

Improving Learning Outcomes of Class III Students in Mathematics Subjects Through the Teams Games Tournament (TGT) Model of SD 3 Jepang

Dwi Putri Khabibatur Rohmah¹, Isnaini Khalimatus Sa'diyah², Lovika Ardana Riswari³

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

³Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: putrikhabibah9@gmail.com

Abstract—Introduction/Main Objectives: This research aims to determine the improvement in mathematics learning outcomes of students in class III at SD III Jepang Mejobo Kudus after the Team Games Tournament learning model was implemented. The research was conducted because the learning process and student learning outcomes were low and students appeared passive. Therefore, researchers took action to improve learning using the Team Games Tournament learning model. **Research Methods:** This research uses the Classroom Action Research method. The subjects of this research were 19 grade III students of SD 3 Jepang Mejobo. This research is classroom action research which consists of two cycles with the steps of implementing action, observation, and reflection. In this study, researchers collaborated with direct observers during the actions and results of student ability tests. **Finding/Results:** Based on data analysis of student learning outcomes, it shows an increase in the completeness of student learning outcomes with details namely pre-cycle (31.57%), cycle I (47.36%), and cycle II (73.68%). Student learning activities also increased as shown by the results of 59.21% of active students in cycle I then rising to 72.10% in cycle II. This research concludes that the use of the Team Games Tournament learning model can improve student mathematics learning outcomes and student activity.

Keywords: Learning outcomes¹; Mathematic²; Team Games Tournament³

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa di kelas III di SD III Jepang Mejobo Kudus setelah model pembelajaran *Team Games Tournament* diterapkan. Penelitian dilakukan dikarenakan Proses pembelajaran dan hasil belajar siswa rendah serta siswa terlihat pasif. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD 3 Jepang Mejobo yang berjumlah 19 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan langkah pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan observer langsung selama tindakan dan hasil tes kemampuan siswa. **Temuan/Hasil:** Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rincian yaitu pra siklus (31,57%), siklus I (47,36%), siklus II (73,68%). Aktivitas aktivitas belajar siswa juga meningkat yang ditunjukkan dengan hasil 59,21 % siswa yang aktif pada siklus I kemudian meningkat menjadi 72,10% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan keaktifan siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar¹; Matematika²; *Team Games Tournament*³.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan setiap orang. Tanpa pendidikan, masyarakat tidak akan bisa memiliki masa depan yang cerah. Oleh karena itu, pendidikan merupakan sumber modal utama

untuk mencapai tujuan masa depan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Melalui pendidikan, setiap individu harus mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Pendidikan adalah suatu proses yang mencakup serangkaian



kegiatan terorganisir yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa, yang diungkapkan melalui pengetahuan, sikap, dan perilaku keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengembangan akademik karena menekankan pada proses pembentukan kepribadian siswa secara menyeluruh, membantu siswa menjadi pribadi yang lebih dewasa. (Kurniawati, Prasetya, Sekarwangi, & Amaliyah, 2023).

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia dalam banyak aspek. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran matematika di sekolah, dimana pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan pemikiran yang jernih, tepat dan mendalam. (Permatasari, 2021). Selain untuk mengabdikan pada ilmu pengetahuan, matematika juga digunakan dalam berbagai bidang keilmuan, khususnya bidang perkembangan teknologi seperti bidang-bidang yang sudah ada. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai pengetahuan matematika secara utuh. Untuk itu, kegiatan belajar mengajar matematika perlu mendapat perhatian lebih dan mendalam.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang berperan dalam meningkatkan kapasitas generasi penerus bangsa melalui pengembangan pola pikir dan kemampuan penalaran. (Jana & Supiati, 2019) Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus dari semua pihak khususnya pendidik, karena matematika mempunyai peranan yang penting. Karena mata pelajaran matematika merupakan dasar landasan bagi konsep-konsep dasar mata pelajaran lainnya (Armin & Astuti, 2021). Namun masih ada yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran tersulit bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru matematika perlu memahami dan mengembangkan berbagai metode, strategi, dan keterampilan pengajaran, serta mampu memilih model pengajaran matematika yang tepat dan menarik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD 3 Jepang di kelas 3 siswa sedikit kurang aktif dalam melakukan pembelajaran menurut hasil wawancara guru wali kelas 3 pembelajaran

masih dilakukan secara konvensional yaitu ceramah dan *student center* guru memberikan penjelasan siswa terpusat kemudian siswa melakukan pembelajaran dengan ide kreatif mereka tetapi hal tersebut masih dinilai kurang efektif dikarenakan kemampuan siswa dalam berpikir berbeda-beda dan banyak siswa yang masih sulit mengungkapkan ide kreatif masing-masing hal tersebut memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika yang masih rendah di tahun ajaran 2023/2024. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan (Marlita, Masfiah, & Riswari, 2023; Nisa, Riswari, & Setiadi, 2023) bahwa kurangnya partisipasi serta media pembelajaran monoton mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Menurut (Rozali, Irianto, & Yuniarti, 2022) model pembelajaran *student centered* mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan bukan sekedar sebagai penerima transfer ilmu pengetahuan. Dalam menerapkan model pembelajaran juga harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai guna membantu guru dalam menyampaikan materi (Wardana, Riswari, & Kironoratri, 2023). Guru harus mampu mengajak siswa di kelas untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dengan teman sebayanya agar terjadi perilaku asertif di dalam kelas dan tujuan yang diharapkan tercapai. Namun sebenarnya yang terjadi dalam metode *student centered* di SD 3 Jepang kelas III masih banyak permasalahan bagi siswa seperti (1) pembelajaran di kelas terlalu monoton (2) Materi susah akan menimbulkan stress siswa karena siswa melakukan latihan secara mandiri. (3) masih banyak siswa yang pasif. (4) Latihan soal hanya dari buku LKS.

Permasalahan diatas menarik perhatian peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran tersebut. Peneliti menentukan model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan harapan terjadi peningkatan hasil belajar Matematika pada Kelas III SD 3 Jepang Mejubo Kudus. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Karena *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu suatu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari

lima sampai enam siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras. Menurut (Slavin, 2015), pembelajaran kooperatif gaya TGT meliputi lima tahapan, yaitu presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan pengenalan tim. Selain itu, belajar dengan TGT dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berhitung karena banyak soal yang terjawab di papan permainan. Siswa akan ditantang untuk menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya untuk menjadi juara. Dengan cara ini, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga mampu mengalahkan tim lain dan pada akhirnya prestasi akademiknya pun meningkat (Az-Zahra, Abdullah, & Marini, 2023). Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu (1) (Setianingsih, Afiani, & Mirnawati, 2021) peneliti Penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah SD Muhammadiyah 8 Surabaya meliputi 4 tahap yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, kompetisi dan pemberian hadiah kepada siswa yang lebih baik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan siswa sebesar 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. (2) (Nuryanti, 2019) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran team game tournament pada kelas matematika materi angka romawi. Peningkatan kinerja siswa terlihat pada selisih antara skor pre-test dengan rata-rata skor 64 yang didistribusikan antara skor 60 hingga 80 dan skor post-test dengan rata-rata skor 83 yang didistribusikan antara skor 60 hingga 100. Hasil tes tersebut juga mendukung pernyataan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ketika menggunakan tes Wilcoxon dengan hasil $H_a = Thitung (0) < Tabel (4)$. Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada bahan ajar Bangun Datar untuk siswa kelas 3 SD 3 Jepang Mejubo Kudus.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1 Hasil Belajar

Belajar adalah proses dimana setiap orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun pemahaman mengenai suatu subjek atau

keterampilan tertentu. Proses belajar melibatkan berbagai metode, seperti membaca, mendengarkan, berdiskusi, berlatih, serta mengalami langsung. Menurut (Charli, Ariani, and Asmara 2019) belajar merupakan proses yang menghasilkan perubahan yang menetap dan menyeluruh sebagai wujud dari adanya respon seseorang terhadap situasi tertentu. Belajar tidak hanya tentang pelajaran akan tetapi keterampilan, minat, persepsi dan juga kebiasaan yang sering dilakukan oleh setiap individu (Rina Dwi Muliani and Arusman 2022).

Belajar dapat dijelaskan sebagai aktivitas yang melibatkan penerimaan informasi baru, pemahaman terhadap informasi, dan kemampuan dalam mengaplikasikan atau menggunakan informasi dalam situasi yang relevan. Untuk mencapai hasil baik dan memuaskan, proses belajar mengajar dilakukan dengan sadar dan terorganisasi dengan baik (Herawati 2018). Selain itu, belajar juga melibatkan proses refleksi, dimana individu mengevaluasi pemahaman serta pengalaman mereka guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan lebih lanjut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dinamis dan terus-menerus yang memungkinkan tiap individu untuk tumbuh dan berkembang secara pribadi dan profesional.

Hasil belajar merupakan suatu hasil atau pencapaian peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Yandi, Nathania Kani Putri, and Syaza Kani Putri 2023). Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris, Sudjana (dalam Putri, Amelia, and Gusmania 2019). Menurut (Asriyanti and Janah 2019), hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik setelah menerima pembelajaran, Dimana peserta didik memperoleh suatu pemahaman belajar. Hasil belajar pula memiliki peranan penting dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pedoman sistematis yang memiliki strategi, teknik, metode, bahan, media serta asesmen pembelajaran tertentu, Rusman (dalam Pratiwi

and Setyaningtyas 2020). Pendidik melakukan Upaya untuk menemukan model yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karenanya, penguasaan berbagai model pembelajaran diperlukan agar penggunaan model pembelajaran tepat dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Handayani and Koeswanti 2021) bahwa salah satu cara untuk mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran ialah melatih peserta didik mandiri dan berpikir kreatif dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Begitupun Trisiana (dalam Rahmawati, Trisiana, and Mustofa 2023) mengungkapkan proses pembelajaran dirancang dengan suatu model guna membantu peserta didik meningkatkan potensi dalam dirinya agar menjadi cerdas dan bertanggung jawab sehingga tercipta pembelajaran humanis. mus

Model TGT merupakan model pembelajaran dimana peserta didik diberi pengarahan untuk belajar secara kelompok dan setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan kognitif yang berbeda (Rahmawati et al. 2023). Dalam penelitiannya, (Amri, Ariniani, and Sutriyani 2022) mengungkapkan bahwa pemilihan model metode dan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan model pembelajaran koperative learning TGT (Teams, games and Tournament). TGT menekankan peserta didik berlomba dengan sistem wakil tim mereka dengan anggota tim lain, Afandi (dalam (Amri et al. 2022). Model TGT (Teams games and tournament) didahului dengan adanya pemaparan materi oleh pendidik dan ditutup dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik.

2.3 Kemampuan Apresiasi

Terdapat lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) (Slavin 2015) diantaranya:

Penyajian Kelas (Class Presentation)

Penyajian pembelajaran pada pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) tidak berbeda dengan pembelajaran biasa atau pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh seorang guru, hanya saja pembelajarannya lebih terfokus pada isi yang dibicarakan. Peserta didik berkumpul dalam kelompoknya masing-masing pada saat presentasi kelas berlangsung. Dengan cara ini mereka akan sangat perhatian selama presentasi kelas. Karena dengan begitu mereka harus memainkan permainan akademis dengan

sebaik-baiknya, dan hasilnya akan menentukan hasil kelompoknya.

Kelompok (Teams)

Kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dengan perpaduan keberagaman di dalam kelas, seperti Perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras, dan suku. Tujuan utama pengelompokan adalah untuk meyakinkan satu sama lain bahwa anggota kelompok dapat bekerja sama dalam pembelajaran dan pengajaran permainan dan lembar kerja, dan khususnya untuk memastikan bahwa semua anggota siap menghadapi kompetisi.

Permainan (Games)

Soal permainan disusun dan dirancang dari materi yang berkaitan dengan materi yang disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh atas nama masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan kuis dalam format sederhana. Setiap siswa menerima kartu yang bertuliskan nomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor pada kartu. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar diberi skor. Hasil ini kemudian dikumpulkan oleh siswa untuk turnamen mingguan.

Turnamen/Kompetisi (Tournament)

Turnamen adalah acara di mana beberapa permainan dimainkan melawan satu sama lain. Turnamen biasanya diadakan pada akhir minggu atau setiap sesi setelah guru melakukan presentasi di depan kelas dan kelompok menyelesaikan lembar kerja mereka.

Penghargaan Kelompok (Teams Recognize)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan pemberian penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha kelompok. Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu jenis atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, mencakup kegiatan bagi seluruh siswa tanpa membedakan status, mencakup peran siswa sebagai tutor sejawat, serta mencakup unsur permainan dan penguatan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dimulai dari presentasi kelas dan diakhiri dengan

penghargaan kepada tim kelompok yang memenangkan permainan.

3. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindak Kelas (PTK). PTK merupakan bagian dari penelitian yang berbentuk Tindakan secara khusus yang berkaitan dengan kelas. Lebih jelasnya PTK terdiri dari tiga kata dengan makna yang berbeda. Penelitian merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh suatu data tertentu atau informasi guna meningkatkan suatu hal yang penting bagi peneliti. Tindakan merupakan suatu gerak yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Sedangkan kelas bukan berarti ruangan kelas, namun berarti sekelompok peserta didik yang menerima materi pembelajaran dari guru yang sama serta dalam waktu yang sama pula.

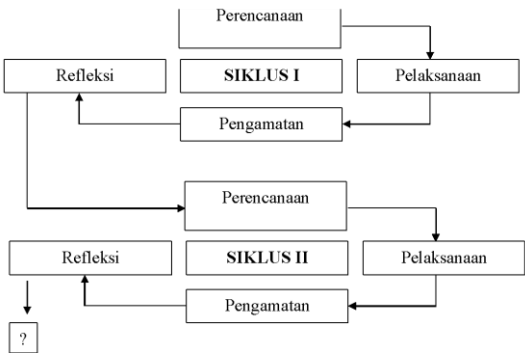
Penelitian Tindak kelas (PTK) merupakan gabungan atau kolaborasi dari praktisi dan juga peneliti. Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat mengkaji dan menguji permasalahan nyata yang ada pada kelas sehingga dapat ditemukan solusi paling tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini diutamakan pada kegiatan mendiagnosis masalah, Menyusun usulan yang ada, melakukan tindakan, menganalisis hasil olahan data, menyeminarkan hasil penelitian, serta menyusun laporan akhir.

Subjek dalam penelitian yang dilakukan ialah peserta didik kelas III yang berjumlah 19 orang dengan rincian 11 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD 3 Jepang yang terletak di Desa Jepang, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah Juni 2024. Setting dalam penelitian ini berada di dalam kelas 3 saat kegiatan belajar mengajar matematika berlangsung. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Sedangkan pada analisis data yang digunakan peneliti pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari lapangan dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil observasi ke dalam bentuk deskriptif guna menggambarkan peningkatan dalam mencapai indikator keberhasilan tiap siklus serta untuk menggambarkan keberhasilan dalam

pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

Beberapa ahli menyatakan bahwa terdapat model penelitian yang berbeda-beda. Namun, pada hakikatnya terdapat empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Penjelasan model penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Model Kurt Lewin
Sumber: (Asrori & Rusman, 2020)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN
1. Pra Siklus

Pembelajaran awal Matematika Kelas III dengan materi pembelajaran bangun datar di SD 3 Jepang belum membuahkan hasil yang memuaskan. Hasil dari Pra siklus dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1 Kemampuan Hasil Belajar peserta didik Pra Siklus

N O	KATEGORI	KETERANGA N
1	Nilai Terendah	20
2	Nilai Tertinggi	80
3	Jumlah Nilai	970
4	Nilai Rata-rata	51,05
5	Banyaknya siswa tuntas	6 orang
6	Banyaknya siswa tidak tuntas	13 orang
7	Persentase siswa yang tuntas	31,57 %
8	Persentase siswa yang tidak tuntas	68,42%

Tabel 1 menunjukkan bahwa 6 siswa mencapai skor 70 atau lebih tinggi, atau tingkat persentase 31,57%. siswa yang tidak tuntas juga terdapat 13 orang atau persentase sebesar 68,42%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menguasai materi pembelajaran yang diberikan guru masih rendah. Selain hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa masih rendah. Bahkan ketika guru menjelaskan pembelajaran, siswa kebanyakan masih bermain sendiri. Oleh karena itu, peneliti hendaknya segera mengambil langkah-langkah untuk memperbaiki materi pembelajaran agar siswa dapat memahaminya.

2. Siklus I
- Peningkatan Pembelajaran Siklus I dilaksanakan dalam dua sesi pada tanggal 18 dan 21 Mei 2024. Prosedur Penelitian tindak Kelas (PTK) yang akan dilakukan oleh peneliti meliputi empat tahap. Berikut penjelasan rinci terkait tahapan penelitian yang akan dilakukan:
- a. Siklus I
- 1) Perencanaan
- a) Merencanakan proses pembelajaran menggunakan melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika bab bangun datar pada peserta didik kelas 3 SD 3 Jepang.
- b) Mengembangkan model *Teams Games Tournament (TGT)* melalui RPP.
- c) Menyusun Lembar Observasi Siswa (LOS)
- d) Menyusun asesmen berupa instrument tes/ kuis
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- Kegiatan yang dilakukan pada tahapan penelitian ini adalah melaksanakan pembelajaran matematika pada bab bangun datar melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai dengan yang telah direncanakan, meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- 3) Observasi
- Peneliti mengamati keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
- 4) Refleksi

- a) Meneliti hasil kerja siswa terhadap tes/kuis yang telah diberikan
- b) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus I
- c) Mendiskusikan hasil analisis sementara yang diperoleh guna menunjang perbaikan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II.

Hasil evaluasi siswa pada Siklus I disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

N O	KATEGORI	KETERANGA N
1	Nilai Terendah	30
2	Nilai Tertinggi	80
3	Jumlah Nilai	1125
4	Nilai Rata-rata	59,21
5	Banyaknya siswa tuntas	9 orang
6	Banyaknya siswa tidak tuntas	10 orang
7	Persentase siswa yang tuntas	47,36 %
8	Persentase siswa yang tidak tuntas	52,63%

Dari analisis hasil tes formatif mata pembelajaran matematika materi bangun datar siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 59,21. siswa yang belum tuntas sebanyak 10 orang dan yang telah tuntas sebanyak 9 orang, serta tingkat ketuntasan pembelajaran sebesar 47,36%, dan persentase siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan pembelajaran mencapai 52,63%.

Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar siswa, namun masih perlu adanya perbaikan karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 7. Oleh karena itu, peneliti masih perlu segera mengambil tindakan untuk meningkatkan pembelajaran agar siswa memahami materi sesuai dengan kompetensi yang perlu dicapai dalam pembelajaran.

3. Siklus II

Peningkatan Pembelajaran Siklus II dilaksanakan dua sesi pada tanggal 10 dan 13 Juni 2024 dengan subjek penelitian adalah siswa SD 3 Jepang Kelas III. Dengan dibantu teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat/peneliti, dan pelaksanaan penelitian berjalan sesuai rencana.

Tahapan siklus 2 sebagai berikut:

b. Siklus II

1) Perencanaan

- a) Merencanakan proses pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall pada mata pelajaran matematika bab bangun datar pada peserta didik kelas 3 SD 3 Jepang.
- b) Mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui RPP.
- c) Menyusun Lembar Observasi Siswa (LOS)
- d) Menyusun asesmen berupa instrument tes/ kuis

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan penelitian ini adalah melaksanakan pembelajaran matematika pada bab bangun datar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan rencana pengembangan proses pembelajaran sesuai dengan hasil pada siklus I, meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3) Observasi

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, mendiskusikan tentang tindakan yang dilakukan pada siklus II kemudian mencatat kelemahan ataupun ketidaksesuaian antara skenario dengan respon siswa.

4) Refleksi

- a) Meneliti hasil kerja siswa terhadap tes/kuis yang telah diberikan
- b) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat Kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II
- c) Mendiskusikan hasil analisis akhir pasca pelaksanaan siklus II.

Pada akhir pembelajaran, peneliti melakukan penilaian hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Hasil peningkatan pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

N O	KATEGORI	KETERANGA N
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	90
3	Jumlah Nilai	1370
4	Nilai Rata-rata	72,10
5	Banyanya siswa tuntas	14 orang
6	Banyaknya siswa tidak tuntas	5 orang
7	Persentase siswa yang tuntas	73,68 %
8	Persentase siswa yang tidak tuntas	26,31%

Berdasarkan analisis hasil tes formatif di atas pada siklus II pembelajaran bangun datar matematika diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 72,10. Siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dengan tingkat penyelesaian sebesar 73,68% dan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 26,31%. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil meningkatkan kinerja siswa sesuai yang diharapkan ketika menguasai materi pembelajaran matematika terkait bangun datar.

Berdasarkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, pembelajaran Matematika bangun datar di SD 3 Kelas III Jepang telah berhasil tuntas, banyak siswa yang tuntas pembelajaran dengan nilai 70 poin ke atas. Setelah dilaksanakan kegiatan pengayaan pembelajaran pada Siklus I, hasil tes formatif matematika pada akhir Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika pun meningkat.

Setelah menjalankan dua siklus perbaikan pembelajaran, hasil belajar siswa meningkat dan tingkat kemajuannya ditunjukkan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar dan Nilai Rata-Rata

No	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	Tuntas	6	31,57	9	47,36	14	73,68
2	Tidak Tuntas	13	68,42	10	52,63	5	26,31
Nilai Rata-Rata		51,05		59,21		72,10	

Berdasarkan tabel di atas, 6 dari 19 siswa atau 31,57% memperoleh nilai 70 atau lebih pada penilaian sebelum terjadi peningkatan pembelajaran. Terjadi peningkatan pada Peningkatan Belajar Siklus I sebanyak 9 siswa atau 47,36% mencapai nilai 70 atau lebih. Pada Peningkatan Pembelajaran Siklus II, 14 siswa memperoleh nilai 70 atau lebih atau 73,68%. Nilai rata ratanya pun meningkat signifikan, dengan rata-rata prasiklus sebesar 51,05 dan rata-rata siklus I sebesar 59,21.

Sebelum perbaikan pembelajaran, dari 19 siswa yang tuntas belajar, hanya 6 siswa atau 31,57% yang belum tuntas belajar, sedangkan 13 siswa atau 68,42% belum tuntas belajar. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah dipertimbangkan, peneliti menemukan bahwa penyebab kegagalan tersebut adalah sebagai berikut. (1) Model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. (2) Konsep-konsep yang dijelaskan guru kepada siswa tidak mudah dipahami oleh siswa. (3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Oleh karena kegagalan pembelajaran tersebut di atas maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus I.

Untuk meningkatkan pembelajaran pada Siklus I digunakan model pembelajaran *team game tournament* pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan materi bangun datar. Hasil evaluasi terhadap 19 siswa menunjukkan bahwa 9 (47,36%) siswa yang mempunyai nilai 70 ke atas telah menyelesaikan studinya, dan 10 (52,63%) siswa belum

menyelesaikan studinya. Rata-rata skor yang dicapai pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat dari 51,05 menjadi 59,21 dibandingkan sebelum perbaikan pembelajaran.

Peneliti merefleksikan mengapa pembelajaran mengalami peningkatan sedikit pada Siklus I. Hasilnya, kami dapat menyimpulkan bahwa masih ada siswa yang hanya bermain-main dan tidak serius dalam belajar. Pada model pembelajaran *team game tournament* ini, sebagian siswa bersikap pasif, bermain sendiri atau berkonsentrasi pada hal lain di luar kelas sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan belajar. Karena masih terdapat siswa yang belum mampu meningkatkan pembelajaran siklus I, maka peneliti perlu memperbaiki pembelajaran siklus II. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada Pembelajaran Siklus II. Dengan Hasil 14 dari 19 siswa memperoleh skor 70 poin atau lebih tinggi, tingkat penyelesaian 73,68%, dan skor rata-rata 72,10 poin. Mengingat hasil yang diperoleh maka peneliti tidak melakukan perbaikan apa pun terhadap pembelajaran pada Siklus III mata pelajaran matematika materi bangun datar.

5. KESIMPULAN Dan SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus dan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, penerapan model pembelajaran *team game turnamen* memberikan pengaruh yang positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dapat menyimpulkan hal itu. Kesiapan untuk belajar terlihat dari rata-rata respon siswa pada hasil wawancara, siswa ditemukan tertarik menggunakan model pembelajaran *team game turnamen* dan mempunyai motivasi tinggi untuk belajar. Ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus atau pra pembelajaran, diperoleh persentase dalam pra siklus (31,57%), siklus I (47,36%), siklus II (73,68%). Hasilnya, aktivitas belajar siswa pun meningkat. Pada Siklus I hasil belajar siswa sebanyak 47,36%, meningkat menjadi 73,68% pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik*

- Pendidikan Matematika, 7, 178–183.
<https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru. Pena Persada.
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996.
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Modern. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gasong, D. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- 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), 88–93.
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.745>
- Kurniawati, N. J., Prasetya, A. B., Sekarwangi, P. A., & Amaliyah, F. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Statistika Pada Siswa Kelas VI SD 7 Gondosari. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 33–38.
- Mandagi, M. O., & Degeng, I. N. S. (2019). Model dan Rancangan Pembelajaran. Malang: Seribu Bintang.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Moh. Nawafil, & Junaidi, J. (2020). Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran yang Membebaskan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 215–225.
<https://doi.org/10.35316/jpii.v4i2.193>
- Nisa, Y. K., Riswari, L. A., & Setiadi, G. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1685–1693.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.548>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. Retrieved from <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 78–80. Retrieved from <https://www.jurnal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9996>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Slavin, R. (2015). Cooperative Learning. Nusa media.
- Suardi, M. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9660>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>