

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024

Agatha Erika Citra Nilasari^{1*}, Putri Zudhah Ferryka², Yuliana Yuliana³

¹⁻³Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Macanan, Karanganom, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57438

Korespondensi penulis: agathaerika.8a.ae@email.com*

Abstract. *The background to this research is the low student learning outcomes which are less than the KKTP, namely 75. Many students are busy alone and do not pay attention to the teacher and the learning model is less interesting. The teacher uses a lecture learning model and uses an LCD to play guessing games. The aim of this research is to improve the learning outcomes of grade 2 students at SD N 1 Karangduren by using the TGT (Team Games Tournament) learning model. This research is classroom action research which lasts for two cycles consisting of planning, action implementation, observation and reflection stages. The research subjects were 2nd grade students SD N 1 Karangduren. The data collection technique in this research is pre-test and post-test questions which consist of multiple choice, matching, true-false and description questions. Based on the research results obtained on Building Space material, it can be improved by using the TGT (Team Games Tournament) learning model. The increase in learning outcomes can be seen from the initial condition, the average value is 29%. In cycle I there was an increase with an average of 47%. The in cycle II there was an increase with an average of 88%.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT (Team Games Tournament) Learning Model, Classroom Action Research.*

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang kurang dari KKTP yaitu 75. Siswa banyak yang ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru dan model pembelajaran yang kurang menarik. Guru menggunakan model pembelajaran ceramah dan menggunakan lcd untuk bermain tebak-tebakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD N 1 Karangduren dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD N 1 Karangduren. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah soal pre test dan post test yang terdiri dari soal pilihan ganda, menjodohkan, benar salah dan uraian. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada materi Bangun Ruang dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 29%. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 47%. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 88%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament), Penelitian Tindakan Kelas.

1. LATAR BELAKANG

Dalam menjalani proses kehidupan manusia dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar.

Rendahnya nilai belajar siswa dari ulangan harian tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Shilphy A. Octavia (2020) model

pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian (kegiatan) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Ilmu pengetahuan khususnya matematika telah berkembang pesat seiring berkembangnya teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Karangduren, metode ceramah masih dipergunakan pada beberapa mata pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dengan waktu lama ketika guru menerangkan materi. Beberapa dari mereka ada yang bercanda sendiri dan mengobrol dengan temannya. Hal tersebut membuat siswa belum bisa menjawab dengan benar.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pengajaran yang diinginkan tercapai. Siswa dapat belajar dengan baik tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka perlu bimbingan dan arahan agar dapat belajar dengan nyaman. Untuk menciptakan suasana yang meningkatkan gairah siswa untuk belajar diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai. Salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti adalah melakukan observasi ke sekolah untuk melihat situasi sekolah yang ada.

Hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan bantuan media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2. Guru dan peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

Guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Merti (2020) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis untuk mengetahui kemajuan individu siswa melalui sistem skor, dimana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya setara seperti mereka.

Membuat suasana belajar yang variatif dan dan atraktif sangatlah penting. Model pembelajaran *teams games tournament* diharapkan mampu membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar anak. Presentasi power point merupakan cara untuk memperjelas tentang materi yang akan dijelaskan. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu kunci. Dengan demikian peneliti memilih judul :

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD N 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024”.

2. KAJIAN TEORITIS

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, maka haruslah melalui berbagai proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020).

b. faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Gunawan dkk (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu :

1. Faktor internal. Faktor internal meliputi ; faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang tidak prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan sehat jasmani.
2. Faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi ; faktor lingkungan, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, serta lingkungan alam dan faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, seperti kurikulum, sarana dan prasarana, serta guru.

c. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Menurut Merti (2020) model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis untuk mengetahui kemajuan individu siswa melalui sistem skor, dimana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya setara seperti mereka.

Sedangkan model pembelajaran TGT menurut Hermawan (2020) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dengan cara membentuk kelompok kecil yang memiliki latar belakang yang berbeda, yang bertujuan untuk

mengetahui kemajuan individu siswa dengan cara turnamen akademik bersama dengan kelompoknya.

d. Manfaat Model Pembelajaran TGT

Dalam hal ini model pembelajaran *teams games tournament* diharapkan dapat membantu siswa untuk bisa memahami materi pelajaran terutama matematika.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut One Teladaningsih (2019) yaitu :

1. Penyajian kelas
2. Membentuk kelompok secara heterogen
3. Melaksanakan permainan
4. Melaksanakan pertandingan atau turnamen
5. Memberikan sebuah penghargaan

Rusman (dalam Dewi et al., 2021) memaparkan beberapa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yakni :

- Tahap 1 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran
- Tahap 2 Guru menyajikan informasi atau memberikan materi kepada siswa dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan bacaan
- Tahap 3 Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan membimbing kelompok tersebut
- Tahap 4 Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
- Tahap 5 Guru mengawasi kegiatan dan memastikan siswa memahami petunjuk
- Tahap 6 Guru memberikan penghargaan untuk menghargai upaya mereka

f. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Menurut (Hidayatus, 2022) keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran TGT diantaranya adalah :

Keunggulan :

1. Peserta didik saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu

3. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas

Kelemahan :

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta didik merasa terhambat oleh peserta didik lainnya yang mempunyai kemampuan di bawahnya
2. Bukan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasikan kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya

Menurut Milawati (2019) keunggulan dan kelemahan model pembelajaran TGT antara lain :

Keunggulan :

1. Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi
2. Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
4. Kegiatan permainan (turnamen) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar

Kekurangan :

1. Memerlukan waktu yang lama
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

g. Tujuan Model Pembelajaran TGT

Dalam hal ini model pembelajaran *teams games tournament* digunakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

h. Pengertian Power Point Interaktif

Media pembelajaran power point interaktif merupakan aplikasi powerpoint yang diaplikasikan dengan berbagai fitur-fitur yang memuat pada insert, animation dan transition, sehingga slide yang dihasilkan tidak berjalan satu arah, dan dapat dikontrol oleh pengguna.

Dengan menggunakan media pembelajaran power point interaktif, guru dapat membuat suasana pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan (Syavira, 2021).

Menurut Pribadi (dalam Setiawan, 2022) power point merupakan aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Power point interaktif adalah media power point yang di dalamnya dapat kita masukkan video, kuis yang dapat dijawab oleh peserta didik, dan masih banyak lagi.

Menurut Sugiarto, dkk (2020) melalui penggunaan media power point interaktif peserta didik memiliki pengalaman dan melakukan kegiatan yang memberikan mereka kesempatan untuk menemukan hasil positif dan kreatif bagi mereka sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa power point interaktif adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi dan memiliki fitur-fitur yang bisa kita gunakan seperti untuk membuat kuis, memasukkan video dan masih banyak lagi.

i. Kelebihan dan Kelemahan Power Point Interaktif

Menurut (Daulay et al., 2022) ada beberapa kelebihan dan kelemahan power point di antaranya :

1. Visualisasi menarik karena ada perpaduan warna, huruf, dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto
2. Lebih menstimulasi siswa mencari tahu informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan
3. Praktis, dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk)
4. Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai bahan ajar yang sedang dibawakan
5. Dapat disebar massal sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang kali

Kelemahan :

1. Menggunakan arus listrik sangat tinggi
2. Terlalu bergantung pada penyaji materi

j. Tujuan Menggunakan Power Point Interaktif

Tujuannya menggunakan media pembelajaran power point interaktif yaitu sebagai media pembelajaran dalam metode pembelajaran tipe *teams games tournament*.

k. Manfaat Menggunakan Power Point Interaktif

Penggunaan power point yang interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga tranformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

l. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari Bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang memiliki arti mempelajari. Kata tersebut berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Selain itu *mathematike* juga memiliki arti berpikir. Matematika menurut Partono (dalam Awaludin, 2021) adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, gagasan, konsep, dan tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir yang baik.

Bagian dari matematika yaitu kalkulus, aljabar, aritmatika, geometri, linear, statistika dan beberapa bagian lainnya. Menurut Suriasumantri (dalam Ruqoyyah, 2021) matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan alat berpikir yang berisi gagasan atau ide yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir secara rasional dan masuk akal.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Menurut Panggabean dkk (2022) ciri-ciri pembelajaran matematika di sekolah dasar diantaranya :

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, artinya dalam pembelajaran suatu konsep matematika selalu dikaitkan dan dihubungkan dengan pembelajaran sebelumnya
- b. Pembelajaran matematika dilakukan bertahap dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak
- c. Pembelajarannya menggunakan cara berpikir khusus ke umum
- d. Pembelajarannya bermakna

3. METODE PENELITIAN

Menurut (Zainal Aqib, 2020) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Menurut (Niken Septatiningtyas, 2020) mengatakan bahwa PTK adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat meningkatkan pemahaman atau kualitas atau target yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas dengan melakukan tindakan atau aturan tertentu sesuai dengan metode penelitian yang dilakukan sehingga diperoleh kualitas atau target tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran TGT dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk teknik analisis data kuantitatif menggunakan tes dari masing-masing siklus untuk memperoleh nilai rata-rata atau *mean*. Untuk menghitung rata-rata nilai siswa dengan rumus berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum n}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum n$ = jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk menghitung ketuntasan klasikal didapat dengan rumus persentase yaitu :

$$P = \frac{\sum n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\sum n$ = jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKTP

N = jumlah total siswa

P = persentase ketuntasan belajar klasikal

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD N 1 Karangduren. Setelah kepala sekolah memberi izin untuk melakukan penelitian, kemudian peneliti meminta izin kepada guru kelas II untuk melakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi di kelas kepada guru dan siswa. observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data awal dengan melaksanakan kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek wawancara yaitu siswa dan guru kelas.

Penelitian ini dilakukan pada siswa SD N 1 Karangduren menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari data yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa materi Bangun Ruang ini maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT mata pelajaran matematika lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran menggunakan canva. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM disebabkan karena belum memahami konsep yang diajarkan dan belum memahami materi.

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti memberikan soal pre test kepada siswa kelas II SD N 1 Karangduren. Tujuan diberikan soal pre test adalah untuk mengetahui peningkatan awal siswa tentang materi bangun ruang sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Soal pre test berisi 5 soal yang diberikan sebelum melaksanakan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 17 siswa yang mengerjakan soal hanya 5 (29%) siswa yang tuntas sedangkan 12 (70%) siswa belum tuntas.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Data Awal

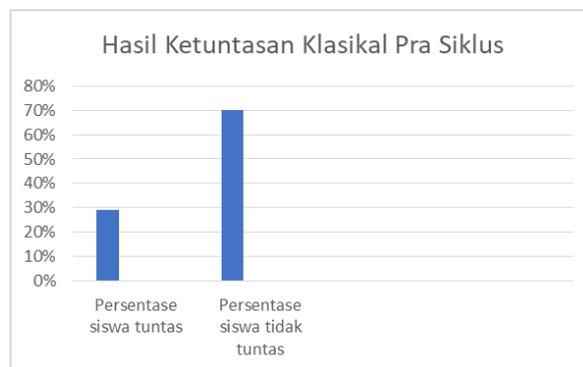
No	Nilai	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 75	5 siswa	29%
2	Tidak Tuntas	≤ 75	12 siswa	70%
			17 siswa	100%

Tabel di atas adalah hasil rekapitulasi hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran tgt. Dari hasil di atas jumlah siswa yang tuntas hanya 5 siswa, sedangkan yang tidak tuntas ada 12 siswa. Maka dari itu penelitian Siklus I dilakukan agar mengetahui hasil belajar siswa ketika menggunakan model pembelajaran TGT.

Ketuntasan klasikal

$$5 : 17 \times 100 = 29\%$$

Ketuntasan klasikal siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa dari total 17 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Nilai ketuntasan klasikal hanya berkisar 29% dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Berikut adalah tabel yang menunjukkan ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus :



Gambar 1. Hasil Ketuntasan Klasikal Pra Siklus

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024. Tahapan pada kegiatan siklus I tanggal 28 Mei 2024 adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah berdiskusi dengan guru kelas II terkait materi dan pelaksanaan kegiatan penelitian. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas II dan memberikan soal pre test kepada siswa, maka ditemukan masalah yang perlu diatasi dalam kegiatan pembelajaran terkait dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024 dengan alokasi waktu 1 jam, yaitu jam 10.00-11.00 WIB. Materi yang dibahas adalah Mengenal Bangun Ruang dan Ciri-cirinya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Guru menyapa dan mengucapkan salam kepada siswa.
2. Guru dan siswa berdoa bersama sebelum melakukan pembelajaran.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Guru melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran.
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar atau indikator pembelajaran.
6. Guru memberikan soal pre test sebelum melaksanakan pembelajaran.
7. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
8. Guru memberikan video pembelajaran kepada siswa tentang Mengenal Bangun Ruang sebelum memulai pembelajaran.
9. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang bangun ruang yang ada pada ppt.
10. Guru melaksanakan pertandingan atau turnamen akademik disertai dengan membimbing kelompok.
11. Guru memberikan penghargaan / reward kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
12. Guru memberi bahan ajar dan LKPD kepada siswa. Siswa membaca materi yang ada pada bahan ajar yang kemudian digunakan untuk mengerjakan soal LKPD.
13. Guru memberikan soal post test atau evaluasi kepada siswa.
14. Guru dan siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran hari ini.
15. Guru dan siswa berdoa bersama.
16. Guru mengucapkan salam penutup.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observing atau pengamatan, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dibantu observer yaitu guru kelas II dan teman sejawat. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Subyek pengamatan yaitu peneliti dan siswa. Pada penelitian Siklus I ini siswa memperhatikan penjelasan materi dari peneliti agar bisa memahami materi dan mengerjakan soal secara kelompok. Pada saat mengerjakan soal kelompok siswa banyak yang rame dan kelas menjadi berisik, karena siswa saling berlomba untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Meskipun hanya 6 soal yang diberikan peneliti siswa mengerjakan soal dengan antusias. Terkadang siswa saling berebut untuk menjawab soal. Hal ini menyebabkan kelas menjadi gaduh dan ramai. Tetapi hal tersebut tidak membuat siswa untuk menyerah, mereka saling berlomba untuk menjawab soal dengan benar agar mendapatkan poin. Kelompok yang mendapatkan poin banyak atau tertinggi akan mendapatkan hadiah dari peneliti sebagai reward/penghargaan.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024 sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada siklus ini peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Soal evaluasi pada siklus ini menunjukkan bahwa dari 17 siswa yang mengerjakan soal evaluasi hanya 8 siswa (47%) yang tuntas sedangkan 9 siswa (53%) belum tuntas. Dalam siklus I ini, indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah (47%) . Artinya target yang belum tercapai adalah (53%) . Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Dan ada beberapa siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap tugas atau materi. Maka dari itu, pencapaian hasil belajar pada siklus I ini masih kurang maksimal sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II.

Tabel 2.Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 75	8 siswa	47%
2	Tidak Tuntas	≤ 75	9 siswa	53%
			17 siswa	100%

Tabel di atas adalah hasil rekapitulasi hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada Siklus I. Dari hasil di atas jumlah siswa yang tuntas ada 8 siswa, sedangkan yang tidak tuntas ada 9 siswa. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, tetapi masih kurang dari hasil yang diharapkan. Maka dari itu penelitian dilanjutkan ke Siklus II agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Ketuntasan klasikal

$$8 : 17 \times 100 = 47\%$$

Ketuntasan klasikal siswa pada tahap siklus I menunjukkan bahwa terdapat 8 siswa dari total 17 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Nilai ketuntasan klasikal hanya berkisar 47% dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan ketuntasan klasikal pada tahap siklus I :



Gambar 2.Hasil Ketuntasan Klasikal Siklus I

Siklus II

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kedua. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024. Tahapan pada kegiatan siklus II adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti memberikan soal pre test kepada siswa seperti pada pertemuan pertama. Pada siklus ini materi pembelajaran yang diambil adalah membedakan bangun datar dan bangun ruang. Tugas ini diberikan kepada siswa secara berkelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024 dengan alokasi waktu 30 menit, yaitu jam 10.00-10.30 WIB. Materi yang dibahas adalah membedakan bangun datar dan bangun ruang. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Guru menyapa dan mengucapkan salam kepada siswa.
2. Guru dan siswa berdoa bersama sebelum melakukan pembelajaran.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Guru melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran.
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar atau indikator pembelajaran.
6. Guru memberikan soal pre test sebelum melaksanakan pembelajaran.
7. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
8. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang bangun ruang yang ada pada ppt.
9. Guru memberi bahan ajar dan LKPD kepada siswa. Siswa membaca materi yang ada pada bahan ajar yang kemudian digunakan untuk mengerjakan soal LKPD.
10. Guru meminta siswa mengerjakan tugas yang ada di LKPD yang berisi gambar bentuk bangun ruang. Siswa diminta membedakan bentuk-bentuk pada bangun ruang.
11. Guru memberi soal pada papan tulis, kemudian meminta beberapa siswa mengerjakan soal yang ada di papan tulis.
12. Guru dan siswa berdiskusi untuk mengetahui apakah jawaban yang dikerjakan benar atau salah.
13. Guru dan siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran hari ini.
14. Guru dan siswa berdoa bersama.
15. Guru mengucapkan salam penutup.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dibantu observer yaitu guru kelas II dan teman sejawat. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Subyek pengamatan yaitu peneliti dan siswa. Pada penelitian Siklus II ini seperti pada penelitian pada Siklus I.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus II ini yang dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024 sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada siklus ini peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Soal evaluasi pada siklus ini menunjukkan bahwa dari 17 siswa yang mengerjakan soal evaluasi ada 15 siswa (88%) tuntas sedangkan 2 siswa (11%) belum tuntas. Dalam siklus II ini, indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah (88%). Artinya target yang belum sudah tercapai adalah (11%). Melihat hasil yang diperoleh pada akhir siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas telah cukup dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 75	15 siswa	88%
2	Tidak Tuntas	≤ 75	2 siswa	11%
			17 siswa	100%

Tabel di atas adalah hasil rekapitulasi hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada Siklus II. Dari hasil di atas jumlah siswa yang tuntas ada 15 siswa, sedangkan yang tidak tuntas hanya ada 2 siswa. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa mengalami hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dan sudah sesuai harapan. Terbukti hanya ada 2 siswa yang hasil belajarnya masih kurang. Maka dari itu penelitian dihentikan karena sudah mendapatkan hasil yang maksimal.

Ketuntasan klasikal

$$15 : 17 \times 100 = 88\%$$

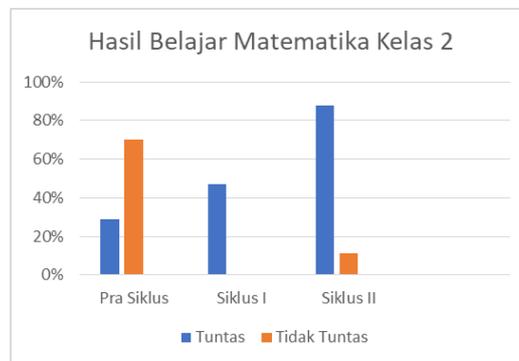
Ketuntasan klasikal siswa pada tahap siklus II menunjukkan bahwa terdapat 15 siswa dari total 17 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Nilai ketuntasan klasikal berkisar 88% dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Berikut adalah tabel yang menunjukkan ketuntasan klasikal pada tahap siklus II :



Gambar 3. Hasil Ketuntasan Klasikal Siklus II

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang diberikan kepada kelas 2 SD N 1 Karangduren ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. 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%.

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka peningkatan hasil belajar siswa dapat disajikan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Diagram di atas adalah hasil rekapitulasi hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dari Pra Siklus - Siklus II. Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Maka dari itu penelitian dihentikan dan dikatakan berhasil karena mendapatkan hasil yang maksimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas 2 SD N 1 Karangduren mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Hasil belajar siswa meningkat terbukti dengan Pra Siklus hasil belajar siswa hanya meningkat 20%, kemudian pada Siklus I meningkat menjadi 47%, dan di Siklus II mengalami peningkatan menjadi 88%.

Hal ini dapat menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dimulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Dari hasil ini bisa dilihat sebelum menggunakan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa di bawah nilai rata-rata, tetapi setelah menggunakan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa meningkat. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) bisa dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD N 1 Karangduren. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD N 1 Karangduren sebesar 68% dari hasil Data Awal 20% meningkat menjadi 88% pada Siklus II.

Saran

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan untuk selalu mendengarkan penjelasan dari guru dan mematuhi perintah guru.
- b. Siswa diharapkan untuk selalu menghargai teman dan saling membantu jika teman mengalami kesulitan dalam mengerjakan.
- c. Siswa diharapkan untuk antusias dan bersemangat serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Guru diharapkan untuk memperhatikan siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.
- c. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam membuat model pembelajaran agar siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan untuk memberikan fasilitas agar guru dapat mengembangkan model pembelajaran dengan kreatif dan bervariasi dan memberikan dampak yang positif bagi sekolah dan guru.
- b. Sekolah diharapkan untuk mencari tahu informasi mengenai model pembelajaran yang terus berkembang supaya guru dapat menerapkannya pada saat proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti lain dapat menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya tentang Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang.

6. DAFTAR REFERENSI

- A.Octavia, S. (2020). Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ambia, F. P. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD melalui model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture. *Jurnal Pendidikan*, 9–29. <http://repository.unpas.ac.id/60522/>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ditinjau dari kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 852.
- Haile, G. A. M., & E. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Power Point interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik di SD PLUS AL-Kautsar Kota Malang. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 88–100.
- Khalimah, S. N. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui model pembelajaran Teams Games Tournament. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Margareta, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 24–33.
- Mukminin, E., Mushafanah, Q., & Ngarisih. (2023). Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas I di SD Negeri Pati Lor 03. *Jurnal Universitas PGRI Semarang*, 191.

- Mupliha, L. (2022). Penerapan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di SD Negeri 001 Palembang. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1–14.
- Rafael. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan tema 3 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 047174 Kutarayattahun pelajaran 2022/2023. *Repository Universitas Quality Berastagi*, 6–32. [http://portaluqb.ac.id:808/678/4/BAB II.pdf](http://portaluqb.ac.id:808/678/4/BAB%20II.pdf)
- Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa sekolah dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sitepu, R. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka. *Repository Universitas Quality Berastagi*, 16.
- Sitohang, A. L. W., & Sirait, J. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 6(1), 3345–3357.
- Susilawati, E., Kusnari Putri, S., & Syamsiyah, N. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament pada materi teks prosedur di kelas X SMAN 6 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12, 213–225. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Ummah, I. W. (2021). The effect of the TGT (Teams Games Tournament) learning model on the collaborative skills of class VI students on the theme of unity in difference. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 837–842. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>