

# Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament)

Andika Rara Amienati✉, Ibadullah Malawi, Albertus Prakoso Lelono  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

✉Corresponding author  
(rara.abim26@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pembulatan angka pada siswa kelas IV. Penelitian dilakukan di SDN Tambakmas 2. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas, subjek penelitian siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 terdiri dari 11 siswa dengan 8 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilakukan dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 khususnya dalam materi pembulatan angka. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika materi pembulatan angka yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa adalah 29.45 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 0%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 73,29% dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat menjadi 80.49%

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Pembulatan Angka, Team Game Tournament.

## Abstract

This study aims to improve the mathematics learning outcomes of rounding numbers in grade IV students. The research was conducted at SDN Tambakmas 2. This type of research was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in collaboration between researchers and class teachers with the research subjects being grade IV students at SDN Tambakmas 2 consisting of 11 students with 8 female students and 3 male students. . This study uses the Kemmis and Mc Taggart models. The research was conducted in two cycles. Data collection methods used are tests and observations. The collected data were analyzed by descriptive qualitative and descriptive quantitative. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament cooperative learning model can improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN Tambakmas 2, especially in rounding off numbers. The increase in the learning outcomes of class IV students at SDN Tambakmas 2 can be seen from the increase in the average score of students in the Mathematics subject for rounding off numbers, namely before the actions were carried out the average student was 29.45 with a learning completeness percentage of 0%, after the first cycle actions increased to 73.29% and after the action cycle II increased again to 80.49%

**Keywords:** Learning Outcomes, Rounding Numbers, Team Game Tournament

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya dimulai sejak manusia itu baru lahir di dunia. Pendidikan yang pertama dilakukan oleh orang tua dan keluarga. Setelah mengalami pertumbuhan dan perkembangan hingga mencapai usia 6 tahun barulah memasuki pendidikan dasar yang biasanya dilaksanakan di Sekolah Dasar. Menurut (Riyatuljannah, 2018) pendidikan dasar merupakan investasi jangka panjang bagi seseorang maupun negara dan bangsa. Dengan adanya tenaga yang terampil, berpendidikan, dan memadai akan dapat memberikan nilai tambah bagi pertumbuhan

ekonomi. Dengan demikian, dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya upaya-upaya perbaikan mutu pendidikan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai sehingga siswa dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang terjadi begitu pesat mempengaruhi manusia untuk terus melakukan perbaikan kualitas diri dan meningkatkan kemampuannya agar tetap mampu bertahan hidup. Segala upaya dilakukan demi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Harjoko, 2014).

Sehubungan dengan perkembangan jaman, National Council of Teachers of Mathematic dalam (Oramas, 2016) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan pilihan yang lebih banyak dalam menentukan masa depannya. Yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan dalam matematika akan memberikan peluang untuk masa depan yang produktif sedangkan kurangnya penguasaan dalam matematika akan menyebabkan peluang tersebut hilang. Oleh karena itu, setiap siswa harus memiliki kesadaran akan pentingnya belajar matematika dan kesempatan untuk mempelajarinya secara mendalam.

Menurut (Putra et al., 2018) matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempejalari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu, siswa harus mampu menguasai matematika dan konsep-konsep didalamnya harus dipahami dan dipelajari secara benar sejak usia dini. Dalam matematika suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan konsep tersebut akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya sehingga pemahaman yang salah tentang suatu konsep akan mengakibatkan kesalahan pada pemahaman konsep selanjutnya. Inilah yang menjadikan matematika sebagai suatu rangkaian sebab akibat. Keberhasilan siswa dalam belajar khususnya dalam belajar matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor intern maupun faktor ekstern dari hasil observasi yang telah dilakukan ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika di kelas IV SDN Tambakmas 2 antara lain kurangnya pemahaman materi oleh siswa, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dari guru, dan proses KBM yang masih membosankan.

Dalam pengamatan proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN Tambakmas 2, peneliti menemukan beberapa siswa kurang fokus pada pelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Mereka cenderung lebih sibuk pada aktivitasnya sendiri bahkan ada yang mengganggu teman yang lain. Pada saat diberikan pertanyaan oleh guru, siswa tersebut tidak bisa menjawabnya, kemudian justru bertanya teman sebangkunya. Untuk mengembalikan konsentrasi siswa pada pelajaran, guru memberikan tugas individu namun yang terjadi siswa semakin gaduh karena mereka bekerjasama mengerjakan tugas tersebut secara berkelompok. Selain itu adapula siswa yang tidak paham dengan materi yang diajarkan sehingga siswa tersebut tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan dan memilih untuk tidak mengerjakannya.

Pada kesempatan yang lain peneliti menemukan sebuah masalah yaitu kurangnya respon positif dan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan. Pada saat guru memberikan penjelasan dengan tegas dan jelas para siswa memperhatikan namun ketika ditanya oleh guru mereka justru hanya diam. Apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak mau bertanya atau saat mereka menemukan pemecahan masalah dalam soal tidak berani menyampaikan pendapatnya. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri dan takut

Dalam wawancara dengan guru kelas IV SDN Tambakmas 2, guru menjelaskan bahwa guru menyampaikan materi pelajaran matematika dengan memberikan contoh dan memberikan penjelasan sedikit di depan kelas, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku tugas maupun LKPD. Hanya sesekali saja guru memberikan kuis dan reward pada siswa dengan tujuan agar siswa mau berperan aktif dalam pembelajaran siswa dan tidak mengalami kebosanan. Selain itu guru juga menyampaikan bahwa selama ini guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Beberapa aktivitas siswa di kelas kurang diperhatikan karena guru hanya menjelaskan materi di depan kelas. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan model

pembelajaran baru dalam proses KBM. Hal ini dikarenakan guru kurang membuka wawasan tentang model-model pembelajaran baru yang mungkin bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, dan menyenangkan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran matematika yang kurang tepat dan menarik akan mengakibatkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya materi pelajaran matematika.

Yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar matematika salah satunya adalah guru masih menggunakan model konvensional proses Drill and Practice dalam menyampaikan materi. Disini guru hanya memberikan definisi-definisi kemudian memberi contoh, sehingga siswa hanya memperoleh catatancatatan materi yang berupa simbol dan rumus-rumus saja akan tetapi tidak ada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga apabila mereka diberi soal yang berbeda dengan contoh yang telah diberikan maka siswa ini cenderung akan menjawab dengan jawaban yang kurang tepat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha yang telah dilakukan dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran matematika siswa memerlukan model yang tepat agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Untuk itulah guru harus kreatif dalam menggunakan model dan cara belajar yang menarik dan efisien agar hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah membuktikan keberhasilan penerapan model TGT (Teams Game Tournaments) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, (Sulistyo & Mediatati, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Ngrami I menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model TGT (Teams Game Tournaments) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk dengan data sebagai berikut, dari rerata skor 67,92 dan daya serap klasikal 16% pada pra tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan dengan rerata skor 70 dan daya serap klasikal 54% pada siklus I, kemudian rerata skor 87,2 dan daya serap 88% pada siklus II. Selaras dengan itu penelitian (Yolanda et al., 2021) Model Pembelajaran Teams Game Tournaments (TGT) dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N weton kulon suring kebumen. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Weton Kulin Puring Kebumen, dari siklus I rata-rata 68,57 ke siklus II rata-rata hasil belajar siswa 70,43 dan ke siklus III rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,06. Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pembulatan angka dengan metode TGT siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul: "peningkatan hasil belajar pembulatan angka dengan metode TGT".

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas (Sugiyono, 2019). Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 khususnya pada materi pelajaran pembulatan angka. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: 1. Tes, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Jenis tes yang digunakan yaitu dalam bentuk uraian yang terdiri dari 5 nomor soal. 2. Observasi, Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakmas 2, terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan sehingga berjumlah 11 siswa. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 yaitu masih rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran matematika (Suwanto, 2007).

## HASIL PENELITIAN

### Pra Tindakan

Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak yaitu berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tindakan diperoleh data bahwa hasil belajar siswa matematika di kelas IV SDN Tambakmas 2 masih dibawah nilai KKM yaitu 70. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV masih kurang efektif, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru belum maksimal, model pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik bagi siswa. Guru masih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Siswa hanya mendengarkan kemudian menjawab saat diberi pertanyaan oleh guru dan beberapa siswa diam saat diberikan pertanyaan bahkan ada yang bermain dengan temannya sendiri. Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat kurang, siswa cenderung mencari kegiatan lain yang lebih menarik yaitu bermain atau bercanda dengan temannya. Ketika diberikan pertanyaan siswa hanya diam bahkan beberapa siswa tidak bisa menjawab. Fakta-fakta yang diperoleh melalui observasi pembelajaran seperti di atas dibuktikan dengan dilakukannya refleksi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tambakmas 2. Dari hasil pra tindakan yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut

**Tabel 1. Daftar Nilai Pra Tindakan**

Jumlah Siswa	Pra Tindakan			
	Ketuntasan		Persentase	
	T	BT	T	BT
11	0	11	0%	100%
Jumlah Total Nilai Siswa				324
Rata Rata Nilai Siswa				29.45

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut salah satu penyebabnya adalah belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat oleh guru. Oleh karena itu peneliti melaksanakan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi materi pembulatan angka di kelas IV SDN Tambakmas 2 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT)

#### 1. Siklus 1

##### a. Perencanaan siklus I

Dalam tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun modul ajar bersama dengan guru sebagai kolaborator. modul ajar disusun untuk digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas saat pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif TGT.
- 2) Menyiapkan lembar kerja peserta didik/LKPD dan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memudahkan siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang disiapkan berupa power point.
- 3) Menyusun soal yang akan digunakan dalam turnamen dan evaluasi.
- 4) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran.
- 5) Menyusun lembar observasi untuk kegiatan belajar siswa.
- 6) Menyusun daftar kelompok. Dalam penyusunan kelompok dilakukan secara heterogen. Siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi tidak dijadikan satu dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Hal ini dimaksudkan agar siswa dalam kelompok dapat saling bekerjasama. Siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dapat membimbing dan memecahkan masalah bersama dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang.
- 7) Menyiapkan lembar penskoran yang akan digunakan untuk mengumpulkan skor saat pelaksanaan games. Dalam pelaksanaan games, nilai yang dikumpulkan ditulis dalam lembar penskoran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengamati perolehan skor kelompok dan menciptakan suasana yang lebih kompetitif antar kelompok.

##### b. Pelaksanaan

Pada siklus 1 dimulai pukul 07.30 sampai pukul 09.00 WIB dengan persentase kehadiran siswa 100%. Pada pertemuan ini guru menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan power point sebagai media pembelajaran materi pembulatan angka. materi adalah memahami memperkirakan hasil dari empat operasi aritmatika sesuai dengan tujuan. Adapun indikator pembelajarannya adalah mampu menentukan materi pembulatan angka.

1) Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah berdoa guru melakukan presensi guna mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 11 orang siswa. Dalam kegiatan awal guru menyampaikan salam dan melakukan apersepsi dengan bertanya "Anak-anak, sekarang ini kita sedang berada dimana?" kemudian siswa menjawab, "Di ruang kelas bu." Kemudian guru melanjutkan, "Ya benar, kita berada di sebuah ruang kelas. Nah, di dalam matematika kita juga akan mempelajari pembulatan angka." Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Kegiatan inti

1. Peserta didik menyimak video yang ditayangkan guru menggunakan laptop dan proyektor (TPACK) 2. Guru dan peserta didik tanya jawab terkait video yang ditayangkan (Video tersebut memperlihatkan harga-harga barang yang ada di supermarket). 3. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan guru, seperti: Apakah kalian pernah pergi ke supermarket? Kira-kira jika kalian pergi ke supermarket, kalian membeli apa saja? Apakah kalian mengetahui harga-harga barang yang kalian beli? Apakah kalian membayar barang yang kalian beli? Jika iya, berapa harganya? 4. Peserta didik mengengarkan ilustrasi permasalahan yang disampaikan guru. "Kalian akan berbelanja. Ibu akan berikan daftar barang yang ingin kalian beli berikut dengan daftar harganya. Kalian bisa memilih 2 jenis makanan dan 2 jenis minuman" Bagaimana cara melakukan pembulatan pada harga makanan dan minuman yang kelompok kalian pilih? Bagaimana cara melakukan pembulatan pada nilai tempat ribuan? Bagaimana cara melakukan pembulatan pada nilai tempat puluh ribuan? (Bernalar kritis)

Setelah selesai menyampaikan materi kemudian guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Kelompok ini dibentuk secara heterogen yaitu dengan mengelompokkan siswa secara merata, siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dan yang rendah dijadikan satu begitu juga dengan kelompok yang lain. Kelompok-kelompok tersebut kemudian diberi nama Mangga, pepaya, anggur, dan rambutan. Setelah siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan. Sebelum mengerjakan LKPD, siswa diminta untuk belajar kelompok terlebih dahulu dengan mempelajari kembali materi yang telah guru sampaikan

Setelah pembahasan LKPD selesai guru melaksanakan games. Games terdiri atas soal-soal yang kontennya relevan, games dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Dalam tahap games pada pertemuan pertama siklus I siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara permainan atau games yang akan dilakukan. Guru menempatkan siswa dalam beberapa meja turnamen untuk melakukan games. Siswa segera berkumpul dalam meja turnamen, namun ada beberapa siswa yang masih bingung masuk dalam meja yang mana. Sehingga sedikit terjadi keributan Guru segera mengecek anggota yang ada dalam meja turnamen. Setelah semua siswa menempatkan diri dengan benar, guru menyampaikan aturan dan tata cara games.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum paham dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang

sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar serta menutup pembelajaran dengan salam.

#### c. Observasi Siklus 1

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi atau pengamatan baik terhadap guru maupun siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat baik pengamatan terhadap guru maupun siswa. Adapun secara rinci hasil pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1**

Skor Total Seluruh Siswa	Skor Maksimum	Persentase Kelulusan	Kategori
387	528	73.29%	Baik

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa untuk mengetahui persentase keseluruhan aktivitas siswa harus dihitung terlebih dahulu skor total seluruh siswa kemudian dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100%. Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan Skor Total Seluruh Siswa Skor Maksimum Persentase Keseluruhan Kategori 73,29% Baik.

#### d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada proses pembelajaran guru bersama peneliti segera melakukan refleksi untuk menganalisis ketercapaian tindakan yang telah dilakukan agar diperbaiki pada tindakan berikutnya. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I diketahui bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif learning Team Game Tournament belum mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Beberapa permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut. a) Siswa masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru baik penjelasan tentang materi, pembagian kelompok, maupun aturan pada saat games atau turnamen dilaksanakan. b) Guru masih kurang memperhatikan partisipasi siswa dalam pembelajaran. c) Guru masih kurang bisa memotivasi siswa untuk lebih antusias dan kompetitif dalam pelaksanaan games atau turnamen..

### 2. Siklus 2

#### a. Perencanaan

Secara umum tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II sama dengan tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus 1 ada beberapa tahapan yang perlu ditambahkan dalam perencanaan siklus II. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

- 1) Menyiapkan media pembelajaran berupa power point
- 2) Pembentukan kelompok baru yang lebih heterogen dan ditempelkan di papan informasi yang ada depan kelas dua hari sebelum pelaksanaan tindakan siklus II agar siswa dapat melihat dan lebih mempersiapkan diri dengan pembagian kelompok lebih awal.
- 3) Guru berupaya untuk lebih memperhatikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga lebih intensif dalam memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa sehingga siswa lebih percaya diri dan bersemangat dalam pembelajaran

#### b. Pelaksanaan

##### a) Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah berdoa, guru melakukan presensi guna mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 11 orang siswa. Dalam kegiatan awal guru menyampaikan salam dan melakukan apersepsi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

##### b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi pembulatan angka. Peserta didik berkumpul dengan kelompok belajarnya (Collaboration). Peserta didik diberi Lembar Kerja Peserta Didik untuk dikerjakan.

Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik secara kelompok Guru mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada di lembar kerja. Peserta didik berdiskusi untuk memecahkan permasalahan di LKPD (Gotong royong). Dalam LK tersebut Peserta didik memilih 2 barang di setiap daftar makanan dan minuman berikut dengan nama barang dan harga barang yang akan mereka beli jika pergi ke supermarket. Peserta didik menuliskan 2 jenis makanan dan 2 jenis minuman, selanjutnya dijumlahkan agar mendapat harga yang sebenarnya. Peserta didik menuliskan 2 jenis makanan dan 2 jenis minuman, selanjutnya daftar makanan dan minuman dibulatkan ke ribuan terdekat. Jika peserta didik sudah memilih barang yang hendak dibeli dan sudah melakukan pembulatan ke ribuan terdekat maka peserta didik diminta untuk menjumlahkan barang-barang yang sudah dibelinya dan dibulatkan ke puluh ribuan terdekat. Ketika peserta didik berkegiatan, guru membimbing peserta didik dengan memberikan penjelasan serta memantau aktivitas belajar peserta didik.

Setelah selesai menyampaikan materi kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru dan diumumkan dua hari sebelum pembelajaran dimulai. Kelompok ini dibentuk secara heterogen yaitu dengan mengelompokkan siswa secara merata, siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dan yang rendah dijadikan satu begitu juga dengan kelompok yang lain. Kelompok-kelompok tersebut kemudian diberi nama Mangga, pepaya, anggur, dan rambutan. Setelah siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan. Dalam belajar kelompok ini, siswa yang memiliki hasil belajar dan tingkat pemahaman yang tinggi bertanggung untuk membantu temannya yang belum paham. Sehingga terciptalah kerjasama dan rasa tanggung jawab diantara siswa. Guru mengamati aktivitas siswa serta membimbing siswa yang belum memahami materi pembulatan angka. Mobilitas guru lebih ditingkatkan hal ini untuk memastikan semua siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya. Guru juga memberikan dorongan dan motivasi pada siswa dengan hasil belajar yang agar mau membantu teman dalam kelompoknya yang belum paham terhadap materi yang disampaikan guru. Dengan adanya kerjasama yang baik di dalam kelompok maka siswa akan lebih siap dalam melaksanakan games atau turnamen berikutnya. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil kerjanya. Siswa berebut untuk menyampaikan hasil kerjanya, guru memilih kelompok yang akan menyampaikan hasil kerjanya

#### c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum paham dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar serta menutup pembelajaran dengan salam

#### c. Observasi

Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan model TGT pada materi pembulatan angka. Hal-hal yang diamati oleh pengamat adalah sebagai berikut. (1) Siswa dapat memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. (2) Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (3) Siswa mampu menerima dan menyesuaikan diri dengan kelompoknya (4) Siswa mampu bekerjasama dengan baik di dalam kelompok (5) Siswa sudah kompak dalam pelaksanaan permainan (6) Siswa sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (7) Siswa antusias dalam melaksanakan permainan (8) Siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam menghitung skor turnamen (9) Siswa mampu mematuhi peraturan dalam permainan (10) Siswa jujur dalam pelaksanaan permainan (11) Siswa dapat bertanggung jawab sebagai pemeran turnamen (12) Siswa jujur dalam mengerjakan tugas dan soal individu.

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2**

Skor Total Seluruh Siswa	Skor Maksimum	Persentase Kelulusan	Kategori

425	528	80.49%	Baik
-----	-----	--------	------

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa untuk mengetahui persentase keseluruhan aktivitas siswa harus dihitung terlebih dahulu skor total seluruh siswa kemudian dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100%. Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II yaitu 80.49%

#### d. Refleksi

Setelah selesai melaksanakan tindakan, guru bersama peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi tersebut adalah dari pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan menunjukkan tidak ada kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Dengan demikian peneliti dan guru kelas sepakat untuk menghentikan tindakan hanya sampai pada tahap Siklus II

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pratindakan, penelitian siklus I, dan siklus II yang dilakukan di SDN Tambakmas 2 dapat diketahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa terutama pada materi pembulatan angka. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil tes yang diberikan pada pra tindakan dan setiap akhir siklus I dan siklus II serta dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam skor nilai diperoleh pada setiap siklus. Adapun hasil belajar siswa pada akhir siklus I dan siklus II sebagai berikut

1. Hasil evaluasi akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada 2 siswa (20%) yang nilainya belum mencapai KKM, dan siswa yang sudah mencapai KKM ada 9 siswa (80%).
2. Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan 11 siswa (100%) sudah mencapai KKM.

Hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari tahap pra tindakan, tahap siklus I sampai tahap siklus II. Kenaikan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I sebesar 11%. Pada tahap pra tindakan tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai KKM, artinya 100% siswa dinyatakan belum tuntas. Setelah diberikan tindakan pada tahap siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 73.29% siswa dinyatakan tuntas. Kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 7%. Penelitian tindakan kelas pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih efektif, juga siswa yang kurang aktif menjadi lebih antusias. Hal ini sesuai dengan penjelasan (Juliani et al., 2016) bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya perbaikan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan

Dari observasi yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan peneliti menemukan permasalahan-permasalahan di dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan kurang tepat sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran yang baru yaitu model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament maka proses pembelajaran menjadi lebih baik. Observasi pada tahap siklus I menunjukkan bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif saat mengikuti kegiatan presentasi kelas, kemudian siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Dalam pelaksanaan games siswa masih kurang bertanggungjawab, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang menjawab dengan asal dan bercanda sendiri. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang.

Pada tahap siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai aktif dari awal pembelajaran dan presentasi kelas. Guru menggunakan media konkret untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus II pembagian kelompok diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran,

sehingga membuat siswa lebih siap melakukan tugas dan bekerjasama dengan kelompoknya, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I dimana guru membagi kelompok satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, akibatnya siswa belum mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, dan kurang dapat bekerjasama dengan baik. Pada pertemuan kedua keaktifan siswa semakin meningkat. Pembagian kelompok lebih heterogen sehingga siswa dapat bekerjasama dengan lebih baik. Selain itu penjelasan materi oleh guru yang lebih menarik membuat siswa lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Mobilitas guru dalam mengawasi kerja kelompok juga lebih ditingkatkan, sehingga siswa jauh lebih bisa terkontrol dengan baik. Siswa saling berkompetisi antar kelompoknya, setiap anggota kelompok sudah terlihat bertanggungjawab dan serius dalam melaksanakan games. Mereka juga lebih bertanggungjawab pada jawaban dan perolehan skor kelompok dan lebih mentaati aturan permainan yang sudah disepakati.

Menurut (Kusumawati. et al., 2018), model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim dan turnamen berupa permainan, dan diakhiri dengan penghargaan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pra tindakan sampai dengan pasca tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif, karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakmas 2. Hasil penelitian yang dituliskan oleh (Hasibuan et al., 2021) dengan judul peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menerangkan bahwa Hasil belajar sebelum menggunakan model dengan nilai rata-rata 70,00 dengan pencapaian belum tuntas. Setelah dilakukan Siklus I hasil belajar naik menjadi 75,04 tetapi masih berada pada pas nilai KKM. Sehingga, dilanjutkan Siklus II dengan hasil belajar naik menjadi 86,64 dengan pencapaian tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ali (2020) dengan judul meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) pada siswa kelas v sdn no. 35 maccinibaji kabupaten takalar dengan hasil penelitian Hasil yang dicapai setelah dianalisis yaitu (1) pada siklus I, diperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 71,72 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100 dan berada pada kategori sedang. (2) Pada siklus II, diperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 79,65 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100 dan berada pada kategori sedang. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar matematika berdasarkan skor rata-rata dari siklus I ke siklus II (3) Jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 21 orang (72%) dan pada siklus II meningkat menjadi 27 orang (93%) dan (4) sikap siswa terhadap model pembelajaran yang dilakukan meningkat dilihat dari respon siswa dari situasi yang diberikan pada siklus I ke siklus II.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 khususnya dalam materi pembulatan angka. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakmas 2 dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika materi pembulatan angka yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa adalah 29.45 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 0%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 73,29% dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 80.49%. dengan demikian, model pembelajaran kooperatif team games tournament dapat digunakan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No.35 Maccinbaji Kabupaten Takalar. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Harjoko. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V Sd N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta*, 53(9), 166.
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Hotdian, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. 1(2), 1–4.
- Juliani, N. W., Murda, I. N., & Widiiana, I. W. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2015/2016. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD V*, 4(1), 1–12.
- Kusumawati., K., Endah H, D., & Adhi P, S. (2018). Gaya Belajar Siswa Berprestasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 03 Cibelok Pemalang. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 186–187. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12192>
- Oramas, C. V. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Mahasiswa Fmipa Pendidikan Matematika Melalui Model Pembelajaran Improve. 23(1), 2016.
- Putra, H. D., Thahiram, N. F., Ganiati, M., & Nuryana, D. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang Development of Project-Based Blended Learning Model to Support Student Creativity in Designing Mathematics Learning in Elementary School. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 82–90.
- Riyatuljannah, T. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Konstruktivisme. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 45–53. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3524>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Suwarto. (2007). *Dasar Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. UNS Press.
- Yolanda, S., Purwanto, A., & Pd, R. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Di Kelas X Ips 1 Madrasah Aliyah .... : *Jurnal Pendidikan* ..., 1(2), 46–52. <https://jurnal.fipps.ikipgriptk.ac.id/index.php/GEOGRAFI/article/view/79>