

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT KELAS V SDN 064974 MEDAN TEMBUNG

Yosefh Daniel Marcelino Banjarnahor ¹

yosefhdaniel22@gmail.com

Hotma Siregar ²

hotmasiregar@umsu.ac.id

Abstrak

Hasil penelitian ini ditujukan untuk melihat bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran matematika peserta didik di kelas V-C SDN 064974 Medan Tembung. Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melakukan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif yang mana hasilnya diperoleh dari lembar observasi dan lembar angket yang berisi instrument dalam mengumpulkan data di setiap pelaksanaan tindakan (siklus). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini sebanyak dua siklus, yang mana berisi langkah-langkah penelitian seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peserta didik diharuskan keterlibatannya dalam berpikir secara aktif, kritis, kreatif, dan kritis selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran matematika adalah melalui penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwasanya nilai rata-rata peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika di kelas V-C SDN 064974 Medan Tembung meningkat secara signifikan yang dimana pada siklus kesatu diperoleh persentase sebesar 68,75%, meningkat menjadi 93,75% pada pelaksanaan siklus kedua, sehingga model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Matematika

¹ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

² Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH THE
TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL FOR CLASS V SDN 064974
MEDAN TEMBUNG**

Abstract

The results of this study are aimed at seeing how effective the use of the cooperative learning model based on Team Games Tournament (TGT) in improving the learning outcomes of mathematics learning of students in class V-C SDN 064974 Medan Tembung. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) by conducting quantitative and qualitative research approaches where the results are obtained from observation sheets and questionnaire sheets containing instruments in collecting data in each action implementation (cycle). The implementation of this class action research is two cycles, which contain research steps such as planning, implementation of actions, observation, and reflection. Students are required to be involved in thinking actively, critically, creatively, and critically during learning activities. One of the efforts made in improving learning outcomes in the mathematics learning process is through the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The results of this study concluded that the average score of students after using the Team Games Tournament (TGT) learning model in mathematics subjects in class V-C SDN 064974 Medan Tembung increased significantly where in the first cycle a percentage of 68.75% was obtained, increasing to 93.75% in the implementation of the second cycle, so that the Team Games Tournament (TGT) learning model is effective to be used in improving student learning outcomes.

Keywords : Classroom Action Research, Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Mathematics

A. PENDAHULUAN

Satu hal yang sangat penting dalam penentuan berkembangnya dan majunya sebuah negara adalah pendidikan. Berkembang atau tidaknya pendidikan di suatu negara dilihat dari indikator mutu keberhasilannya. Dengan adanya pendidikan hal ini berarti menjadikan seseorang yang dulunya tidak tahu apa-apa (buta ilmu) menjadi tahu berkat memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam berpikir (Handayani et al., 2017). Dalam kehidupan manusia untuk mencapai terciptanya masyarakat yang berdaya saing dan beradaptasi dengan semakin berkembangnya perubahan zaman termasuk pengaruh teknologi, maka peran pendidikan sangat diperlukan dalam hal ini. Pendidikan itu sepanjang hayat, yang dimana melalui pendidikan diharapkan individu dapat mengembangkan kompetensi dan menerapkan kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi dan penerapan otonomi daerah, sektor pendidikan

menjadi kunci dalam penentuan meningkat atau tidaknya kualitas sumber daya manusia. Tetapi pada kenyataannya di lapangan, kualitas sumber daya manusia masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Meskipun terlihat peningkatan angka kelulusan, mutu lulusan dari lembaga pendidikan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Untuk menciptakan sekolah yang maju dan bermutu, perlu memperhatikan kinerja seluruh warga sekolah, termasuk pemimpin sekolah, tenaga pengajar, tenaga kependidikan, dan peserta didik, serta melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam mencapai tujuan pendidikan (Siregar & Pratiwi, 2021).

Seperti kita tahu, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat fundamental peranannya dalam bidang pendidikan, atau dengan kata lain matematika merupakan pengetahuan hal dasar yang dijadikan sebagai indikator kemampuan pengetahuan seseorang. Melalui perkembangan pola pemikiran dan daya bernalar, mata pelajaran matematika mengasah peserta didik untuk berpikir secara rasional, logis, cermat, tepat, sistematis, kritis, serta kreatif. Di jenjang sekolah dasar, mata pelajaran matematika memiliki peran sebagai dasar ke jenjang sekolah selanjutnya. Meskipun demikian, beberapa siswa masih menganggap matematika sulit. Dari hal tersebut, para pendidik diharuskan untuk memahami dan mengembangkan bagaimana pelaksanaan berbagai model, metode, strategi, serta keterampilan belajar-mengajar yang sesuai dan menyenangkan agar dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa (Jana & Supiati, 2019). Dalam setiap kehidupan kita menemui pelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga ke jenjang perguruan tinggi. Matematika juga diujikan dalam ujian nasional sebagai salah satu standar kelulusan siswa. Namun, jika kita menggali lebih dalam, kita akan melihat bahwa proses belajar dan keterampilan matematika dasar seringkali rendah karena mata pelajaran matematika seringkali menjadi hal menakutkan bagi peserta didik. Guru terkadang kurang memperhatikan kemampuan berpikir peserta didik selama pembelajaran, lebih fokus pada penyampaian materi tanpa mempertimbangkan strategi pembelajaran yang efektif (Banjarnahor & Tarigan, 2023).

Hasil observasi di SDN 064974 Medan Tembung ditemukan bahwa masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang berkesan secara monoton (konvensional) yang dimana pelaksanaannya hanya terpusat pada guru saja seperti guru hanya memberikan materi pada buku teks kemudia setelah mendengar penjelasan dari

guru, peserta didik lalu diberikan penugasan. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran di kelas menjadi sangat membosankan sehingga peserta didik menjadi tidak kondusif dan semangat siswa untuk berpartisipasi di dalam kelas selaman proses pembelajaran menjadi berkurang, dan hal ini tentu saja berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang menurun terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika peserta didik yang menurun disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dimana mereka lebih tertarik bermain, mengobrol dengan teman, atau mengganggu teman sekelas. Kedua, peserta cenderung lebih aktif dalam mata pelajaran yang melibatkan praktek daripada yang hanya bersifat teori saja contoh pada saat pelajaran olahraga, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang bersifat praktek, mereka dapat mengeluarkan segala energi nya karena mereka diberikan kebebasan dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Ketiga, model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (konvensional) seperti penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena lebih berfokus pada teori saja padahal seperti kita tahu pembelajaran matematika pada saat ini sudah banyak melakukan praktek dalam kegiatan pembelajaran seperti membawa peserta didik ke lapangan secara langsung untuk melakukan kegiatan yang bersifat konkret. Pembelajaran yang efektif dan lancar akan menarik perhatian siswa agar lebih tertarik mengikuti pelajaran. Siswa dianggap aktif dalam pembelajaran ketika mereka memiliki motivasi, minat, semangat belajar, dan kreativitas (Arikunto et al., 2021). Model pembelajaran yang sebaiknya digunakan oleh pendidik di masa sekarang sudah seharusnya melakukan pembelajaran yang sifatnya interaktif dan kreatif. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan kreatif mengacu kepada model-model dan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik dengan menggabungkan unsur-unsur pembaharuan, perubahan, dan ide-ide baru untuk mencapainya keterlaksanaan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan kreatif sangat penting pelaksanaannya dalam menghadapi perubahan zaman dan memastikan bahwa peserta didik dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan di masa yang akan datang (Setiaji, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, maka sudah seharusnya pendidik menerapkan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan kreatif. Model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang dimana terjadinya proses pelibatan kerjasama antara siswa di dalam sebuah regu (tim), dengan fokus pada permainan dan turnamen. Peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kompetisi sehat dan saling berkolaborasi. Syarat pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengharuskan pembentukan kelompok kecil dengan anggota kelompok 3 hingga 4 peserta didik. Kelompok tersebut harus memiliki anggota yang beragam dalam hal kemampuan pengetahuan, gender, serta latar belakang seperti contohnya suku (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan jenis kegiatan pembelajaran yang di mana peserta didik bermain permainan bersama regu kelompoknya berdasarkan topik materi yang telah ditentukan untuk melawan tim lain dalam memperoleh skor sebanyak-banyaknya (Rahmawati, 2018). Alur kegiatan pada model pembelajaran ini yaitu, peserta didik berpartisipasi dalam permainan dan melakukan turnamen, memperoleh skor sebanyak-banyaknya, dan pengumuman kejuaraan juara bagi tim kelompok yang memperoleh skor tertinggi setelah hasilnya diakumulasikan. Model pembelajaran ini pada tujuannya untuk meningkatkan semangat belajar dengan menggabungkan unsur permainan dan rasa kepedulian serta rasa bertanggung jawab (Panuntun, 2020). Berdasar pada latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan masalah yang diidentifikasi: (1) Menurunnya semangat belajar peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. (2) Guru jarang menerapkan model pembelajaran yang sifatnya interaktif dan kreatif seperti contohnya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih bersifat konvensional (monoton) sehingga tidak terjadinya interaksi pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membuat peserta didik menjadi bosan dalam kegiatan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian atau jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam hal mendapatkan hasil

yang ingin dicapai berdasar pada tujuan pembelajaran. Penelitian ini melibatkan implementasi setiap tindakan (siklus) dan variabel yang disesuaikan untuk mencapai pengaruh yang akan dicapai atau diharapkan (Yuliawati, 2021). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto dkk., (2021) yang dimana penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya, dan dengan demikian juga proses pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan dalam pelaksanaannya, seperti berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif deskriptif untuk mengkarakterisasi temuan-temuan interpretasi dan evaluasi efektivitas proses pembelajaran, termasuk perolehan hasil belajar peserta dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di SDN 064974 Medan Tembung, Jalan Letda Sujono, Gang Abdul Halim Nur Nomor 18, Kelurahan Tembung, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Juli tahun ajaran 2024/2025 semester genap dengan subjek penelitian yaitu sebanyak 16 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Objek dari penelitian ini ialah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam hal peningkatan hasil belajar matematika peserta kelas V-C SDN 064974 Medan Tembung. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus (tahap). Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah-langkah atau tahapan yang telah ditentukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil perolehan data kemudian dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan kuesioner (angket) yang berisi instrumen-instrumen yang telah dirancang. Penelitian ini dikatakan berhasil dan efektif untuk dilaksanakan jika telah mencapai tingkat keberhasilan sebesar 80%.

Tabel 1. Kriteria Pelaksanaan Pembelajaran

Persentase Pelaksanaan Pembelajaran	Kriteria
-------------------------------------	----------

81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Widyoko (2019)

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Interval Skor Akhir	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat Tinggi
2,51 - 3,25	Tinggi
1,76 - 2,50	Rendah
1,00 - 1,75	Sangat Rendah

Sumber: Hidayatullah (2018)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan tindakan penelitian yang dilaksanakan di SDN 064974 SDN 064974 Medan Tembung, Jalan Letda Sujono, Gang Abdul Halim Nur Nomor 18, Kelurahan Tembung, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan adalah sebanyak 2 siklus. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, 04 Juli 2024, dan pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, 11 Juli 2024. Untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, 18 Juli 2024, dan pelaksanaan tindakan untuk siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 19 Juli 2024. Proses berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara tiga tahapan sesuai dengan modul yang telah dirancang oleh guru yang terdiri dari kegiatan awal (pembuka), kegiatan inti yang dimana diintegrasikannya penerapan langkah-langkah model *pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran, dan ditutup dengan kegiatan akhir (penutup). Setiap pelaksanaan dalam tindakan siklus dalam proses pembelajaran berlangsung selama 70 menit (2 jp x 35 menit).

Adapun hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan Pertama

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	33,33%	40%	26,66%	Baik
Jumlah	5	6	4	
Jumlah Skor	15	12	4	
Skor Total Perolehan	31		68,88%	

Tabel 4. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan Pertama

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	20%	35%	45%	Sedang
Jumlah	4	7	9	
Jumlah Skor	12	14	9	
Skor Total Perolehan	35		58,33%	

Dari hasil yang didapatkan, pelaksanaan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang tercapai sebanyak 5 terlaksana dengan baik, sebanyak 6 terlaksana dengan cukup, dan sebanyak 4 terlaksana dengan kurang dalam hasil yang didapatkan dengan perolehan jumlah skor ketiganya sebanyak 31 (68,88%) yang dimana masuk ke dalam kriteria baik (berada pada rentang nilai 61% - 80%). Adapun keberhasilan atas pelaksanaan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama, didapatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang tercapai sebanyak 4 terlaksana dengan baik, sebanyak 7 terlaksana dengan cukup, dan sebanyak 9 terlaksana tetapi kurang dalam hasil yang didapatkan dengan perolehan jumlah skor ketiganya sebanyak 35 (58,33 %) yang dimana masuk ke dalam kriteria

sedang (berada pada rentang nilai 41% - 60%). Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan Kedua

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	60 %	20 %	20 %	Baik
Jumlah	9	3	3	
Jumlah Skor	27	6	3	
Skor Total Perolehan	36		80 %	

Tabel 4. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan Kedua

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	35 %	45 %	20 %	Baik
Jumlah	7	9	4	
Jumlah Skor	21	18	4	
Skor Total Perolehan	43		71,66 %	

Berdasar tabel yang telah disajikan diatas, kualifikasi pelaksanaan aspek guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran masuk ke dalam kriteria baik dikarenakan berada pada rentang nilai 61% - 80%. Adapun hasil angket pada hasil belajar matematika peserta didik pada pelaksanaan tindakan siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Angket Pada Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Interval Akhir	Skor	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
3,26 - 4,00		Sangat Tinggi	3	18,75 %	Berhasil
2,51 - 3,25		Tinggi	8	50 %	Berhasil
1,76 - 2,50		Rendah	5	31,25 %	Belum Berhasil

1,00 - 1,75	Sangat Rendah	0	0 %	Belum Berhasil
Jumlah Peserta Didik Keseluruhan		16	100 %	

Tabel yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwasanya sebanyak tiga orang masuk ke dalam kriteria sangat tinggi, delapan orang masuk ke dalam kriteria tinggi, lima orang masuk ke dalam kriteria rendah, dan kriteria sangat rendah tidak ada. Persentase temuan hasil angket yang berhasil adalah sebesar 68,75%, sedangkan yang belum berhasil sebesar 31,25%. Berdasarkan temuan tersebut, maka dinyatakan bahwa hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan di dalam pelaksanaan penelitian ini yang dimana hasil belajar peserta didik harus mencapai 80% dari jumlah siswa yang didalamnya masuk ke dalam kriteria sangat tinggi dan tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka pelaksanaan tindakan pada siklus II harus dilaksanakan untuk tercapainya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan solusi yang sudah ditetapkan.

Tabel 8. Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan Pertama

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	73,33%	26,66%	0 %	Sangat Baik
Jumlah	11	4	0	
Jumlah Skor	33	8	0	
Skor Total Perolehan	41		91,11 %	

Tabel 9. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan Pertama

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	75 %	25 %	0 %	Sangat Baik
Jumlah	15	5	0	
Jumlah Skor	45	10	0	

Skor Total Perolehan	55	91,66 %	
----------------------	----	---------	--

Tabel diatas menunjukkan bahwa kualifikasi guru dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran pembelajaran sudah masuk ke dalam kriteria sangat baik, dengan nilai berkisar antara 81% - 100%. Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan Kedua

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	86,66 %	13,33 %	0 %	Sangat Baik
Jumlah	13	2	0	
Jumlah Skor	39	4	0	
Skor Total Perolehan	43		95,55 %	

Tabel 11. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan Kedua

Keterangan	Kualifikasi			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
Persentase	90 %	10 %	0 %	Sangat Baik
Jumlah	18	2	0	
Jumlah Skor	54	4	0	
Skor Total Perolehan	58		96,66 %	

Dari tabel yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwa kualifikasi pelaksanaan pembelajaran aspek guru dan peserta didik sudah masuk ke dalam kriteria sangat baik, dengan nilai berkisar antara 81% - 100%. Adapun hasil angket pada hasil belajar matematika peserta didik pada pelaksanaan tindakan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Angket Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Interval Akhir	Skor	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Keterangan
3,26 - 4,00		Sangat Tinggi	10	62,5 %	Berhasil
2,51 - 3,25		Tinggi	5	31,25 %	Berhasil
1,76 - 2,50		Rendah	1	6,25 %	Belum Berhasil
1,00 - 1,75		Sangat Rendah	0	0 %	Belum Berhasil
Jumlah Keseluruhan	Perserta	Didik	16	100 %	

Tabel yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwasanya sebanyak sepuluh orang masuk ke dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase sebesar 62,5%, lima orang masuk ke dalam kriteria tinggi dengan persentase sebesar 31,25%, yang jika dijumlahkan mencapai 93,75% untuk memenuhi indikator keberhasilan belajar yang telah ditetapkan. Selanjutnya, satu orang peserta didik memiliki persentase sebesar 6,25% karena masuk dalam kriteria rendah dan belum memenuhi indikasi keberhasilan belajar.

PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan tindakan siklus pertama, hasil pelaksanaan proses pembelajaran matematika belum membuahkan hasil yang diharapkan. Guru belum mampu melaksanakan pembelajaran secara optimal karena dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru belum sepenuhnya memahami pengintegrasiaanya di dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa 5 peserta didik (31,25%) belum memenuhi indikasi keberhasilan belajar, sedangkan 11 peserta didik (68,75%) dinyatakan telah memenuhi indikasi keberhasilan belajar.

Peserta didik mulai memberikan respon yang antusias ketika model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, namun memang masih terdapat peserta didik lainnya yang masih pasif dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar peserta didik pada lembar angket yang dibagikan telah memenuhi

syarat keberhasilan belajar sebesar 80% yang mana diperoleh hasil sebesar 93,75% pada pelaksanaan tindakan siklus II. Terdapat 15 orang peserta didik yang dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan belajar dengan persentase sebesar 93,75% dan masih terdapat satu orang peserta didik yang belum memenuhi indikator keberhasilan belajar dengan persentase sebesar 6,25%. Berdasarkan temuan tersebut, dengan terjadinya peningkatan hasil belajar matematika pada materi yang telah diajarkan, maka model disimpulkan bahwasanya pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan di sekolah untuk terciptanya peningkatan hasil belajar khususnya pada pembelajaran matematika pada peserta didik kelas V.

Hasil akhir dari pelaksanaan tindakan siklus II yang dimana mengenai peningkatan hasil belajar siswa di kelas V-C SDN 064974 Medan Tembung pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dinyatakan berhasil. Temuan ini didukung oleh gagasan pelaksanaan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh (Yuliawati, 2021) yang menyimpulkan bahwasanya motivasi belajar peserta mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan baik dalam pelaksanaan tindakan siklus I dan pelaksanaan tindakan siklus II, maka dapat disimpulkan hasil penelitian tersebut bahwa pelaksanaan keberhasilan hasil belajar matematika peserta didik kelas V-C SDN 064974 Medan Tembung dinyatakan telah memenuhi indikator keberhasilan belajar yang dimana harus mencapai 80%. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh dari hasil angket pada hasil belajar peserta didik dari 68,75% pada pelaksanaan tindakan siklus I meningkat signifikan menjadi 93,75% pada pelaksanaan tindakan siklus II.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran berikut: 1) Para pendidik di sekolah dasar sudah seharusnya atau disarankan dalam melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan proses belajar-mengajar sebagai salah solusi dalam hal peningkatan



hasil belajar peserta didik di sekolah dasar terkhusus pada pembelajaran matematika.

2) Diharapkan kepada para peneliti lain yang berencana dalam hal melakukan penelitian serupa terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan sumber atau pembelajaran referensi lain yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar.



Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Revisi)*. Bumi Aksara.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(6), 767–778. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i6.4554>
- Handayani, N. M. D., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>
- Hidayatullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas. LKP Setia Budi*.
- Jana, P., & Supiati, E. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.745>
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas XI SMK HKTI 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36807>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Setiaji, C. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif (1st ed.)*. Graha Ilmu.
- Siregar, H., & Pratiwi, S. N. (2021). Relevansi Pengetahuan Kepemimpinan dan Komunikasi Organisasi Kepala Sekolah Terhadap Profesionalisme Guru PKn SMA



Muhammadiyah 1 Medan. JMP-DMT, 2(2), 74–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v2i2.7910>

Widoyoko, E. P. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran. Pustaka Pelajar.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.