



## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS IV DI SD NEGERI 155708 PO MANDUAMAS 2 KABUPATEN TAPANULI TENGAH

Oleh

Suci Rusadi Tumanggor<sup>1\*</sup>, Melwan Ady Rezki Harahap<sup>2</sup>, Sabri<sup>3</sup>

<sup>1\*3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan  
Email: [sucirusditumanggor@gmail.com](mailto:sucirusditumanggor@gmail.com)

Article history:

Received: 21 Maret 2023

Revised: 06 April 2023

Accepted: 27 April 2023

Published: 20 Mei 2023

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh prestasi belajar matematika siswa yang belum mencapai KKM (65) siswa kelas IV SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang variatif, hanya menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar siswa menurun. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan kemampuan matematika pada operasi hitung bilangan bulat untuk siswa kelas IV SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan, (1) siklus I pertemuan pertama rata-rata 57,14 (8 siswa lulus), (2) siklus I pertemuan kedua rata-rata 69,47 (11 siswa lulus), (3) siklus II pertemuan pertama rata-rata 82,63 (tuntas 17 siswa), dan siklus kedua pertemuan kedua rata-rata 87,89 (tuntas 17 siswa). Disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 155708 PO Manduamas 2.

**Kata Kunci :** *Team Games Tournament* (TGT), hasil belajar, matematika

### Abstract

The background of this research is students' mathematic achievement have not reached the Minimum Completeness Criteria (65) of fourth grade students at SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. This case is caused by less varied learning methods used by the teacher, only using the lecture method so that students' interest in learning decreases. To overcome this problem, *Team Games Tournament* (TGT) model was applied which could improve mathematics on integer arithmetic operations for class IV SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. This study used a class action research method consisting of two cycles. The data collection technique used test and observation sheets. The result of the research shows, (1) the first cycle of the first meeting has average 57,14 (8 students was pass), (2) the first cycle of the second meeting has average 69,47 (11 students was pass), (3) the second cycle of the first meeting has average 82,63 (17 students was pass), and the second cycle of the second meeting has average 87,89 (17 students was pass). It is concluded that the use of the *Team Games Tournament* (TGT) model is able to improve the student's mathematic achievement of fourth grade students at SD Negeri 155708 PO Manduamas 2.

**Keywords:** *Team Games Tournament* (TGT), students' achievement, mathematics



## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. berkaitan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Menurut Gagne (dalam Fathurrohman dan Sulistyorini, 2018:9) “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses proses belajar siswa dan pembelajaran harus menghasilkan belajar. Sejalan dengan itu, Nata juga menyebutkan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Pada intinya pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang pada akhirnya terjadi perubahan perilaku.

Pembelajaran yang tidak menyenangkan dan monoton sangat berpengaruh pada minat belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang di dapat oleh individu dan merupakan hasil dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, syarat minimal yang harus dipenuhi oleh seorang guru ialah penguasaan materi dan penggunaan suatu model pembelajaran. Dengan demikian dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan disetiap jenjang pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mengingat peranan matematika yang sangat penting, maka siswa dituntut untuk menguasai pelajaran matematika disetiap jenjang pendidikan, salah satunya disekolah dasar. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting bagi perkembangan ilmu-ilmu lainnya. Artinya, banyak ilmu yang pengembangannya bergantung pada matematika. Matematika memberikan kesempatan untuk berpikir logis didalam pemecahan masalah. Setelah kita sadari betapa pentingnya matematika, maka siswa perlu memiliki kemampuan memperoleh, memiliki, dan mengelola informasi untuk bertahan dalam keadaan yang selalu berubah. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang kritis, matematis, logis, kreatif, dan aktif.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022 di SD Negeri 155708 PO Manduamas 2, hasil belajar matematika siswa kelas IV rendah. 61,90% diantaranya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dimana, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika yaitu 65. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar. Hal ini juga ditunjukkan dengan sikap siswa yang kurang bersemangat dalam belajar, melamun ketika proses pembelajaran dan juga berbicara dengan teman disebelahnya ketika guru menjelaskan materi. Namun demikian, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, cara mengajar guru juga kurang bervariasi, hanya menggunakan metode ceramah saja tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang dan siswa tidak dimanfaatkan secara optimal.

**Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester Matematika Siswa Kelas IV**

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Keterangan	Presentase
1	IV	8	>65	Tuntas	38,10 %
		13	<65	Tidak Tuntas	61,90 %
	Jumlah	21 Orang			100 %

Sumber : Daftar Nilai Siswa Kelas IV

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Melihat hal ini, peneliti berusaha



menerapkan model pembelajaran yang tepat, karena metode atau model yang digunakan selama ini kurang maksimal. Agar pembelajaran lebih bermakna dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Dengan model pembelajaran ini, siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya didalam kelompok untuk lebih menguasai materi yang disampaikan guru.

Dalam kehidupan manusia tidak pernah lepas dari belajar. Belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditumbuhkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, bukan hanya sekedar mengetahui. Oleh karena itu, belajar membutuhkan proses yang berlangsung secara terus menerus yang diperoleh melalui pengamatan, membaca dan melalui mendengarkan penjelasan.

Menurut Sadiman,dkk “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat”. Sudjana juga mengemukakan “belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Sementara Soemanto berpendapat “belajar adalah mencari ilmu atau menuntut ilmu”. (dalam Fathurrohman dan Sulistyorini, 2018:8-10)

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah interaksi antara pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes pada materi pelajaran tertentu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Slameto (dalam Anggraini dan Wasitohadi, 2014:127) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu: Faktor internal dan faktor eksternal.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut Lie (dalam Eviliyanida, 2011:22-23) “pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Slavin (dalam Anggraeni dan Wasitohadi, 2014:125) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan *reinforcement*. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, dimana siswa berlomba sebaagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tertinggi.

Menurut Shoimin (2016:205) langkah-langkah pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

2. Belajar dalam kelompok (Teams)



Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama rekan kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

### 3. Permainan (*Games*)

*Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh tiga orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi biasanya atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok yang mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Menurut Shoimin (2016:207-208) kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu : a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik, d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Menurut Shoimin (2016:208) kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu : a) Membutuhkan waktu yang lama, b) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini, c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Menurut Ani Widayati (2008:87) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif.

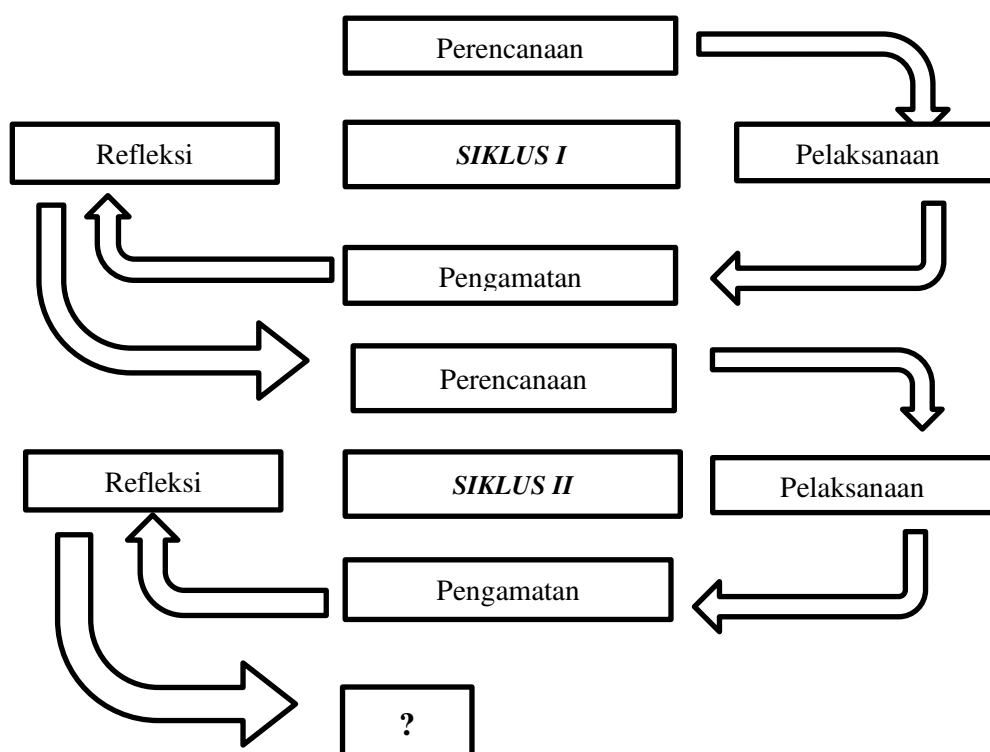
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 155708 PO Manduamas 2, Kecamatan Manduamas, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipimpin oleh Bapak Darto Gaja, S.Pd dan wali kelas IV Ibu Nesta Aderina Silalahi, S.Pd.. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (genap), kurang lebih satu setengah bulan lamanya, yakni bulan Januari s/d Februari 2023.



Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi bilangan bulat menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) kelas IV di SD Negeri 155708 PO Manduamas 2. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-B yang berjumlah 21 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam suatu penelitian. Untuk memperoleh suatu data yang akurat maka perlu digunakan suatu alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen yaitu observasi dan tes. Menurut Zaenal Arifin (2009:153) Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu sedangkan tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Menurut Arikunto, dkk (2009:16-20) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui pada penelitian tindakan kelas, yaitu a) Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*), b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), c) Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*)



Gambar 1. Siklus alur penelitian tindakan kelas

Suharsimi Arikunto, dkk (2009:16)

Teknik analisis data bertujuan untuk memperoleh makna dari data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan adalah hasil pemberian tugas atau tes kepada siswa yang diolah berdasarkan teknik pemberian nilai berdasarkan skor.

#### 1. Indikator penilaian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil lembar kerja siswa yang diberikan pada setiap siklus. Siswa diharapkan dapat memenuhi nilai yang lebih tinggi atau sama dengan nilai KKM yang ditentukan.

#### 2. Instrumen penilaian



Alat yang digunakan dalam memperoleh suatu data adalah bentuk tes tertulis yang diberikan kepada siswa pada akhir kegiatan pembelajaran disetiap siklusnya. Bentuk tes berupa soal isian sebanyak 10 soal.

### 3. Pedoman Penilaian

Manullang, F.R (2017: 122) data hasil belajar data kuantitatif dapat di hitung dengan teknik presentase dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Hitungan presentasi hasil belajar
- b. Gunakan rumus presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

### 4. Kriteria Ketuntasa

Peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dikelas IV dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Minimal 75% siswa dikelas IV mampu mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu nilai 65.
- b. Rata-rata nilai yang dicapai siswa kelas IV sudah diatas 65.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua siklus yang dilaksanakan selama penelitian, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Waktu pelaksanaan siklus I pertemuan I yaitu pada hari Selasa 31 Januari 2023, pelaksanaan siklus I pertemuan II yaitu pada hari Kamis 02 Februari 2023, pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin 06 Februari 2023 dan pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 07 Februari 2023. Agar siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran maka peneliti melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya di kelas IV-B SD Negeri 155708 PO Manduamas 2 pada pelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT).

Dalam proses pembelajaran, peneliti memiliki tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan awal peneliti membuka pembelajaran dengan salam dilanjut dengan berdo'a, kemudian melakukan absensi dan menyanyikan salah satu lagu nasional. Pada kegiatan inti peneliti menerapkan model pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Dimana peneliti menjelaskan materi operasi hitung bilangan bulat tentang penjumlahan dan pengurangan. Setelah penyajian materi kemudian peneliti membagi siswa dalam kelompok dan memberikan LKS pada setiap kelompok untuk di diskusikan bersama. Setelah belajar dalam kelompok kemudian peneliti bersama dengan siswa bersama membahas soal yang ada pada LKS dan peneliti mengadakan turnamen belajar. Kelompok yang menang pada turnamen akan diberikan *reward* dan sebagai tes akhir guru membagikan lembar tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi operasi hitung bilangan bulat. Kemudian pada kegiatan akhir peneliti menyimpulkan materi pelajaran dilanjut dengan salam. Berdasarkan hasil tes, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar disajikan dalam tabel berikut.

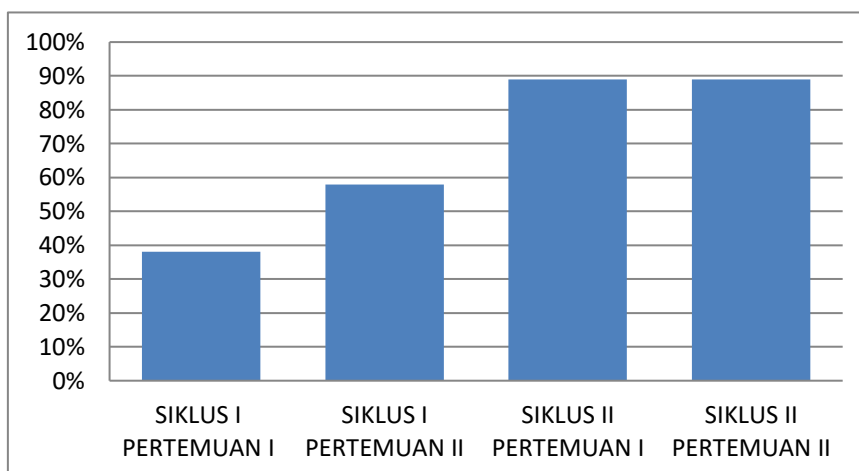
**Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar**

No	Nama Siswa	Data Awal	Siklus I P.I	Siklus I P.II	Siklus II P.I	Siklus II P.II	Keterangan
1	Amancio	70	90	70	80	100	Meningkat
2	Anregis	70	60	100	90	100	Meningkat



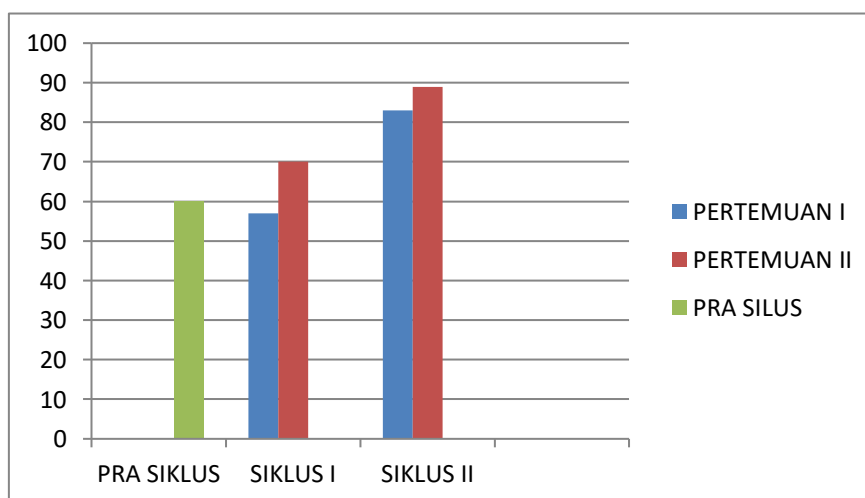
3	B.Asi	60	50	60	80	60	Tidak Meningkatkan
4	Ersina	65	50	70	80	100	Meningkat
5	Ferdinal	55	50	50	60	-	Tidak Meningkatkan
6	Fitriani	70	70	90	100	100	Meningkat
7	Hotris	55	50	-	70	80	Meningkat
8	I.Yessi	50	10	60	90	90	Meningkat
9	J. Kevin	70	50	70	90	90	Meningkat
10	Mei	70	70	70	90	100	Meningkat
11	Meria	50	50	50	90	-	Meningkat
12	Natanael	50	50	50	-	70	Meningkat
13	Pebriani	55	70	80	-	100	Meningkat
14	Ridcard	70	70	90	90	90	Meningkat
15	Rosa	55	90	80	100	100	Meningkat
16	Ryan	60	80	-	90	100	Meningkat
17	Sapril	80	80	90	90	100	Meningkat
18	Sarma	50	50	60	80	90	Meningkat
19	Seven	50	60	60	80	80	Meningkat
20	Y. Riski	60	10	70	80	90	Meningkat
21	Hiskia	50	40	50	50	60	Tidak Meningkatkan
Jumlah		1265	1200	1320	1570	1700	Meningkat
Rata-rata		60,23	57,14	69,47	82,63	89,47	Meningkat
Tuntas		8 siswa 38,10%	8 siswa 38,10%	11 siswa 57,90%	17 siswa 89,47%	17 siswa 89,47%	Meningkat
Tidak Tuntas		13 siswa 61,90 %	13 siswa 61,90 %	8 siswa 42,10%	2 siswa 10,53 %	2 siswa 10,53 %	

Tabel ini menjelaskan bahwa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament (TGT) memperoleh hasil belajar siswa yang meningkat. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I yang tuntas belajar yaitu delapan siswa atau presentase ketuntasan sebesar 38,10% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Pada siklus I pertemuan II siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu 11 siswa atau presentase ketuntasan sebesar 57,90%. Sementara pada siklus II pertemuan I siswa yang tuntas belajar yaitu 17 siswa atau presentase ketuntasan sebesar 89,47%. Kemudian pada siklus II pertemuan II siswa yang tuntas belajar yaitu 17 siswa atau presentase ketuntasan sebesar 89,47%. Dari data tersebut diperoleh bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Presentase peningkatan hasil belajar dapat disajikan pada grafik berikut.



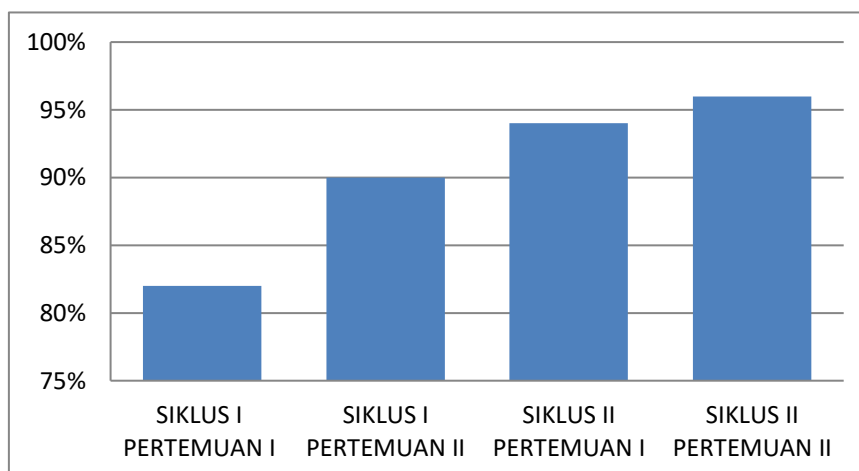
**Grafik 1. Presentase peningkatan hasil belajar**

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I memperoleh rata-rata nilai 57,14, pada pertemuan II hasil belajar siswa memperoleh rata-rata nilai 69,47. Sementara siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 82,63 dan pada pertemuan kedua memperoleh rata-rata nilai 82,63. Dari data tersebut menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Untuk melihat peningkatan ra-rata hasil belajar siswa siklus I dan II dapat disajikan pada grafik berikut.



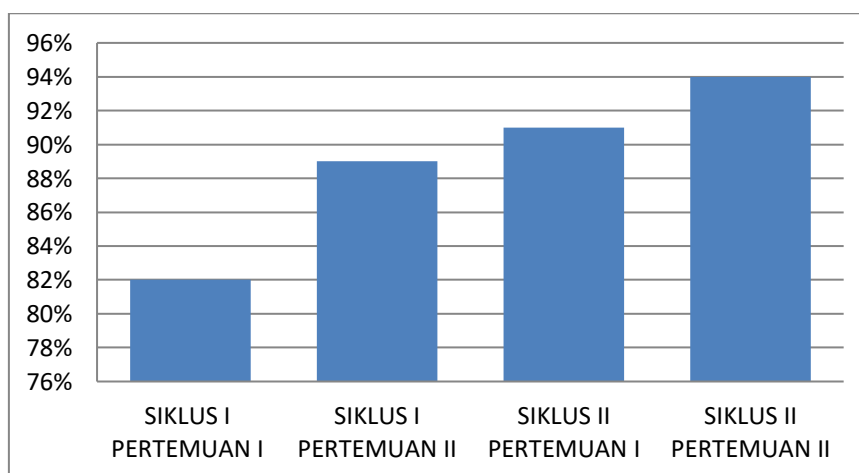
**Grafik 2. Rata-rata nilai hasil belajar**

Berdasarkan hasil evaluasi lembar observasi guru menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I pertemuan I nilai presentase 82,5%, siklus I pertemuan II nilai presentase 90%. Kemudian pada siklus II pertemuan I nilai presentase 94,04% dan siklus II pertemuan II nilai presentase 96,42%. Presentase peningkatan evaluasi lembar observasi guru dapat disajikan pada grafik berikut.



**Grafik 3. Presentase peningkatan evaluasi lembar observasi guru**

Berdasarkan hasil evaluasi lembar observasi siswa menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I pertemuan I nilai presentase 82,5%, siklus I pertemuan II nilai presentase 88,75%. Kemudian pada siklus II pertemuan I nilai presentase 90,47% dan siklus II pertemuan II nilai presentase 94,04%. Presentase peningkatan evaluasi lembar observasi siswa dapat disajikan pada grafik berikut.



**Grafik 4. Presentase peningkatan evaluasi lembar observasi siswa**

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara guru wali kelas dengan peneliti di kelas IV SD Negeri 155708 PO Manduamas 2 Kabupaten Tapanuli Tengah dalam pembelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) disimpulkan dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar dimana pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata perolehan 57,14 dan pertemuan II dengan rata-rata 69,47. Kemudian pada siklus II pertemuan I rata-rata perolehan nilai meningkat menjadi 82,63 dan pada pertemuan II rata-rata nilai perolehan kembali meningkat menjadi 89,47. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Vian dan Wasitohadi. 2014. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013-2014. *Satya Widya*. Volume 30 Nomor 2 ; 121-136.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eviliyanida. 2011. Model Pembelajaran Kooperatif. Volume II Nomor 1; 21-27.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2018. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Manullang, F.R. 2017. Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tema Quiz Siswa Kelas V SDN 42 Palembang. *Jurnal Ilmu Kependidikan*. Volume XV Nomor I.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suryani, Amrin, dkk. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( *Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*. Volume I Nomor I ; 29-34.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widayati, Ani. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume VI Nomor I ; 87-93.