle I reached 42.8% and increased in cycle II to 85.7%. This shows that the predetermined success indicators have been achieved.

Conclusion. Based on these findings, it can be concluded that using the Team Games Tournament (TGT) model can improve math learning outcomes in class IV students of SDN Gambut 3 in the 2023/2024 school year. In the findings of the results of this study, it is hoped that teachers will use the Team Games Tournament (TGT) model as an alternative to facilitate the learning process so that student learning outcomes will be better and improve.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, TGT Model

ABSTRAK

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

Metode penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya dan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tempat penelitian di SDN Gambut 3, dengan jumlah 14 orang peserta didik terdiri dari 10 orang peserta didik perempuan dan 4 orang peserta didik laki-laki. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan individu yaitu $\geq 64\%$ dengan ketuntasan klasikal $\geq 65\% - 89\%$. aktivitas guru dan aktivitas peserta didik minimal berkriteria baik dan aktif.

Analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar peserta didik dan lembar observasi untuk aktivitas guru dan aktivitas peserta didik ketuntasan individu yaitu $\geq 64\%$ dengan ketuntasan klasikal $\geq 65\% - 89\%$. aktivitas guru dan aktivitas peserta didik minimal berkriteria baik dan aktif.

Hasil dan Pembahasan. Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I pertemuan I yaitu 55%, pertemuan II yaitu 60% dan pada siklus II pertemuan I yaitu 70%, pertemuan II yaitu 80%. Presentase aktivitas klasikal peserta didik pada siklus I pertemuan I mencapai 42,8%, pertemuan II mencapai 50% dan pada siklus II pertemuan I mencapai 71,4% pertemuan II mencapai 85,7%. Ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik siklus I mencapai 42,8% dan meningkat pada siklus II mencapai 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kesimpulan dan Saran. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV SDN Gambut 3 pada tahun ajaran 2023/2024. Pada temuan hasil penelitian ini diharapkan kepada guru agar menggunakan model Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif agar memudahkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih baik dan meningkat.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Model TGT Hasil Belajar Matematika, Model TGT

I. PENDAHULUAN

Pecahan adalah salah satu bagian dari matematika, materi tersebut termasuk esensial dan harus dikuasai setiap peserta didik di sekolah dasar. Konsep pada pecahan bukanlah konsep yang mudah untuk dipahami dan dipelajari banyak kesalahan peserta didik dalam mengoprasikannya Suryana (dalam Rofiqoh, , 2020; 42). Sejalan dengan Heruman (dalam Berlian, 2021:24-25) pecahan termasuk materi matematika yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan materi pecahan terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sulitnya pengadaan media.

Permasalahan pada pembelajaran matematika juga terjadi di SDN Gambut 3. Permasalahan pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gambut 3 yakni rendahnya hasil belajar yang dilihat dari hasil belajar pada pembelajaran matematika dari jumlah 14 orang peserta didik hanya 6 peserta didik atau 43% yang tuntas KKTP 60. Permasalahan ini disebabkan (1) Siswa kurang aktif, (2) Siswa masih sulit memahami materi (3) Hasil belajar belum optimal.

Melihat permasalahan di atas, maka proses pembelajaran perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Alasan memilih model Team Games Tournament (TGT) karena peserta didik kelas IV adalah peserta didik peralihan dari kelas III, maka pembelajaran yang dilakukan adalah game dan penjelasan. Sehingga dapat menciptakan suasana menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi.

Permasalahan pada mata pelajaran matematika juga terjadi pada siswa di SDN Gambut 3. Permasalahan pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gambut 3 yakni rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat dari 14 orang peserta didik hanya 7 orang peserta didik yang mencapai KKTP 60. Permasalahan ini disebabkan : (1) siswa cenderung pasif dan kurang aktif, (2) Belum

terlihat menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran, (3) Hasil belajar siswa matematika belum optimal.

Melihat permasalahan di atas, maka proses pembelajaran perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT). Alasan memilih model *Team Game Tournament* (TGT) dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian model *Team Game Tournament* (TGT) juga di dukung oleh penelitian terdahulu, yakni penelitian oleh Armin dan Astuti (2021) jurnal Pendidikan dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU 2021/2022*. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari pelajaran matematika melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setiap siklus. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengathau aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian yang relevan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Menigkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas IV SDN Gambut 3*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dengan wali kelas. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas IV SDN Gambut 3 tahun ajaran 2023/2024. Adapun subjek penelitian ini terdiri dari 14 orang peserta didik di kelas IV yang terdiri dari 4 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan. Faktor yang dieliti yaitu faktor guru, peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Sumber data yang digunakan yakni siswa dan guru kelas IV. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif tentang aktivitas guru dan peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes belajar peserta didik dan lembar observasi untuk aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 64 dengan ketuntasan klasikal $\geq 65 - 89\%$. Aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Aktivitas guru dan aktivitas peserta didik minimal ber kriteria baik dan aktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN (12 pt bold)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik di kelas IV SDN Gambut 3, sebanyak 14 orang peserta didik melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika selama dua siklus, dengan masing-masing subjek melakukan dua kali pertemuan. Siklus I menunjukkan hasil yang belum sempurna dengan banyak pekerjaan yang harus diselesaikan. Sebaliknya, untuk siklus II, hasilnya menunjukkan perkembangan dan dapat mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk lebih memahami hasil pengamatan Siklus I sampai dengan Siklus II, berikut ini adalah hasil pengamatannya:

1. Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan mengenai aktivitas guru dalam pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru dari setiap pertemuan mengalami peningkatan kriteria yang awalnya hanya berada pada kategori cukup baik dan pada pertemuan terakhir kegiatan pembelajaran sudah efektif yaitu

pada kategori sangat baik. Pada siklus I pertemuan I mencapai skor 11 (55%) dengan kriteria cukup baik, sedangkan pada siklus I pertemuan II mencapai skor 12 (60%) dengan kriteria baik. Pada bagian siklus II pertemuan I mencapai skor 14 (70%) dengan kriteria sangat baik, sedangkan siklus II pertemuan II mencapai skor 16 (80%) dengan kriteria sangat baik.

Gambar 1. Model Penggunaan Perpustakaan Komunitas oleh Imigran (10 pt)

Tabel .1 Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Skor	Presentase	Kriteria
I	I	11	55%	Cukup Baik
	II	12	60%	Cukup Bik
II	I	14	70%	Baik
	II	16	80%	Baik

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat bahwa siklus I sampai dengan siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dan terjadinya perbaikan aktivitas guru saat melaksanakan pembelajaran dengan melalui model *Team Game Tournament* (TGT). Meningkatnya aktivitas guru karena guru selalu melakukan refleksi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran seabagai tolak ukur keberhasilan pada pertemuan selanjutnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV SDN Gambut 3.

2. Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I pertemuan I, rata-rata tingkat belajar peserta didik sekitar 42,8%, namun pada pertemuan II sekitar 50%. Terakhir, pada siklus II pertemuan I sekitar 71,4%, sedangkan pada siklus II pertemuan II sekitar 85,7%.

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada hasil siklus I sampai dengan siklus II, yang menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik secara konsisten mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I tingkat keaktifan peserta didik mencapai 50% dengan kriteria cukup aktif, pada pertemuan II tingkat keaktifan mencapai 57,20% dengan kriteria cukup aktif. Siklus II pertemuan I tingkat keaktifan peserta didik mencapai 64,30%, pada pertemuan II tingkat keaktifan siswa mencapai 85,70% dengan kriteria aktif.

3. Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa preasetasi belajar peserta didik meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I pertemuan I, rata-rata tingkat belajar peserta didik sekitar 42,8%, namun pada pertemuan II sekitar 50%. Terakhir, pada siklus II pertemuan I sekitar 71,4%, sedangkan pada siklus II pertemuan II sekitar 85,7%.

Tabel .3 Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus I sampai dengan Siklus II

No	Siklus							
	S.P I.I		S.P I.II		S.P II.I		S.P II.II	
	F	%	F	%	F	%	F	%

100	1	7,1	3	21,5	4	28,5	5	35,7
90	2	14,3	2	14,3	2	14,3	3	21,5
80	2	14,3	1	7,1	2	14,3	2	14,3
70	1	7,1	1	7,1	2	14,3	2	14,3
60	6	42,9	4	28,5	3	21,5	1	7,1
50	2	14,3	3	21,5	1	7,1	1	7,1
Jumlah	14	100	14	100	14	100	14	100
Tuntas	4	42,8	7	50	10	71,4	12	85,7
Tidak Tuntas	8	57,2	7	50	4	28,6	2	14,3
Ketuntasan Individual	4		7		10		12	
Ketuntasan Klasikal	42,8		50		71,4		85,7	

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I sampai dengan siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus disetiap pertemuan ini tidak lepas dari rangkaian tindakan guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) terdapat pada siklus I sampai siklus II, perolehan ketuntasan peserta didik secara individu memperoleh sesuai KKTP yaitu 60. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis” Jika peserta didik dapat belajar secara efektif melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dengan instruksi langkah-langkah model yang tepat dan jelas, maka dapat meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gambut 3” dapat diterima.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap peserta didik kelas IV SDN Gambut 3, dapat disimpulkan, 1) aktivitas guru dalam pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dengan kriteria sangat baik, 2) aktivitas peserta didik dalam pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) meningkat dengan kriteria sangat aktif, 3) hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) meningkat. Pada siklus I pertemuan I peserta didik yang tuntas berjumlah 4 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 42,8%, pada pertemuan II peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 7 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 50%, kemudian pada siklus II prtemuan I peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 10 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 71,4%, dan pada pertemuan II peserta didik yang tuntas semakin meningkat menjadi 12 peserta didik pada ketuntasan klasikal sebanyak 85,7%. Berdasarkan temuan penelitian, analisis dan kesimpulan yang telah dicapai, adapun saran penentuan model pembelajaran di kelas, sehingga tercipta pengajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) secara bermakna melalui pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

UNTUK BUKU

- Cahyadi, W. (2013). *Hukum pidana di bidang teknologi informasi cybercrime law: telaah teoritik dan bedah kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Deliyanti, O. (2012). *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Suwarno, W. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

UNTUK JURNAL

- Gita, P, A. (2017). Peran Data dalam Manajemen Perpustakaan di Indonesia. *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 5(2).
- Saputra, N. D., Damayani, N. A., & Rahman, A. S. (2017). Kontruksi Makna Pegiat Perpustakaan Jalanan (Studi Feneomenologi tentang Konstruksi Makna Pegiat Perpustakaan Jalanan di Kota Bandung). *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 5(2).
- Saufa, A. F., & Wahyu, J. (2017). Evaluasi Sistem Temu Kembali Informasi KOHA di Perpustakaan Muhammadiyah Surakarta. *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 5(2).

UNTUK PROSIDING

- Forum Dosen ADIA. (2015). Revolusi Mental di Minangkabau Awal Abad XX: Kajian atas Naskah Khutbah Syaikh Abdul Hamid Hakim. In S. Hadi (Ed.), *Islam and Humanities (Islam and Malay Local Wisdom)*, (pp. 265-270). Malaysia.
- Islam, M. P. (2016). Reformasi Pendidikan Islam. In M. dkk (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Mengembangkan Kurikulum Manajemen Pendidikan Islam Berbasis SNPT Ber-KKNI Untuk Menghasilkan Lulusan yang Berdaya Saing Tinggi* (p. 103). Makassar: Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Kerjasama dengan Forum Komunikasi Jurusan KI/MPI se-PTKIN/PTKIS.

UNTUK WEBSITE

- Haruddin. (2017). Retrieved Februari 26, 2017, from Website Perpustakaan UIN Alauddin Makassar: <http://perpustakaan.uin-alauddin.ac.id/rapat-persiapan-pengajuan-akreditasi/>