

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENTS*) PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD**

Aminah Nurhanifah

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hanifnilnal0910@gmail.com

Ratih Puspita Dewi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Rpd222@ums.ac.id

Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya hasil belajar matematika kelas III di SDN Pajang 3 Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III di SDN Pajang 3 Surakarta melalui model belajar kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif untuk mengukur data hasil belajar peserta didik melalui tes dan teknik kualitatif untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Pajang 3 Surakarta yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Pajang 3 Surakarta. Sebelum dilakukan tindakan, nilai pembelajaran matematika peserta didik kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta baru 8 (77%) peserta didik yang tuntas mencapai KKM. Pada tindakan siklus I, terjadi peningkatan yaitu sebanyak 15 (80%) peserta didik yang mencapai KKM. Pada siklus II, juga mengalami peningkatan yaitu sebanyak 20 (83%) peserta didik yang mencapai ketuntasan.
Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Kooperatif, TGT*

Abstract

*This research was motivated by the suboptimal learning outcomes for class III mathematics at SDN Pajang 3 Surakarta. This research was carried out with the aim of improving the mathematics learning outcomes of class III students at SDN Pajang 3 Surakarta through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research method uses classroom action research methods. The data analysis technique in this research uses quantitative techniques to measure student learning outcome data through tests and qualitative techniques to determine teacher and student activities. The subjects in this research were 25 class III students at SDN Pajang 3 Surakarta. The results of this research indicate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in mathematics learning can improve the learning outcomes of class III students at SDN Pajang 3 Surakarta. Before the action was taken, the mathematics learning scores of class III students at SD Negeri Pajang 3 Surakarta were only 8 (77%) students who had completed the KKM. In the first cycle of action, there was an increase, namely 15 (80%) students who reached the KKM. In cycle II there was also an increase, namely as many as 20 (83%) students achieved completeness.
Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Methods, TGT*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Banyak teori yang dapat diaplikasikan di dunia pendidikan, namun terdapat beberapa teori yang tidak akan sesuai jika tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan sesuai atau tidak sesuai. Penggunaan teori untuk segala situasi pengajaran merupakan suatu tindakan yang kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajar yang cocok untuk segala situasi dalam pembelajaran. Pendidikan sebagai suatu proses dengan harapan peserta didik mampu menerima keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.¹ Berkaitan dengan proses, pendidikan merupakan kegiatan sistematis yang diarahkan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik sehingga tercermin pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.² Pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu kualitas dan mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik agar terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang mengimplementasikan pada kurikulum tingkat sekolah dasar di Indonesia adalah mata pelajaran matematika.³ Matematika merupakan ilmu krusial yang memiliki peran terhadap kehidupan manusia sebagai pemecah masalah baik dalam permasalahan secara kritis, kreatif, dan aktif.⁴ Kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan merupakan suatu konsep dasar yang harus dimiliki dalam pembelajaran matematika. Aktivitas pembelajaran matematika tidak hanya difokuskan untuk mendapatkan pengetahuan saja tetapi juga menghadapi situasi baru dalam memecahkan masalah di berbagai permasalahan khusus.⁵ Proses

¹ Widi Wahyudi, Didin Budiman, and Endang Saepudin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain," *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 1, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>.

² Muhammad Anwar Romdhoni, Bambang Suteng Sulasmono, and Eunice Widyanti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Berat," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 5, no. 1 (2019).

³ Laily Rosida, Ernawati Saptaningrum, and Joko Siswanto, "Pengaruh Pendekatan Reciprocal Teaching Berbantu Handout Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Kelas VII SMP Walisongo 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (2015).

⁴ Muhammad Daut Siagian, Suwanto Suwanto, and Rini Sulastri, "The Effectiveness of SAVI Approach-Based Teaching Materials Oriented to Mathematical Connection Ability," *Jurnal Didaktik Matematika* 7, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.24815/jdm.v7i2.17239>.

⁵ Sunardin Sunardin, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model Project Based Learning," *Indonesian Journal of Educational Studies* 21, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i2.8641>.

pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik ketika mengalami suatu perubahan mengenai pemahaman yang dipelajari, bukan hanya sekedar menghafal konsep materi.

Kualitas pembelajaran peserta didik bergantung pada komponen-komponen yang meliputi guru, peserta didik, metode, sarana dan prasarana, dan lingkungan belajar. pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika seluruh komponen-komponen tersebut saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti ketertarikan peserta didik, motivasi peserta didik, dan metode yang diajarkan guru bervariasi. Terdapat tiga pembaruan isu pendidikan yang perlu di amati, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran. Keterkaitan dengan efektifitas metode pembelajaran menuntut guru sebagai pelaku utama yang harus bekerja keras mengelola pembelajaran yang bermutu, sehingga menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan memahami dan menguasai konsep dari materi yang diajarkan.⁶ Menurut Yuliaty menyatakan bahwa seorang pendidik memiliki tugas untuk meningkatkan kualitas, kreativitas, dan pengembangan potensi pada peserta didik. Hal utama yang diharapkan oleh pendidikan di Indonesia yaitu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Memotivasi diri demi ketercapaiannya keberhasilan belajar yang optimal dapat didorong dengan melakukan kegiatan belajar yang aktif dan bertanggung jawab.⁷

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan melibatkan keaktifan peserta didik tanpa membedakan status dan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dalam tim atau kelompok, serta proses pembelajarannya mengandung permainan dan penguatan.⁸ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat diterapkan sebagai solusi permasalahan terhadap proses pembelajaran. Tujuan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) belum pernah diterapkan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menjadikan peserta didik merasa tertarik dan terdorong secara aktif untuk mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan sistem pengelompokan atau biasa disebut dengan tim dalam skala kecil yang terdiri dari empat atau enam peserta didik dengan latar belakang, jenis kelamin, ras, suku, dan kemampuan akademis yang berbeda. Model pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk menjadi tutor teman sebaya pada kelompok dan mengandung

⁶ Ngurah Agung Anak Yuliaty, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

⁷ Yuni Kristianti, Mawardi Mawardi, and Suhandi Astuti, "Peningkatan Collaborative Skill Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Melalui Model Teams Games Tournament," *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i1.1759>.

⁸ Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, and Sadrina Sadrina, "Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli," *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>.

unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.⁹ Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat beberapa tahapan menurut Sman diantaranya sebagai berikut : 1) Penyajian kelas atau tempat kegiatan; 2) Membentuk kelompok secara heterogen atau campuran; 3) Melaksanakan pembelajaran dengan permainan; 4) Melaksanakan pertandingan atau turnamen guna memperoleh skor; 5) Memberikan penghargaan atau hadiah.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta memperlihatkan bahwa belum optimalnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari cara guru mengajar hanya menggunakan model pembelajaran *Teacher Center* dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja tanpa melibatkan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Permasalahan lainnya guru belum menggunakan media atau metode yang bervariasi dan inovatif untuk menyampaikan suatu materi. Hal tersebut membuat pembelajaran matematika terasa monoton dan membosankan, sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan hasil belajarnya juga kurang memenuhi target yang ditetapkan. Dengan hal ini, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran matematika materi perkalian.

Beberapa penelitian terdahulu adalah penelitian Rani yang mengemukakan keberhasilan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran matematika kelas III pokok bahasan operasi hitung bilangan pecahan.¹¹ Kebaharuan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran matematika materi perkalian pada kelas III. Tujuan penelitian adalah menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berasumsi bahwa bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran dapat menstimulus keaktifan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah.

⁹ Halimah, Mawardi, and Krisma Widi Wardani, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>.

¹⁰ T. Tgt, D. I. Sman, and B. Toru, "Melalui Model Pembelajaran Kooperatif," 2019, <https://doi.org/10.1145/3278532.3278552>.

¹¹ Diah Evita Rani, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *kualitatif*. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Menurut Rahardjo penelitian *kualitatif* merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkannya sesuai dengan kategori tertentu, mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh dari wawancara atau percakapan biasa, observasi serta dokumentasi.¹² Datanya bisa berupa kata, gambar, foto, catatan-catatan rapat dan lain sebagainya. Lebih lanjut menurut Ilmi bahwa prinsip metode penelitian *deskriptif kualitatif* yaitu mengumpulkan, mengolah, mereduksi, menganalisis, dan menyajikan data secara objektif atau sesuai dengan fakta.¹³ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat *deksriptif* yang merupakan aktivitas alamiah mengumpulkan data secara sistematis dan landasan teorinya sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan yang bisa didapatkan dari wawancara, observasi, dokumentasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).¹⁴ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan nyata yang dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan yang terjadi seperti kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari, memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, dengan subyek penelitian peserta didik kelas III yang berjumlah 25 peserta didik.

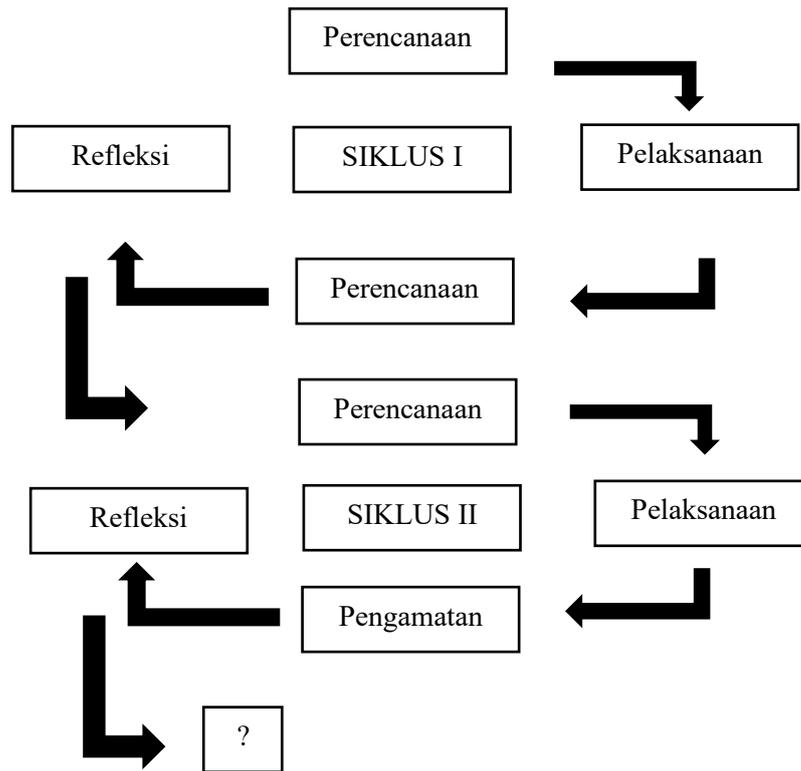
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan permasalahan dengan tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis pada setiap perlakuan dari tindakan yang dilakukan. Desain penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Rani sebagai berikut:¹⁵

¹² Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*, ed. Kutbuddin Aibak, *Japanese Journal of Physical Fitness and Sports Medicine*, vol. 17 (Kalimeda, 2015).

¹³ Nurul Ilmi, Neneng Sri Wulan, and D Wahyudin, "Gerakan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi* 3, no. 5 (2021), <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.454>.

¹⁴ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017).

¹⁵ Rani, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika."



Gambar 1. Skema PTK Model Kopkins

Langkah-langkah penerapan PTK diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan disusun guna memperbaiki pembelajaran dengan berisi tujuan dan perlakuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang disusun dijadikan pedoman ketika proses pembelajaran yang terdiri dari perencanaan awal dan perencanaan lanjutan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disiapkan. Pada pembelajaran berlangsung pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan skenario atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar) yang telah dibuat oleh guru.

3. Observasi

Kegiatan ini dilakukan ketika pelaksanaan pembelajaran matematika berlangsung. Kegiatan tersebut meliputi : 1) Aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung; 2) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran; 3) Respon peserta didik terhadap pembelajaran; 4) Hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengkaji data dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan observasi berlangsung. Jika terdapat kekurangan maka dilakukan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah bila skor rata-rata hasil tes kognitif peserta didik melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hasil belajar secara klasikal yaitu mencapai 80% peserta didik yang memperoleh nilai 75 (KKM) dari skor ideal 100 dan terjadi perubahan sikap peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan keaktifan peserta didik dalam hal: mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, ketertiban dalam turnamen, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta.

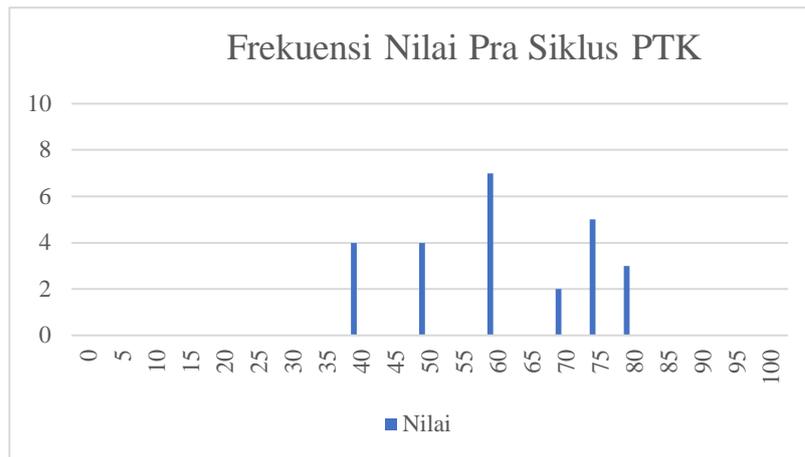
Selanjutnya proses penelitian berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan di hari yang berbeda dan di setiap akhir siklus peserta didik akan menghadapi tes akhir siklus. Hasil dari tes akhir ini dianalisis untuk memperoleh data dan memastikan keberhasilan suatu siklus atau perlunya diadakan siklus selanjutnya. Setelah berhasil pada siklus ke I, data dari kedua siklus akan dibandingkan untuk memperoleh data apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 November 2023 sampai 23 November 2023. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran sudut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta yang berjumlah 25 peserta didik terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan menganalisis nilai ulangan Matematika harian pada bab sebelumnya serta melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun nilai ulangan harian matematika pra siklus sebagai berikut:



Gambar 2. Nilai Matematika Pra Siklus PTK

Berdasarkan diagram diatas terdapat 4 peserta didik dengan nilai 40, 4 peserta didik dengan nilai 50, 7 peserta didik dengan nilai 60, 2 peserta didik dengan nilai 70, dan 5 peserta didik dengan nilai 75, dan 3 peserta didik dengan nilai 80.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, memiliki kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan ≤ 75 .

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

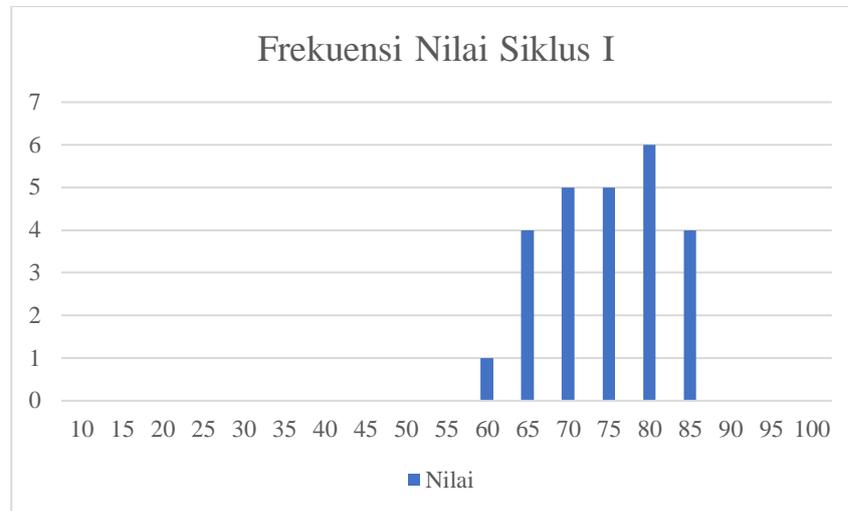
Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
≤ 75	Belum tuntas	17	68%
≥ 75	Tuntas	8	32%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas terdapat 17 peserta didik dengan persentase 68% belum tuntas dalam tes dan 8 peserta didik dengan persentase 32% dinyatakan lulus dalam tes. Sehingga rata-rata jumlah nilai pada pra siklus yaitu 61%.

Siklus I

Kegiatan pada siklus I sebagai berikut : 1) Pembuatan modul pembelajaran pada mata pelajaran matematika disusun berdasarkan standar isi yang berisi identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. 2) Pembuatan modul ajar sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). 3) Mempersiapkan tes kemampuan berpikir kritis pada akhir siklus I mengenai

perkalian dengan metode substitusi. 4) Membentuk kelompok heterogen yang terdiri 4-6 peserta didik. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap hasil tes kemampuan berpikir kritis peserta didik sebanyak 5 soal dalam bentuk uraian dan dokumentasi.



Gambar 3. Nilai Matematika Siklus I

Berdasarkan diagram diatas, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 60, 4 peserta didik mendapatkan nilai 65, 5 peserta didik mendapatkan nilai 70, 5 peserta didik mendapatkan nilai 75, 6 peserta didik mendapatkan 80, dan 4 peserta didik mendapatkan nilai 85.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

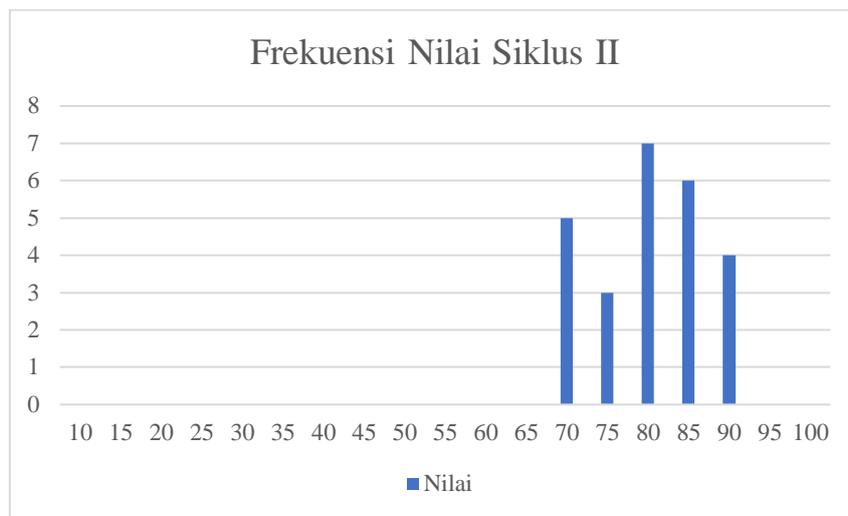
Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
≤ 75	Belum tuntas	15	60%
≥ 75	Tuntas	10	40%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas terdapat 15 peserta didik dengan persentase 60% belum tuntas dalam tes dan 10 peserta didik dengan persentase 40% dinyatakan lulus dalam tes. Sehingga rata-rata jumlah nilai pada siklus I yaitu 74%.

Siklus II

Pada siklus I materi yang diajarkan mengenai perkalian menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini tidak berbeda jauh dengan materi sebelumnya. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I, peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran

matematika sehingga perlu dipertahankan. Masalah yang perlu diperbaiki adalah kemandirian dan berpikir kritis peserta didik dalam menjawab materi perkalian. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan siklus II ini lebih ditekankan untuk meningkatkan kemandirian dan berpikir kritis peserta didik yang berkaitan dengan materi perkalian. Kegiatan siklus I ini dipaparkan sama dengan siklus I tetapi dengan melaksanakan perbaikan yang telah dirumuskan sebagai berikut : 1) Mempersiapkan modul pembelajaran dan soal tes siklus II. 2) Memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri. 3) Peneliti merevisi anggota kelompok sesuai kesepakatan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan lancar.



Gambar 4. Nilai Matematika Siklus II

Berdasarkan diagram diatas, terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 70, 3 peserta didik mendapatkan nilai 75, 7 peserta didik mendapatkan nilai 80, 6 peserta didik mendapatkan nilai 85, 4 peserta didik mendapatkan 80, dan 4 peserta didik mendapatkan nilai 90.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
≤ 75	Belum tuntas	5	40%
≥ 75	Tuntas	20	60%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas terdapat 5 peserta didik dengan Persentase 40% belum tuntas dalam tes dan 20 peserta didik dengan Persentase 60% dinyatakan lulus dalam tes. Sehingga rata-

rata jumlah nilai pada siklus II yaitu 80%. Artinya sudah mencapai taraf keberhasilan dengan kualifikasi baik (B).

Secara umum pelaksanaan siklus I dan II yang diadakan dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan baik dari guru (peneliti) sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, diantaranya pengelolaan kelas yang masih belum maksimal, dalam proses pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang belum bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan, dan guru kurang menguasai berlangsungnya proses pembelajaran. Namun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki dampak baik pula bagi peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran seperti peserta didik lebih aktif dalam belajar berkelompok, juga memudahkan peserta didik memahami pelajaran. Model pembelajaran ini melatih peserta didik dalam disiplin waktu dikarenakan adanya batasan waktu yang diberikan serta membuat peserta didik tidak mudah bosan saat belajar karena model ini membuat peserta didik belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, secara keseluruhan sudah mencapai jumlah skor 15 dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan diperoleh skor yaitu 20 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan dari proses pembelajaran.

Sesuai dengan hasil aktivitas guru yang mengalami peningkatan, pada aktivitas peserta didik juga mengalami perubahan dan peningkatan. Pada awalnya sebagian peserta didik pasif atau takut berbicara untuk mengemukakan pendapatnya serta beberapa peserta didik belum bisa mencocokkan kartu yang dimilikinya. Adanya pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan hal tersebut, pada siklus II aktivitas peserta didik diperoleh 26% dengan kualifikasi kurang (C), sedangkan pada siklus I aktivitas peserta didik juga mencapai 80% dengan kualifikasi baik (B). Dengan perubahan yang terjadi hasil pembelajaran memberikan dampak positif bagi nilai rata-rata hasil tes peserta didik. Hasil belajar peserta didik dianggap berhasil jika nilai peserta didik mencapai KKM (≥ 75) mencapai 76% peserta didik. Dengan demikian penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan atau dihentikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan Peneliti lainnya oleh Putri tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta, adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar matematika dari

siklus I ke siklus II.¹⁶ Proses pembelajaran matematika seharusnya ditangani lebih serius, guru sebagai pendidik perlu mempersiapkan suatu jenis pembelajaran yang terprogram agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih mantap, untuk itu, diperlukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika yang diharapkan. Model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).¹⁷ Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Maria Fransiska bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁸ Adapun penelitian yang dilakukan oleh Riana model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.¹⁹

Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²⁰

Hal ini sejalan dengan teori unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Ibrahim dimana alasan mengapa bekerja sama dalam kelompok itu perlu yakni Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan; Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri; Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama; Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara kelompoknya; Peserta didik akan dikenai evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka

¹⁶ Putri Andini Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2021).

¹⁷ Yuliawati, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar."

¹⁸ Fransiska Maria, Hermus Hero, and Lukas Bera, "Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023).

¹⁹ Qorik Mei Riana, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik" (IAIN Ponorogo, 2019).

²⁰ Amrin Suryani, I Made Suarjana, and Happy Artini, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan," *Indonesian Gender and Society Journal* 1, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>.

membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; dan Peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.²¹

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, paparan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi perkalian dengan menggunakan permainan ular tangga yang berisikan kartu soal, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan proses belajar matematika siswa di kelas III di SD Negeri Pajang 3 Surakarta. 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi perkalian dengan menggunakan permainan ular tangga yang berisikan kartu soal, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas III di SD Negeri Pajang 3 Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran ini cocok diterapkan untuk anak usia SD, karena model ini mengandung permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran melalui aktivitas permainan merupakan salah satu ciri khas pembelajaran yang dilaksanakan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, Putri Andini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros." *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2021).
- Halimah, Mawardi, and Krisma Widi Wardani. "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)." *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>.
- Ilmi, Nurul, Neneng Sri Wulan, and D Wahyudin. "Gerakan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi* 3, no. 5 (2021). <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.454>.
- Kristianti, Yuni, Mawardi Mawardi, and Suhandi Astuti. "Peningkatan Collaborative Skill Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Melalui Model Teams Games Tournament."

²¹ Mesi Oktafia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu Arisan Dalam Pembelajaran Matematika Siswa," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.120>.

Aminah Nurhanifah, Ratih Puspita Dewi: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada Peserta Didik Kelas III SD

PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 8, no. 1 (2019).
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i1.1759>.

Lestari, Karunia Eka, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2017.

Manab, Abdul. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Edited by Kutbuddin Aibak. *Japanese Journal of Physical Fitness and Sports Medicine*. Vol. 17. Kalimedea, 2015.

Maria, Fransiska, Hermus Hero, and Lukas Bera. "Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023).

Oktafia, Mesi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu Arisan Dalam Pembelajaran Matematika Siswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.120>.

Rani, Diah Evita. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>.

Riana, Qorik Mei. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik." IAIN Ponorogo, 2019.

Romdhoni, Muhammad Anwar, Bambang Suteng Sulasmono, and Eunice Widyanti. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Berat." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 5, no. 1 (2019).

Rosida, Laily, Ernawati Saptaningrum, and Joko Siswanto. "Pengaruh Pendekatan Reciprocal Teaching Berbantu Handout Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Kelas VII SMP Walisongo 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (2015).

Setiawan, Zulfa, Hari Anna Lastya, and Sadrina Sadrina. "Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli." *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>.

Siagian, Muhammad Daut, Suwanto Suwanto, and Rini Sulastri. "The Effectiveness of SAVI Approach-Based Teaching Materials Oriented to Mathematical Connection Ability." *Jurnal Didaktik Matematika* 7, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.24815/jdm.v7i2.17239>.

Sunardin, Sunardin. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model Project Based Learning." *Indonesian Journal of Educational Studies* 21, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i2.8641>.

Suryani, Amrin, I Made Suarjana, and Happy Artini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan." *Indonesian Gender and Society Journal* 1, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>.

Tgt, T., D. I. Sman, and B. Toru. "Melalui Model Pembelajaran Kooperative," 2019. <https://doi.org/10.1145/3278532.3278552>.

Wahyudi, Widi, Didin Budiman, and Endang Saepudin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain." *TEGAR: Journal of*

Aminah Nurhanifah, Ratih Puspita Dewi: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada Peserta Didik Kelas III SD

Teaching Physical Education in Elementary School 1, no. 2 (2018).
<https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>.

Yuliawati, Ngurah Agung Anak. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.