



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL  
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
DI KELAS IV SDN 027 TERPADU SUNGAI KUNJANG SAMARINDA  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Mosy R. Arrahmah**

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*  
[mosyarrahmah196@gmail.com](mailto:mosyarrahmah196@gmail.com)

**Zamroni**

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*  
[iceisa.iainsmd@gmail.com](mailto:iceisa.iainsmd@gmail.com)

**Abdul Razak**

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*  
[razakabdul180290@gmail.com](mailto:razakabdul180290@gmail.com)

Citation:

Mosy R. Arrahmah, et. al. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda Tahun Ajaran 2019/2020. *bjsme*, 1(2), 69-81.

**Abstrak**

Penelitian ini di latar belakang oleh realita yang terjadi di Sekolah. Pada akhir tahun pelajaran masih juga terdapat 16 dari 32 siswa siswa yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Penyebabnya adalah siswa kesulitan membedakan antar rumus dan unsur yang ada pada bangun datar, kurang percaya diri terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada, serta kurangnya rangsangan guru terhadap siswa untuk menumbuhkan minat anak dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu rubrik penilaian hasil tes tertulis,

lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa pada prasiklus 62,82 persentase ketuntasan 50,00%. Kemudian dilanjutkan siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata 65,71 persentase ketuntasan 59,38%. Siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata 68,65 persentase ketuntasan 68,75%. Siklus II pertemuan I dengan nilai rata-rata 71,84 persentase ketuntasan 75%. Siklus II pertemuan II, kemampuan siswa meningkat dengan nilai rata-rata 73,84 persentase 87,5%. Sebenarnya jika dilihat dari nilai standar KKM sudah tercapai, namun belum mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 75. Selanjutnya pada kegiatan penyempurnaan pada pembelajaran dilakukan observasi akhir dan kemampuan siswa meningkat menjadi nilai rata-rata 76,34 persentase 90,63%. Dengan demikian, berdasarkan analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang, Samarinda.

**Kata Kunci:** *hasil belajar, cooperative learning, tipe teams games tournament, tgt*

---

## A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu komponen dan serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan (Sundayana, 2015). Matematika wajib dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi. Namun, masalah yang biasanya muncul dalam dunia pendidikan matematika yaitu sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan.

Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika (Wardhana et al., 2021). Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kegiatan guru dalam kelas lebih dominan, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa merasa bosan dan kurang bersemangat untuk belajar. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka juga tidak berani bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (anonim, 2013).

SDN 027 Terpadu Samarinda merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di Provinsi Kalimantan Timur, Kota Samarinda, Kecamatan Sungai Kungjang, Kelurahan Loa Bakung, tepatnya di Jln. Jakarta. Sekolah yang didirikan pada tahun 1993 ini memiliki jumlah siswa sebanyak 792

orang total keseluruhan dari kelas I sampai kelas VI. Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan ternyata masih banyak permasalahan dalam proses pembelajaran seperti guru masih berperan dominan serta minat dan respon siswa dalam mengikuti pelajaran masih sangat kurang.

Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih banyak diam tanpa memperhatikan, mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, tidak mengetahui rumus, dan tidak mengetahui unsur-unsur pada bangun datar. Hal tersebut terjadi di SDN 027 Sungai Kunjang dari 32 siswa Kelas IV pada tahun ajaran 2018/2019 masih kurang dari 87% nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi permasalahan tersebut saya selaku penulis ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Dengan metode tersebut diharapkan hasil belajar matematika meningkat menjadi lebih dari 75% nilai siswa diatas nilai KKM dengan nilai KKM 70.

Untuk itu, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda."

## B. Tinjauan Pustaka

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberpa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tinjauan Pustaka

No	Peneliti	Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Amina Susmiati	Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>2. Sama-sama menggunakan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian Amina Susmiati adalah metode kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)</li> <li>2. Variabel penelitian Amina Susmiati adalah bahasa inggris, sedangkan</li> </ol>

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda TA. 2019/2020

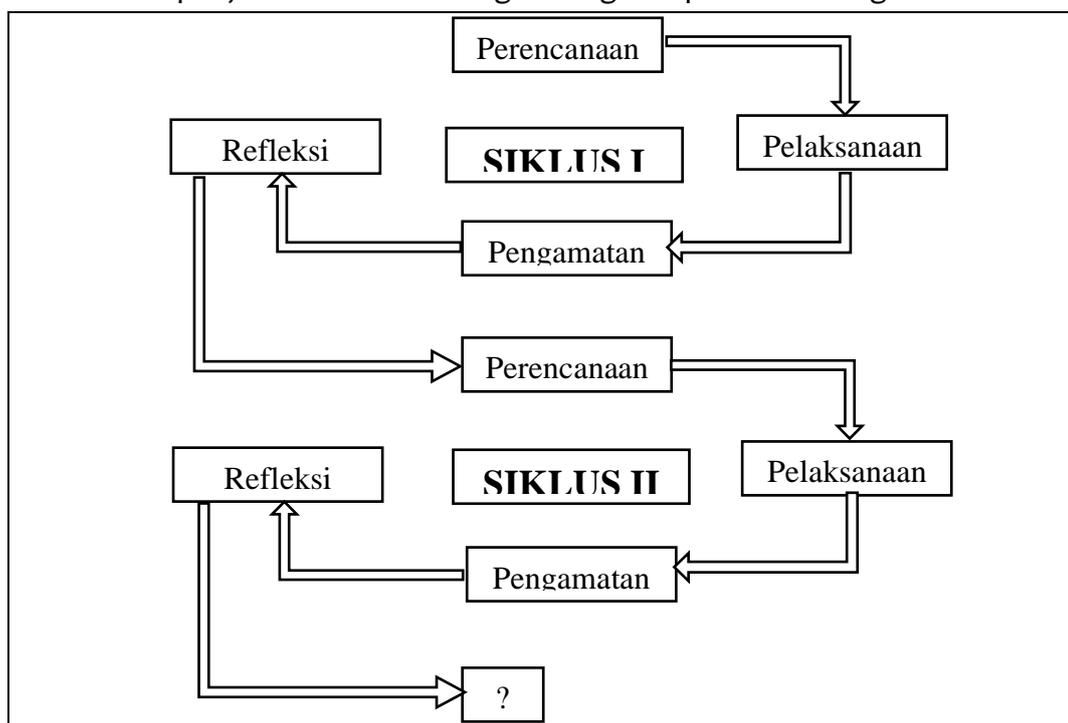
				peneliti adalah matematika 3. Amina Susmiati menggunakan metode pengumpulan data wawancara, angket, dan <i>focus group discussion</i> (FGD)
2	Nadhirotus Salamah	Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>2. Sama-sama menggunakan metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian Nadhirotus Salamah adalah metode kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)</li> <li>2. Variabel penelitian Nadhirotus Salamah adalah IPA, sedangkan peneliti adalah matematika</li> <li>3. Nadhirotus Salamah menggunakan metode pengumpulan data wawancara, angket, dan <i>focus group discussion</i> (FGD)</li> </ol>

### C. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Pendekatan Kualitatif telah dilaksanakan di SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda yang terletak di Jln. Jakarta Perum. Korpri Loa Bakung Kecamatan Sungai Kungjang Kelurahan Karang Asam Ulu. Penelitian ini

dilaksanakan pada bulan Februari 2020 semester II Tahun Pembelajaran 2019/2020 dengan materi bangun datar pada pembelajaran Matematika. Subjek dalam penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020 berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 21 laki-laki dan 11 perempuan, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya pada pokok bahasan bangun datar.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, 2006). Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Model dan Penjelasan Masing-Masing Tahap

#### 1. Perencanaan

- Merencanakan pembagian siswa dalam kelompok kooperatif berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti.
- Mengelompokkan siswa berdasarkan nilai dasar (nilai matematika di raport smester ganjil tahun ajaran 2019/2020) menjadi kelompok-kelompok kooperatif dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- Menyusun lembar observasi untuk mengukur tringkat aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pokok Bangun Ruang dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- Menyusun soal tugas langsung pada materi pokok bangun ruang yang akan dikerjakan secara berkelompok.

- f. Menyusun alat evaluasi hasil belajar matematika siswa pada materi pokok bangun ruang yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

### a. Tahap Pengamatan (observasi)

Pada tahap observasi, peneliti sebagai guru pengajar melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan teman sejawat mengobservasi tindakan yang sedang dilakukan oleh guru dan aktivitas siswa di dalam kelas dilakukan dengan lembar observasi yang telah disiapkan.

### b. Refleksi

Hasil pengamatan dari lembar observasi ini dianalisis sehingga peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan proses belajar pokok bangun ruang yang dilaksanakan di SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang.

## 3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan yang digunakan ada dua jenis, yaitu:

- Instrumen pengumpulan data, meliputi lembar observasi, lembar catatan lapangan, dan lembar tes siswa.
- Instrumen pemandu analisis, meliputi tabel penskoran tes hasil belajar siswa, lembar perbandingan nilai siswa, lembar ketuntasan, dan kriteria keaktifan siswa

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui:

### a. Tes

Siswa dianggap tuntas belajar bila mencapai nilai  $\geq 75$ , jika  $< 75$  dianggap belum tuntas belajar hingga siswa tersebut memerlukan perlakuan khusus pada tindakan selanjutnya.

### b. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan ketika pembelajaran berlangsung, dengan tujuan memperoleh data segala tindakan yang dilakukan siswa dan guru ketika pembelajaran berlangsung. Sebelum melakukan pengamatan, peneliti atau pengamat menyiapkan pedoman observasi. Adapun pedoman observasi sebagai berikut:

**Tabel 2.** Pedoman Indikator Observasi Pelaksanaan Prosedur Pembelajaran

No.	Komponen Ketrampilan	Keterangan
1.	<b>Aktivitas Guru</b>	
	Penyajian materi, indikator yang digunakan dalam item :	1 = tidak satupun indikator terpenuhi
	Bahan yang disampaikan benar, tidak ada yang menimpang	2 = satu indikator terpenuhi
	Penyampaian materi lancar, tidak tersendat-sendat	3 = dua indikator terpenuhi
	Penyampaian sistematis	4 = tiga indikator terpenuhi
	Bahasa yang digunakan jelas dan benar, mudah dipahami siswa	5 = empat indikator terpenuhi

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda TA. 2019/2020

	<p>Pengelolaan kelas, indikator yang digunakan dalam item:</p> <p>Menetapkan alokasi waktu belajar mengajar</p> <p>Mengatur penggunaan waktu</p> <p>Mengelola tugas rutin kelas</p> <p>Memberikan tuntutan agar interaksi antar siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru terpelihara dengan baik</p> <p>Menangani perilaku siswa yang tidak diinginkan</p>	<p>1 = satu dari lima indikator terpenuhi</p> <p>2 = dua dari lima indikator terpenuhi</p> <p>3 = tiga dari lima indikator terpenuhi</p> <p>4 = empat dari lima indikator terpenuhi</p> <p>5 = kelima indikator terpenuhi</p>
2.	<b>Aktivitas Siswa</b>	
	<p>Perhatian siswa, indikator yang digunakan dalam item:</p> <p>Memahami tujuan pembelajaran</p> <p>Memperhatikan penjelasan guru dan bertanya jika kurang jelas</p> <p>Mencatat atau hanya mendengar penjelasan guru</p> <p>Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber</p>	<p>1 = tidak ada indikator terpenuhi</p> <p>2 = satu dari empat indikator terpenuhi</p> <p>3 = dua dari empat indikator terpenuhi</p> <p>4 = tiga dari empat indikator terpenuhi</p> <p>5 = semua indikator terpenuhi</p>
	<p>Partisipasi siswa, indikator yang digunakan dalam item:</p> <p>Ikut memberikan pendapat dalam pembahasan</p> <p>Ikut terlibat dalam diskusi kelompok</p> <p>Membuat kesimpulan mengenai persoalan yang dibahas</p>	<p>1 = sebagian besar siswa tidak memenuhi indikator</p> <p>2 = 25%-50% siswa memenuhi indikator</p> <p>3 = 50%-75% siswa memenuhi indikator</p> <p>4 = 75%-90% siswa memenuhi indikator</p> <p>5 = semua siswa mampu memenuhi indikator</p>
	<p>Pemahaman siswa, indikator yang digunakan dalam item:</p> <p>Pemahaman terjemahan, artinya siswa hanya mampu menjelaskan suatu hal</p> <p>Pemahaman penafsiran, artinya siswa mampu mengaitkan persoalan yang dihadapkan dengan hal-hal sebelumnya</p> <p>Pemahaman ekstraposisi, artinya siswa mampu melihat dibalik yang tertulis dan menentukan hasil terhadap kasus yang dihadapi</p>	<p>1 = indikator terpenuhi &lt;30%</p> <p>2 = 30%-59% siswa memenuhi indikator</p> <p>3 = 60% siswa memenuhi indikator</p> <p>4 = 61%-80% siswa memenuhi indikator</p> <p>5 = 81%-90% siswa memenuhi indikator</p>
	<p>Kerja sama siswa, indikator yang digunakan dalam item:</p> <p>Semua anggota kelompok aktif terlibat dalam kerja kelompok</p>	<p>1 = indikator lima terpenuhi</p> <p>2 = indikator empat terpenuhi</p> <p>3 = indikator tiga terpenuhi</p>

	Semua anggota kelompok aktif, tapi ada satu siswa yang tidak mau terlibat Semua anggota kelompok aktif, tapi ada dua siswa yang tidak mau terlibat Ada tiga siswa yang tidak mau terlibat dalam satu kelompok Lebih dari empat siswa tidak mau bekerjasama.	4 = indikator dua terpenuhi 5 = indikator satu terpenuhi
	. Penerapan <i>Teams Games Tournamen</i> , indikator yang digunakan dalam item: a. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru b. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru c. Ketekunan siswa dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok d. Keaktifan siswa dalam melakukan <i>game tournament</i> e. Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru	1 = indikator terpenuhi <30% 2 = 30%-59% siswa memenuhi indikator 3 = 60% siswa memenuhi indikator 4 = 61%-80% siswa memenuhi indikator 5 = 81%-90% siswa memenuhi indikator

### c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa foto-foto siswa kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda ketika proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

## 5. Teknik Analisis Data

Untuk analisis keberhasilan atau tingkat presentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi atau tes akhir siklus berupa soal tes tertulis. Analisis data dengan menggunakan statistik sederhana berikut ini:

### a. Penilaian Tes

Penilaian tes diperoleh dengan mencari nilai mean (rata-rata) siswa, yang diperoleh dengan rumus :<sup>1</sup>

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = rata-rata hitung (mean)

$x_i$  = nilai sampel ke-i (jumlah setiap data)

n = jumlah sampel (data)

<sup>1</sup> Nar Heryanto, *Statistika Pendidikan*, (Tangerang Selatan; Universitas Terbuka;2016) h. 43

**b. Penilaian Ketuntasan Belajar**

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara kelompok. Hal yang dijadikan sebagai indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila indikator kuantitatifnya menunjukkan daya serap senilai 70 sesuai dengan KKM, untuk ketuntasan belajar klasikal dan hasil observasi guru terhadap siswa berada dalam kategori sangat baik ( $75\% < NR \leq 100\%$ ). Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:<sup>2</sup>

$$\text{Ketuntasan belajar (NR)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

**D. Hasil dan Pembahasan**

Tahap pertama yang dilakukan peneliti pada prasiklus adalah melakukan pembahasan materi secara garis besar dan melakukan penilaian melalui lembar soal yang diberikan kepada siswa yang dikerjakan berdasarkan kemampuan masing-masing siswa pada materi bangun datar. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa yang mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan sebanyak 50,00%. Persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas atau sama dengan standar ketuntasan adalah 50,00% artinya kurang dari 16 orang siswa yang belum lancar berhitung pada bangun datar.

Pada *siklus I pertemuan I*, peneliti menjelaskan materi bangun datar persegi dan persegi panjang. Setelah penjelasan materi maka dilakukan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dimana peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok berisi 8 siswa. Setiap anggota kelompok mendapatkan masing-masing nomor urut. Kemudian sesuai dengan nomor urut anggota kelompok, siswa dikumpulkan dalam satu meja turnamen dimana akan ada pembaca, penantang, dan pemain. Pembaca akan mencabut kartu soal dan membacakan soal yang harus dijawab oleh pemain, dan pemain diberikan kesempatan selama 1 menit untuk memikirkan jawaban dan menghitung kemudian memilih jawaban yang tepat pada kartu jawaban yang telah disediakan. Jika pemain berhasil menjawab soal maka pemain akan kembali ke kelompok asal dengan membawa kartu soal sebagai skor. Akan tetapi, jika pemain tidak bisa menjawab, maka penantang mendapat kesempatan untuk menjawab soal dan jika jawaban penantang benar maka kartu soal akan menjadi milik penantang. Permainan dilakukan terus secara bergiliran hingga seluruh siswa yang ada pada meja turnamen secara adil mendapatkan posisi sebagai pembaca, pemain, dan penantang. Jika seluruh siswa yang ada pada meja turnamen sudah secara adil mendapatkan posisi sebagai pembaca, pemain, dan penantang, maka masing-masing siswa kembali ke kelompok asal untuk melakukan perhitungan skor dengan menghitung berapa kartu soal yang dibawa oleh siswa pada setiap kelompok. Dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Setelah permainan berakhir dan siswa kembali duduk dimeja masing-masing, peneliti membagikan lembar soal yang dikerjakan masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada siklus I pertemuan I. Walaupun hasilnya masih jauh

---

<sup>2</sup>Riduan dan Sunarto, *Pengantar Statistik untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*, cetakan ke-3, (Bandung:Alfabeta, 2010), h.38

dari indikator yang peneliti harapkan, namun sudah ada peningkatan dari tingkat keberhasilan pada siklus I pertemuan I tingkat keberhasilannya sudah mencapai 59,38%, persentase siswa yang belum tuntas sebanyak 40,63%.

Pada **siklus I pertemuan II**, peneliti menjelaskan materi bangun datar lingkaran dan segitiga. Setelah penjelasan materi maka dilakukan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dimana peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok berisi 8 siswa. Setiap anggota kelompok mendapatkan nomor urut masing-masing. Kemudian, setiap anggota kelompok maju ke meja turnamen sesuai dengan nomor urut yang telah ditentukan. Pada meja turnamen telah tersedia permainan ular tangga dan kartu soal dimana cara bermainnya adalah setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengocok dadu dan memainkan ular tangga. Angka yang ada pada alas ular tangga mewakili nomor kartu soal yang harus dicabut oleh pemain untuk dijawab. Jika pemain bisa menjawab maka kartu soal menjadi miliknya sebagai skor, tetapi jika pemain tidak bisa menjawab soal maka pemain lain mendapat kesempatan untuk menjawab soal dan merebut skor. Permainan dilakukan sampai seluruh siswa yang ada pada meja turnamen mendapat kesempatan untuk mengocok dadu dan menjawab pertanyaan. Jika seluruh siswa yang ada pada meja turnamen sudah mendapatkan kesempatannya, maka masing-masing siswa kembali ke kelompok asal untuk melakukan perhitungan skor dengan menghitung berapa kartu soal yang dibawa oleh siswa pada setiap kelompok. Dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Setelah permainan berakhir dan siswa kembali duduk dimeja masing-masing, peneliti membagikan lembar soal yang dikerjakan masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada siklus I pertemuan II. Walaupun hasilnya masih jauh dari indikator yang peneliti harapkan, namun sudah ada peningkatan dari tingkat keberhasilan pada siklus I pertemuan II tingkat keberhasilannya sudah mencapai 68,75% dan persentase siswa yang belum tuntas sebanyak 31,25%.

Pada **siklus II pertemuan I**, peneliti menjelaskan materi bangun datar jajargenjang dan trapesium. Setelah penjelasan materi maka dilakukan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dimana pelaksanaannya sama persis dengan pelaksanaan siklus I pertemuan I dengan media permainan kartu baca. Walaupun masih jauh dari indikator yang peneliti harapkan, namun sudah ada peningkatan dari tingkat keberhasilan pada siklus II pertemuan I tingkat keberhasilannya sudah mencapai 75% dan persentase siswa yang belum tuntas sebanyak 25%.

Pada **siklus II pertemuan II**, peneliti menjelaskan materi bangun datar layang-layang dan belah ketupat. Setelah penjelasan materi maka dilakukan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dimana pelaksanaannya sama seperti siklus I pertemuan II menggunakan media permainan ular tangga. Walaupun hasilnya masih jauh dari indikator yang peneliti harapkan, namun sudah ada peningkatan dari tingkat keberhasilan pada siklus II pertemuan II tingkat keberhasilannya sudah mencapai 87,5% persentase siswa yang belum tuntas sebanyak 12,5%.

**Hasil observasi akhir**, dapat kita lihat bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada bangun datar siswa dari prasiklus sampai siklus kedua menunjukkan bahwa yang mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan sebanyak 9,38%. Sedangkan persentase diatas standar ketuntasan adalah 90,63%. Standar ketuntasan siswa adalah 90,63% dengan nilai rata-rata 76,34. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika

dalam penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV di SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda.

**Hasil Nilai Antar Siklus**, diperhatikan dari penyajian tabel hasil tes pada prasiklus, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, dan siklus II pertemuan II, disetiap siklus ada peningkatan.

**Tabel 3. Daftar nilai tes pada tiap siklus**

No	Nama Siswa	PRASIKLUS	SIKLUS I		SIKLUS II		Observasi akhir
			P1	P2	P1	P2	
1	AR	50	55	57	60	70	75
2	A D A.	75	73	73	74	80	85
3	AN	40	45	50	70	70	75
4	AS	50	55	60	70	75	80
5	DL	70	70	75	80	80	85
6	DNA	60	45	50	58	60	70
7	FA S	75	80	80	85	85	90
8	HA	50	55	60	60	65	70
9	K A A	70	75	75	80	85	85
10	K NQ	50	55	70	75	75	80
11	K I K	70	75	75	80	80	85
12	LU	50	55	72	72	75	80
13	LA	60	65	70	70	70	75
14	L R P	70	75	75	80	80	80
15	M A	60	70	70	75	75	75
16	MA F	60	70	75	75	80	80
17	MFH	70	70	70	75	75	80
18	M.Fajar K	60	65	65	65	65	65
19	M.Fajri K	40	45	45	50	50	55
20	MFN	60	70	75	75	75	75
21	MR	70	75	75	80	85	85
22	MRA	80	80	85	85	85	85
23	MSH	70	70	70	75	75	75
24	MNP	45	50	50	50	50	55
25	NA	75	75	80	80	80	80
26	RAP	75	75	80	80	80	80
27	RH	70	70	70	70	70	70
28	SS	80	80	80	80	80	80
29	QMR	70	70	70	70	70	70
30	YIS	60	65	65	65	70	70

31	FR	50	50	55	60	73	73
32	MAS	75	75	75	75	75	75
<b>Nilai Rata Rata</b>		<b>62,82</b>	<b>65,71</b>	<b>68,65</b>	<b>71,84</b>	<b>73,84</b>	<b>76,34</b>
<b>Ketuntasan</b>		<b>50%</b>	<b>59,38%</b>	<b>68,75%</b>	<b>75%</b>	<b>87,5%</b>	<b>90,63%</b>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui tes tertulis maka diperoleh selisih nilai pada setiap siklus dan untuk mencari kenaikan persentase maka dilakukan perhitungan dimulai pada siklus I dengan nilai rata-rata 68,65 yang terdapat pada tabel 4.8 siklus II dengan nilai rata-rata 73,53 yang terdapat pada tabel 4.14 maka selisih nilai antara siklus I dan II yaitu :

Siklus II – Siklus I = Selisih Nilai

$$73,53 - 68,65 = 4,88$$

Jadi, selisih nilai antara siklus I dan siklus II adalah 4,88.

Untuk mencari kenaikan persentase siklus I dan siklus II maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Selisih nilai} \times 100}{\text{Siklus I}} = \text{Kenaikan Persentase} \frac{4,88 \times 100}{68,65} = 7,10\%$$

Jadi, kenaikan persentase antara Siklus I dan Siklus II yaitu 7,10%. Kenaikan persentase hasil belajar siswa dilihat dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa selisih antara Siklus I dan Siklus II yaitu 4,88, sedangkan kenaikan persentase antara Siklus I dan Siklus II adalah 7,10%. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa masih banyak dibawah standar ketuntasan dan pencapaian persentase, sehingga hasil pencapaian pada siklus dikategorikan tidak tuntas. Sehingga untuk meningkatkan standar ketuntasan dan pencapaian persentase maka peneliti melakukan tindakan penelitian pada tahap selanjutnya yaitu tes akhir. Dan pada tes akhir diperoleh nilai dengan rata-rata 76,34 yang terdapat pada tabel 4.17 maka selisih nilainya yaitu :

Tes Akhir – Siklus I = Selisih Nilai

$$76,34 - 68,65 = 7,69$$

Untuk mencari kenaikan persentasenya maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\frac{\text{Selisih nilai} \times 100}{\text{Siklus I}} = \text{Kenaikan Persentase} \frac{7,69 \times 100}{68,65} = 11,20\%$$

Jadi, kenaikan persentase pada tes akhir adalah 11,20%. Kenaikan persentase hasil belajar siswa dilihat dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa selisih nilai pada tes akhir yaitu 7,69 sedangkan kenaikan persentase pada tes akhir adalah 11,20%. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa sudah memenuhi nilai standar ketuntasan dan pencapaian persentase, sehingga peneliti tidak melakukan tindakan penelitian pada tahap selanjutnya.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dikelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang Samarinda Tahun Pembelajaran 2019/2020 pada mata pelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar.

Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 50,00% dengan nilai rata-rata. Siklus I pertemuan I mencapai 59,37% dengan nilai rata-rata 65,71 kemudian pada siklus I pertemuan II mencapai 68,75% dengan nilai rata-rata menjadi 68,65. Pada siklus II pertemuan I mencapai 75% dengan nilai rata-rata 71,84 kemudian pada siklus II pertemuan II mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata menjadi 73,84. Pada tes akhir, peneliti ingin mengetahui seberapa kenaikan nilai siswa meskipun sudah mencapai nilai KKM 70, pada tes akhir siswa mencapai 90,63% dengan nilai rata-rata 76,34.

Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi sudah memenuhi nilai standar KKM 70 dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75. Hal ini membuat peneliti mengamati hasil evaluasi pada tes akhir ternyata siswa sudah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dan tingkat keberhasilan sudah mencapai 90,63%.

Walaupun pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat kelemahan, tetapi kelemahan ini tidak mengurangi kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Terbukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di kelas 4 SDN 027 Terpadu Sungai Kungjang.

## Referensi

- Amina Susmiati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013" (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012).
- Ika Kholifatuazzawa dengan skripsinya "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013" (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012).
- Nar Heryanto, *Statistika Pendidikan*, (Tanggerang Selatan; Universitas Terbuka; 2016) h. 43
- Riduan dan Sunarto, *Pengantar Statistik untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*, cetakan ke-3, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.38
- Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Penerbit ALFABETA: 2015), h.2
- Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta; PT. Bumi Aksara, 2006), h.16
- Unknow, "Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)", diakses dari <http://akhmuhammadarifin.blogspot.com/2013/06/model-pembelajaran-team-games.html>, pada tanggal 08 Juni 2013, pukul 07.3
- Wardhana, K., Syafi'i, A., & Putra, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash dalam Pembelajaran Matematika. *Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1 SE-Articles), 57–67. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjsme/article/view/5905>