



### Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan Media Tiruan pada Peserta Didik Kelas II SDN Tahai Jaya 2

<sup>1</sup>Maghfiratullah, <sup>1</sup>Friska., <sup>1</sup>Sugianto., <sup>1</sup>Wahidah, <sup>1</sup>Purna Haidawati,

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

Email: [magfiratullah65@gmail.com](mailto:magfiratullah65@gmail.com)

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: April 2024	Penelitian ini bertujuan: (1) meningkatkan hasil belajar Matematika materi pengukuran waktu dengan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> , (2) mendeskripsikan aktivitas belajar Matematika peserta didik di kelas II SDN Tahai Jaya 2 dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> berbantuan media tiruan. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis C Taggart yang berusaha memecahkan atau menjawab permasalahan yang dihadapi pada situasi sekarang. Dengan jumlah subjek penelitian 26 peserta didik, dengan 15 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 pada siklus I rata-rata 2,9 dengan kriteria cukup baik, kemudian pada siklus II rata-rata 3,2 dengan kriteria baik, aktivitas peserta didik meningkat menjadi aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> , (2) hasil belajar Matematika kelas II SDN Tahai Jaya 2 pada tes awal memperoleh nilai rata-rata 46 dengan ketuntasan klasikal 11,53%, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 67 dengan ketuntasan klasikal 46,15% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 78 dengan ketuntasan klasikal 88,46%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2. <b>Kata kunci:</b> Hasil Belajar, <i>Team Game Tournament</i> , Media Tiruan
Revisi: Mei 2024	
Publikasi: Juni 2024	
	<b>ABSTRACT</b> <i>This research aims to: (1) improve Mathematics learning outcomes in time measurement material using the Team Game Tournament (TGT) learning model, (2) describe the Mathematics learning activities of students in class II at SDN Tahai Jaya 2 using the Team Game Tournament (TGT) learning model. assisted by artificial media. The research method used by researchers is the Classroom Action Research (PTK) design from Kemmis C Taggart which seeks to solve or answer the problems faced in the current situation. The number of research subjects was 26 students, with 15 men and 11 women. The results of the research show that: (1) the activity of class II students at SDN Tahai Jaya 2 in cycle I averaged 2.9 with fairly good criteria, then in cycle II the average was 3.2 with good criteria, student activity increased to active in the learning process by applying the Team Game Tournament (TGT) learning model, (2) the results of class II Mathematics learning at SDN Tahai Jaya 2 in the initial test obtained an average score of 46 with classical completeness of 11.53%, in the first cycle the average score was obtained -average 67 with classical completeness 46.15% and in cycle II obtained an average score of 78 with classical completeness 88.46%. The conclusion of this research is that the Team Game Tournament (TGT) learning model can improve Mathematics learning activities and outcomes in class II students at SDN Tahai Jaya 2.</i> <b>Keywords:</b> Learning Outcomes, Team Game Tournament, Imitation Media

doi: [10.33084/jppp.v2i1.7569](https://doi.org/10.33084/jppp.v2i1.7569)

Bidang: Penelitian

**Informasi sitasi:** Maghfiratullah, Friska, Sugianto, Wahidah, & Haidawati, P. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan Media Tiruan pada Peserta Didik Kelas II SDN Tahai Jaya 2. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.33084/jppp.v2i1.7569>

## PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, berupa pola deduktif dan berupa bahasa yang dilambangkan dengan simbol-simbol. Pembelajaran Matematika memiliki tujuan mendorong peserta didik untuk dapat memecahkan masalah berdasarkan proses berpikir yang kritis, logis, dan rasional. Waktu adalah salah satu materi dalam Matematika yang merupakan suatu hal penting dalam pendidikan selain mendasari aspek

kehidupan sehari-hari manusia. Waktu dapat menginformasikan banyak hal ilmiah, penyelidikan tentang bagaimana sesuatu bekerja, dari penentuan kecepatan dan dampak dalam fenomena fisik terhadap orbit dan rotasi bumi.

Salah satu capaian pembelajaran yang tertuang dalam tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas II semester I tahun pelajaran 2023/2024 adalah mengukur dan membaca waktu. Materi pengukuran waktu untuk peserta didik kelas II melibatkan konsep dasar waktu seperti jam, menit, dan detik. Pemahaman tentang jam peserta didik dapat mempelajari cara membaca jam analog dan digital, peserta didik dapat memahami konsep 60 menit dalam 1 jam dan belajar cara menghitung menit. Materi ini dapat diajarkan dengan menggunakan gambar, permainan, aktivitas praktis dan alat bantu sederhana untuk membantu peserta didik memahami konsep pengukuran waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tepatnya SDN Tahai Jaya-2 Desa Tahai Jaya Kecamatan Maluku Kabupaten Pulang Pisau ditemukan permasalahan yaitu masih ada peserta didik yang kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, kurang merespon ketika guru mengajukan pertanyaan untuk mengkonfirmasi pemahaman. Dalam proses pembelajaran ditemukan masalah atau fenomena yang menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu faktor dari peserta didik dan guru.

Faktor penghambat dari peserta didik yaitu karakteristik masing-masing anak yang berbeda serta materi pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Sedangkan faktor penghambat dari guru yaitu media pembelajaran yang kurang membantu dan kurang memadai dan guru tidak dapat mengembangkan proses pembelajaran didalam kelas yang sehingga peserta didik kurang aktif didalam kelas dan suasana di kelas menjadi tidak kondusif. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak memuaskan dan menimbulkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika menjadi rendah terutama dalam memahami materi pengukuran waktu. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar Matematika peserta didik yang berjumlah 26 orang, hanya 3 orang peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dan 23 orang peserta didik lainnya belum memenuhi KKTP dengan nilai  $\leq 65$  terutama dalam materi pengukuran waktu di kelas II SDN Tahai Jaya 2.

*Team Game Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. TGT merupakan model pembelajaran berbasis kolaborasi dan kompetensi dalam bentuk permainan kelompok. Media tiruan dalam pengukuran waktu seperti alat peraga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pengukuran waktu. Kombinasi antara TGT dan media tiruan dapat menjadi alternatif yang menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pengukuran waktu

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada kelas II SD Negeri Tahai Jaya 2, peneliti memutuskan untuk menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media tiruan jam kepada peserta didik kelas II SD Negeri Tahai Jaya 2. Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini mampu memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dan mampu melampaui batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan mengangkat judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media Tiruan Pada Peserta didik Kelas II SDN Tahai Jaya 2”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang akar permasalahannya muncul di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas (Suhasimi Arikunto, dkk, 2015). Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat melihat sendiri praktik pembelajaran dan guru secara reflektif dapat menganalisis, menyintesis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas berlangsung dalam tahap-tahap yang dimulai dari menyusun rencana, tindakan, observasi, refleksi dan kembali pada perencanaan untuk tindakan yang berikutnya sampai dirasa cukup (Rochiati Wiriaatmadja, 2006).

Penelitian tindakan kelas secara kolaboratif merupakan penelitian dimana peneliti bekerja sama dengan beberapa pihak, baik kepala sekolah, guru kelas maupun peneliti dari perguruan tinggi kependidikan secara serempak (M. Asrori, dkk, 2009). Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, sedangkan guru sebagai kolaborator yang bertugas mengamati kegiatan secara langsung selama pembelajaran berlangsung serta membantu mengamati hasil belajar anak dalam pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)*.

Teknik menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskripsi yang merupakan bidang ilmu statistika digunakan untuk mendeskripsikan atau memaparkan data sehingga data tersebut lebih mudah diinterpretasikan. Indikator kinerja yang digunakan untuk menentukan keberhasilan dari penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* yaitu indikator kualitatif dan indikator kuantitatif.

Indikator kualitatif yaitu berupa keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan sikap mereka terhadap model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada aspek pengukuran waktu yang digunakan oleh guru. Indikator kuantitatif yaitu besarnya nilai tes atau poin hasil game yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran TGT yang dibandingkan dengan nilai tes yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran TGT.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Hasil observasi tindakan siklus I yang dilakukan oleh guru sekaligus wali kelas adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun
- Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, tahap persiapan, tahap membuka pembelajaran, tahap kegiatan inti dan tahap menutup pembelajaran.
- Pada tahap kegiatan ini dilaksanakan penyajian materi pelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Kegiatan inti tersebut dapat dirinci mulai dengan menyajikan materi, guru/peneliti memberikan contoh cara mengukur dan menghitung waktu dengan benar, guru/peneliti mengadakan tanya jawab dengan peserta didik, guru/peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, guru/peneliti memimpin model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, guru/peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi, guru/peneliti memberikan evaluasi berupa post tes.
- Waktu pada siklus I adalah 2 x 35 menit atau 2 Jam Pembelajaran (JP).

Pada tes awal sebelum tindakan pada siklus I, menunjukkan bahwa hasil belajar menghitung dan mengukur waktu peserta didik hanya memperoleh nilai rata-rata 46 dengan tingkat ketuntasan 11,53%. Hasil belajar peserta didik tersebut belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas II SDN Tahai Jaya 2.

Setelah dilakukan tindakan siklus I, dan diperoleh hasil belajar menghitung dan mengukur waktu peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan nilai rata-rata 67 dengan tingkat ketuntasan 46,15%.

Dari hasil evaluasi tes pertama dan tes kedua dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan di kelas II SDN Tahai Jaya 2 sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar yang di peroleh peserta didik, walaupun belum memenuhi ketuntasan klasikal.

Hasil belajar dari tindakan yang dilaksanakan dalam pembelajaran pada siklus I dari tes akhir peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post test Peserta Didik Siklus I

No.	Nama Peserta didik	Skor Pre test	Peningkatan	Skor Post test	Batas Ketuntasan	
					Tuntas	Belum Tuntas
1.	AYA	70	Meningkat 10	80	✓	
2.	AMA	10	Meningkat 50	60		✓
3.	ADF	60	Meningkat 10	70	✓	
4.	ABA	20	Meningkat 40	60		✓
5.	A	30	Meningkat 30	60		✓
6.	BBB	30	Meningkat 30	60		✓
7.	CFA	80	Meningkat 10	90	✓	
8.	CYN	60	Meningkat 20	80	✓	
9.	F	60	Meningkat 10	70	✓	
10.	KMA	50	Meningkat 10	60		✓
11.	LO	40	Meningkat 20	60		✓
12.	LH	60	Meningkat 10	70	✓	
13.	MRA	60	Meningkat 10	70	✓	
14.	M	50	Meningkat 10	60		✓
15.	MKA	40	Meningkat 20	60		✓
16.	MA	10	Meningkat 50	60		✓
17.	MS	80	Meningkat 10	90	✓	
18.	NR	20	Meningkat 40	60		✓
19.	NO	50	Meningkat 10	60		✓
20.	RIM	40	Meningkat 20	60		✓
21.	RDNA	60	Meningkat 10	70	✓	
22.	RN	60	Meningkat 10	70	✓	
23.	RPP	50	Meningkat 10	60		✓
24.	RFD	60	Meningkat 10	70	✓	
25.	SJDL	30	Meningkat 50	80	✓	
26.	W	30	Meningkat 30	60		✓
	<b>Jumlah</b>	<b>1.210</b>		<b>1.750</b>	<b>12</b>	<b>14</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>46</b>		<b>67</b>		
	<b>Ketuntasan Klasikal</b>			<b>46,15 %</b>		

Berdasarkan hasil observasi dari guru dan wali kelas dan tes hasil belajar peserta didik, pada siklus I dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, peneliti dan

2 orang pengamat (observer) mendapatkan beberapa kendala dan saran perbaikan dari guru dan wali kelas diantaranya tertuang dalam tabel berikut :

**Tabel 2.** Refleksi Dalam Siklus I

No.	Permasalahan	Perbaikan Pada Siklus II
1	Peserta didik masih kurang memperhatikan peneliti atau kurang fokus dengan peneliti yang sedang mengajar di depan kelas serta kurang respon atau umpan balik peserta didik saat proses pembelajaran	Peneliti akan lebih menguasai kelas sehingga kelas lebih menyenangkan bagi peserta didik, dan peserta didik dapat lebih memperhatikan peneliti dan merespon peneliti saat proses pembelajaran.
2	Keterbatasan waktu yang tersedia sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terlihat tergesa-gesa	Peneliti akan memfokuskan kegiatan pembelajaran langsung pada kegiatan inti agar lebih banyak waktu dan tidak tergesa-gesa dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berkoordinasi dengan guru dan wali kelas agar tindakan di siklus I harus dilanjutkan pada penelitian siklus II. Pada penelitian siklus II peneliti akan melaksanakan pembelajaran lebih intensif lagi dan melaksanakan saran-saran dari pengamat dan diharapkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih baik dari siklus I, yang masih belum masuk dalam kriteria ketuntasan belajar klasikal yaitu 85%. Selanjutnya peneliti bersama dengan guru dan wali kelas menyusun kembali rencana pembelajaran berdasarkan saran-saran dari guru dan wali kelas dan melanjutkan ke siklus II.

### Siklus II

Data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian siklus II. Soal yang diberikan pada post test ini sama dengan soal yang diberikan di pre test dan post test dalam siklus I yaitu 10 butir soal pilihan ganda.

**Tabel 3.** Hasil Post test Peserta Didik Siklus II

No.	Nama Peserta didik	Skor Post test Siklus I	Peningkatan	Skor Post test Siklus II	Ketuntasan Tuntas	Belum Tuntas
1.	AYA	80	Meningkat 10	90	✓	
2.	AMA	60	Meningkat 20	80	✓	
3.	ADF	70	Penurunan 10	60		✓
4.	ABA	60	Meningkat 30	90	✓	
5.	A	60	Meningkat 20	80	✓	
6.	BBB	60	Meningkat 10	70	✓	
7.	CFA	90	Meningkat 10	100	✓	
8.	CYN	80	Meningkat 20	100	✓	
9.	F	70	Meningkat 10	80	✓	
10.	KMA	60	Meningkat 10	70	✓	
11.	LO	60	Meningkat 20	80	✓	
12.	LH	70	Meningkat 20	90	✓	
13.	MRA	70	Tidak Meningkatkan	70	✓	
14.	M	60	Meningkat 10	70	✓	
15.	MKA	60	Tidak Meningkatkan	60		✓
16.	MA	60	Tidak Meningkatkan	60		✓
17.	MS	90	Meningkat 10	100	✓	
18.	NR	60	Meningkat 10	70	✓	
19.	NO	60	Meningkat 10	70	✓	
20.	RIM	60	Meningkat 10	70	✓	
21.	RDNA	70	Meningkat 10	80	✓	
22.	RN	70	Meningkat 10	70	✓	
23.	RPP	60	Meningkat 10	70	✓	
24.	RFD	70	Meningkat 10	80	✓	
25.	SJDL	80	Meningkat 10	90	✓	
26.	W	60	Meningkat 10	70	✓	
<b>Jumlah</b>		<b>1.750</b>		<b>2.020</b>	<b>23</b>	<b>3</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>67</b>		<b>78</b>		
<b>Ketuntasan Klasikal</b>				<b>88,46 %</b>		

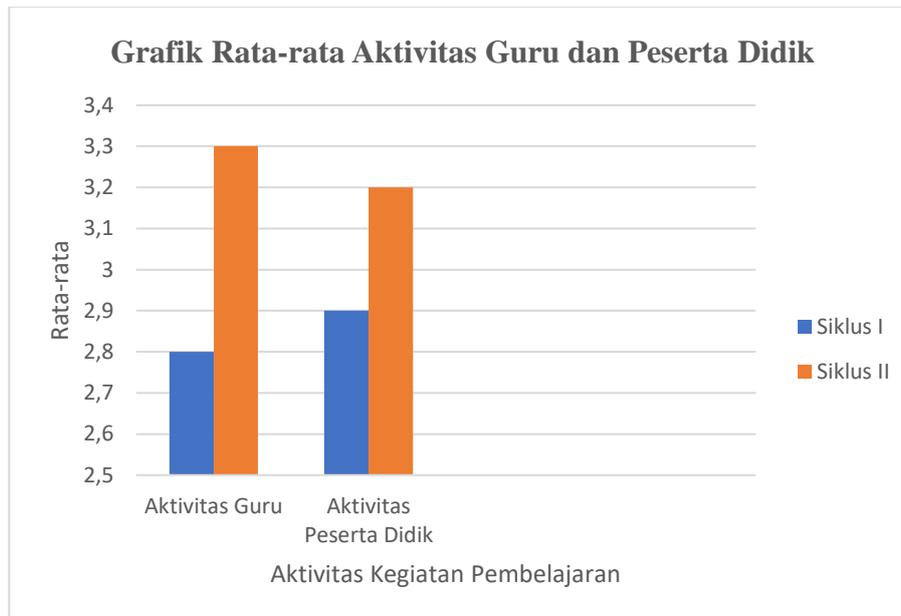
Refleksi dilakukan setelah keseluruhan kegiatan pembelajaran siklus II selesai. Saat melakukan refleksi peneliti dan dua orang observer berdiskusi untuk membahas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dimana :

a) Pada siklus II ini peneliti lebih menguasai kelas sehingga suasana kelas lebih menyenangkan bagi peserta didik, dan peserta didik dapat lebih memperhatikan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini, peneliti sudah memfokuskan kegiatan pembelajaran langsung pada kegiatan inti sehingga lebih banyak waktu untuk peserta didik untuk menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* serta pembelajaran menjadi optimal. Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

**Tabel 4.** Data Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No.	Aktivitas	Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	Guru	2,8	Cukup Baik	3,3	Baik
2.	Peserta Didik	2,9	Cukup Baik	3,2	Baik



**Gambar 1.** Grafik Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Sumber : Data Sendiri

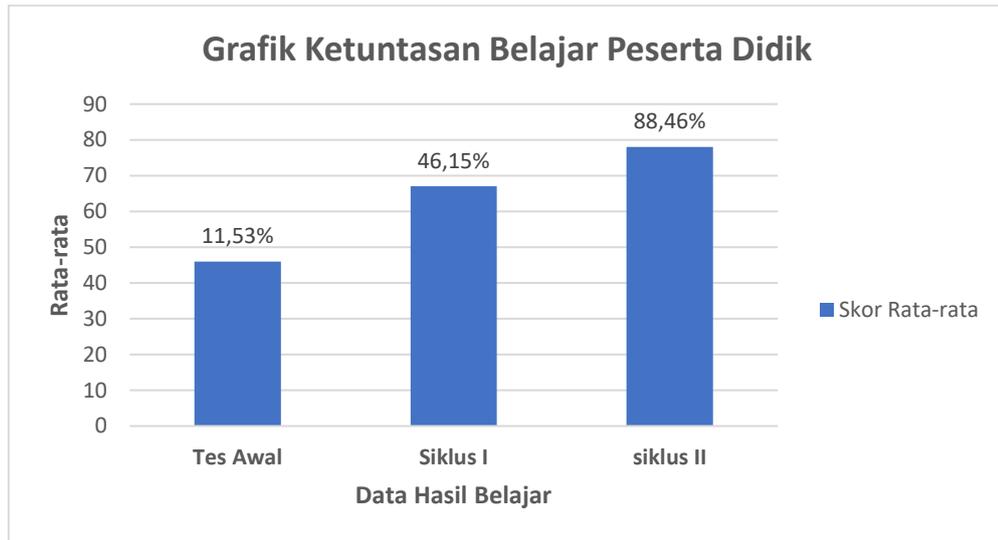
Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru pada siklus I rata-rata yang diperoleh guru adalah 2,8 dengan kriteria cukup baik sedangkan pada siklus II rata-rata yang diperoleh guru 3,33 dengan kriteria baik. Adapun hasil lembar observasi aktivitas peserta didik pada siklus I rata-rata yang diperoleh adalah 2,9 dengan kriteria cukup baik, sedangkan pada siklus II rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 3,2 dengan kriteria baik. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas guru maupun peserta didik dari siklus I ke siklus II sehingga pembelajaran pun memperoleh hasil yang optimal.

#### a. Hasil Belajar Peserta Didik pada Tes Awal dan Tes Akhir

Hasil belajar peserta didik sejak awal sampai dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 5.** Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Data	Skor Rata-rata	Persentase Ketuntasan Klasikal
1	Tes Awal	46	11,53%
2	Tes Akhir Siklus I	67	46,15%
3	Tes Akhir Siklus II	78	88,46%



**Gambar 2.** Grafik Hasil Belajar Peserta Didik  
Sumber : Data Sendiri

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh dari data tes awal memperoleh nilai rata-rata 46 dengan ketuntasan klasikal 11,53%. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu rata-rata 67 dengan ketuntasan klasikal menjadi 46,15%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata 78 dengan ketuntasan klasikal 88,46%. Hal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu hasil belajar peserta didik mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran 65 dengan ketuntasan klasikal 85%.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus yang mana didalam setiap siklus kegiatan yang dilakukan mendapat perlakuan yang sama yang mana didalam setiap siklus melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pembahasan hasil penelitian dikelas II SDN Tahai Jaya 2 tentang penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan pada mata pelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik masih kurang memperhatikan guru atau kurang fokus dengan guru. Kurang adanya respon atau umpan balik peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran Matematika. Selain itu dari peserta didik pun enggan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan agar peserta didik lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelum melakukan 2 siklus tersebut peneliti melakukan tahap pra tindakan melalui pre test untuk mengetahui hasil awal peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* saat proses pembelajaran.

Tahap pra tindakan melalui pre test di kelas II SDN Tahai Jaya 2 pada hari Senin 04 Desember 2023 peneliti membagikan soal pre test, hasil yang didapatkan peserta didik dengan jumlah nilai 1.210 dengan rata-rata nilai adalah 46 dengan ketuntasan klasikal 11,53%. Hasil dari pra tindakan tersebut membuktikan bahwa peserta didik belum memahami materi pembelajaran sehingga peneliti melanjutkan penelitian pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan.

Penelitian pada siklus I dilakukan pada hari Rabu 06 Desember 2023. Penelitian pada siklus I peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan serta menambahkan 2 orang observer sebagai pengamat aktivitas peneliti dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I aktivitas guru (peneliti) dari 2 orang observer memperoleh skor 48 dengan rata-rata 2,8 dengan kriteria cukup baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik dari 2 orang observer memperoleh skor 38 dengan rata-rata 2,9 dengan kriteria cukup baik. Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru (peneliti) dan peserta didik tersebut ditemukan adanya kekurangan pada penelitian siklus I, yaitu kurangnya perhatian peserta didik terhadap peneliti saat proses pembelajaran serta waktu yang dipilih peneliti terlalu singkat dan terlalu tergesa-gesa sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang pada disiklus I.

Penelitian pada siklus II dilakukan pada hari Sabtu 09 Desember 2023. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II aktivitas guru (peneliti) dari 2 orang observer memperoleh skor 57 dengan rata-rata 3,3 dengan kriteria baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik dari 2 orang observer memperoleh skor 42 dengan rata-rata 3,2 dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil observasi penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 mengalami perubahan atau peningkatan menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan

pembelajaran (Kurniasih 2012). Dan pendapat ahli lainnya juga mengatakan model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pelajaran tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya, model TGT membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik (Shoimin, 2020)

Hasil analisis data hasil belajar dari 26 peserta didik dari tes awal (pre test) diperoleh total skor 1.210 dan rata-rata 46 dengan ketuntasan klasikal 11,53%. Dari hasil tes awal yang dilakukan oleh peneliti dari 26 peserta didik hanya 3 orang peserta didik yang masuk kategori tuntas dengan memperoleh nilai  $\geq 65$  sedangkan 23 orang peserta didik lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan memperoleh nilai  $\geq 65$ . Hal tersebut membuat peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan agar hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85%.

Hasil penelitian siklus I yang dilaksanakan pada hari Rabu 06 Desember 2023 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan. Hasil belajar peserta didik dalam siklus I memperoleh nilai 1.750 dan rata-rata 67 dengan ketuntasan klasikal 46,15%. Dalam siklus I ini terdapat 12 orang peserta didik masuk kategori tuntas sedangkan 14 orang peserta didik lainnya masih belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika namun masih belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 85%. Maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II, untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian siklus II yang dilaksanakan hari Sabtu 09 Desember 2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan. Hasil belajar peserta didik dalam siklus II memperoleh nilai 2.020 dan rata-rata nilai 78 dengan ketuntasan klasikal 88,46%. Hal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu hasil belajar peserta didik mencapai KKM  $\geq 65$  dengan ketuntasan klasikal 85%.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa permainan di dalam TGT dapat membantu merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan terfokus ke dalam materi pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga hasil belajar dapat meningkat (Kusumandari, 2011). Dan juga sejalan dengan pendapat ahli yang lain yang mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa dan dapat mengembangkan hasil belajar peserta didik (Ibrahim, 2022)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aktivitas peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 dari data penelitian siklus I rata-rata 2,9 dengan kriteria cukup baik dan dalam data penelitian siklus II meningkat menjadi rata-rata 3,2 dengan kriteria baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 meningkat menjadi aktif dalam pembelajaran Matematika saat penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan.
2. Adanya peningkatan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media tiruan. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar peserta didik yang di peroleh dari tes awal (pre test), tes akhir (post test) siklus I dan tes akhir siklus II, mengalami peningkatan hasil belajar dari yang awalnya nilai rata-rata 46 dengan ketuntasan klasikal 11,53% menjadi nilai rata-rata 67 dengan ketuntasan klasikal 46,15 dan menjadi nilai rata-rata 78 dengan ketuntasan klasikal 88,46%. Dari hasil analisis data dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 dalam mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Dan dapat dikatakan penelitian ini berhasil karena hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas II SDN Tahai Jaya 2 dapat mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Fathurrohman, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Peserta didik. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 7(2), 270-288.
- Arikunto, Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Benyamin S. Bloom, Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik sd. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(1).

- Djamaludin, MUSTIKA KHAIRANI, M. K. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menggunakan Model Picture And Picture Di Kelas IV Pada Tema 5 Subtema 2 Materi Rantai Makanan SD Swasta Anugrah Merek TA 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Djmarah, A. Zain, Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- Fatimatzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(1), 35-50.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Hamalik, Alamsah, G. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri I Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Herawati, Ramanda, E. S., Yogica, R., Rustiono, R., & Selaras, G. H. (2023). Validitas E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Bermuatan Pendekatan Kontekstual tentang Materi Ekosistem untuk Peserta Didik di SMA:(Validity of Interactive E-Modules Using Smart Apps Creator Containing Contextual Teaching and Learning about Ecosystem Materials for High School Students). *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(2), 93-102.
- Ibrahim, Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., & Ningsih, Y. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109-115.
- James, Maftukhah, N. A. (2019). Analisis kecerdasan emosional peserta didik terhadap kemampuan problem solving matematika peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Al-Hikmah*, 6(2), 1-10.
- Jamil, I. M. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1).
- Kusumandari, Kurniasih, Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(1), 1-10.
- Nurkamilah, M., Nugraha, M. F., & Sunendar, A. (2018). Mengembangkan literasi matematika peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran matematika realistik Indonesia. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 70-79.
- Pribadi, B. A. (2017). Media & teknologi dalam pembelajaran. Prenada Media.
- Setyawan, D., & Putra, C. A. (2020). Pengaruh Logic-Mathematic Intelligence Dan Cognitive Load Theory Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(2), 96-100.
- Shoimin, Putri, P. O., & Wati, E. (2020). Implementasi model pembelajaran team game tournament (TGT) untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa. *Intersections*, 5(1),38-45.
- Siburian, R. P. (2020). Analisis Pengaruh Variabel Internal Dan Eksternal Terhadap Profitabilitas Pada Perusahaan Perbankan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia.
- Wasliman, Manalu, M. S. (2020). Analisis Kesulitan Peserta Didik Menghi Tung Luas Dan Keliling Pada Bangun Datar Persegi Panjang Di Kelas IV SDN 101788 Marindal Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Winkel, Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.