

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SDN 1 BODOR.

Umi Sulistiani¹, Ika Krisdiana², Nurul Ari Wahyuni³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, ³SD Negeri 1 Bodor Nganjuk

¹Umitiani@gmail.com, ²ikakrisdiana.mathedu@unipma.ac.id,

³ululayi476@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the low mathematics learning outcomes of grade 5 students at SDN 1 Bodor, Nganjuk Regency. In addition, student learning motivation is still low, where grade 5 students tend to feel bored quickly when learning activities take place because in learning the teacher only uses conventional learning models. Based on these problems, the researcher applied the Teams Games Tournament (TGT) learning model as an effort to improve students' cognitive learning outcomes. This research is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. Each cycle includes the stages of planning, action, and reflection. The research subjects were fifth grade students at SDN 1 Bodor, Nganjuk Regency in the 2022/2023 academic year. The research was conducted from May to June 2023. The research subjects totaled 13 students, consisting of 6 male students and 7 female students. The instrument used in this study was an evaluation question in the form of multiple choice questions on the volume of a rectangular cuboid. The pre test and post test are used to compare student learning outcomes before and after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Observations were also made to support the research results. The average value of student evaluation results in pre-cycle was 62 to 70 in the first cycle, and increased to 82 in the second cycle. Students who were able to achieve KKM in the pre-cycle of 31% increased to 54% in the first cycle and increased to 77% in the second cycle. The application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Bodor, Nganjuk Regency.

Keywords: Cognitive Learning Outcomes, Team Games Tournament Learning Model, Mathematics

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas 5 SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk. Selain itu, motivasi belajar siswa juga masih rendah, dimana siswa kelas 5 cenderung merasa cepat bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus meliputi

tahapan perencanaan, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi berupa soal pilihan ganda pada materi volume bangun ruang balok. Pre test dan Post Test digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Observasi juga dilakukan untuk mendukung hasil penelitian. Nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada prasiklus sebesar 62 menjadi 70 pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 82 pada siklus kedua. Siswa yang mampu mencapai KKM pada prasiklus sebesar 31% meningkat menjadi 54% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 77% pada siklus kedua. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk.

Kata Kunci: Hasil Belajar kognitif, Model Pembelajaran Team Games Tournament, Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar dan mengajar yang berorientasi pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan pihak yang belajar adalah siswa (Mujtahidin, 2014:4). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui jika dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Mujtahidin (2014:7) orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat pada siswa

(*student centered*), dimana guru berperan sebagai fasilitator yang merencanakan dan menyiapkan siswa agar dapat memperoleh dan menemukan pengetahuannya sendiri merupakan perubahan paradigma dalam pembelajaran. Perubahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada semua jenjang pendidikan baik dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan. Menurut Heruman (2013:2) menjadikan siswa aktif dan terampil dalam menggunakan berbagai

konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, merupakan tujuan akhir dari pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar. Karena itulah perlu adanya pembelajaran yang bisa mempermudah siswa untuk memahami konsep matematika.

Peranan matematika pada kenyataannya tidak sesuai dengan harapan, pembelajaran matematika belum menampakkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan adanya anggapan siswa tentang sulitnya matematika, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang belum mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri terutama dalam ranah kognitif. Hal tersebut disebabkan banyak faktor dari dalam diri siswa ataupun dari luar siswa.

Hasil TIMSS membuktikan bahwa rata-rata nilai prestasi matematika siswa khususnya Sekolah Dasar sangat memprihatinkan. Hal ini dibuktikan pada tahun 2015 untuk kelas IV Sekolah Dasar, Indonesia menempati peringkat ke-6 terbawah dari 49 negara (Hadi, 2019:563). Kenyataannya 75% item yang diujikan dalam TIMSS telah diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar, akan tetapi untuk kedalaman pemahaman anak Indonesia masih kurang. Hasil

PISA juga membuktikan bahwa pada tahun 2015 prestasi belajar anak Indonesia berada pada peringkat 64 dari 69 negara untuk mata ajar matematika (Pratiwi, 2019:52). Rendahnya prestasi belajar siswa akan berpengaruh terhadap masa depan peserta didik. Sehingga seorang guru perlu mencari tahu apa saja penyebab menurunnya hasil belajar siswa. Sehingga dapat menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi permasalahan tersebut adalah kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk dapat diketahui bahwa siswa kelas V merasa kesulitan dalam mempelajari pelajaran matematika. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sering menggunakan metode ceramah dan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, bersifat pasif dan sulit memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga matematika menjadi momok bagi sebagian siswa yang akhirnya berpengaruh pada hasil

belajar kognitif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2013:15-18) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, minat siswa dalam belajar, model penyajian materi pembelajaran yang disediakan oleh guru, dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dalam pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran terletak pada proses belajar mengajar yang dikemas lebih menarik perhatian sehingga siswa dapat terfokus pada pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri (2015:153) bahwa "Guru dalam pembelajaran sangat penting untuk menggunakan model maupun metode yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangat penting bagi seorang guru untuk mengetahui karakteristik siswa SD". Inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan juga materi

diharapkan mampu dilakukan oleh guru, sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Mujtahidin (2014) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang akan dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dalam perkembangannya berkembang menjadi banyak, pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang biasa digunakan oleh guru. Menurut Anitah (2009:3.7) model pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama agar dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri bersama dengan anggota kelompoknya disebut dengan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe model pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif.

Menurut Susanna (2017:94) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta menjadikan belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Sedangkan menurut (Kurniasih, 2012), "Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan". Menurut Slavin (Susanna, 2017) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki 5 komponen utama yaitu: penyajian kelas (*class presentasion*), kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Turnamen/Kompetisi (*Tournament*), Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut penerapan model pembelajaran *Problem Teams Games Tournament* (TGT)

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan peserta didik terutama kelas 5 SDN 1 Bodor kabupaten Nganjuk.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang merupakan bagian dari action research (Clark et al., 2020). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Tiap-tiap siklus kegiatan terdiri atas empat sub kegiatan, yakni perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Menurut Kemmis dan Mc Taggart, komponen acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan ilmiah, yakni proses berpikir sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah yaitu masalah pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar (Sanjaya, 2016:12).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa PTK terkait erat oleh permasalahan dalam pembelajaran yang dialami guru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Mei 2023 sampai bulan Juni 2023. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 1 Bodor yang berjumlah 13 siswa. Alasan peneliti mengadakan penelitian di SDN 1 Bodor adalah sebagai upaya mengatasi permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi di kelas V. Penelitian ini terkait dengan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk.

Prosedur pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti mengolaborasikan dengan metode eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen digunakan untuk membandingkan dua variabel sebagaimana yang dikemukakan oleh (Rahi, 2017) bahwa metode

eksperimen melibatkan proses pengujian varibael dimana pengaruh satu variabel dapat dilihat dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berupa soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tujuan pelaksanaan tes yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal evaluasi hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan. Dari hasil belajar Matematika ini, peneliti dapat mengambil keputusan terhadap pemahaman dan kemampuan siswa mengalami peningkatan atau tidak pada setiap siklusnya. Setiap akhir pembelajaran baik pada siklus 1 maupun siklus 2, siswa diberikan soal evaluasi. Hasil tes yang didapatkan kemudian dianalisis dengan cara dicari nilai rata-ratanya. Selanjut nilai rata-rata tersebut dijadikan pedoman dalam penentuan keberhasilan penelitian.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu jika siswa dapat mencapai ketuntasan belajar $\geq 75\%$. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila mendapatkan nilai hasil tes

≥70 berdasarkan KKM yang telah ditentukan. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika dikatakan berhasil jika tes meningkat dari siklus pertama (I) ke siklus kedua (II). Jika peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari matematika mengenai materi volume bangun ruang balok telah memenuhi syarat, maka pelaksanaan siklus dapat dihentikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Prasiklus

Pada tahap prasiklus peneliti melakukan observasi terlebih dahulu yang dijadikan acuan dasar peneliti untuk melakukan penelitian dan memberikan tindakan pada tahap selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi awal pada prasiklus diketahui bahwa siswa kelas V di SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk merasa kesulitan dalam mempelajari pelajaran matematika. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sering menggunakan metode ceramah dan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan, akibatnya siswa belum mampu sepenuhnya untuk meningkatkan kemampuan belajar

matematika, sehingga hasil yang didapatkan masih belum mencapai ketuntasan.

Guru melakukan pembelajaran dengan cara ceramah, tanya jawab dan penugasan, yang mana cara tersebut sangat kurang efisien jika pada siswa sendiri masih segan untuk bertanya kepada guru mengenai pembahasan materi yang dirasa masih kurang mereka pahami. Akibat dari permasalahan tersebut, hasil belajar Sebagian siswa belum dapat mencapai KKM yaitu nilai 75 pada mata pelajaran matematika. Pada akhirnya peneliti dan guru mencoba menggunakan cara yang inovatif serta kreatif melalui menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, data hasil belajar siswa tersebut didapatkan melalui hasil soal evaluasi yang telah dilakukan.

Hasil dari pelaksanaan prasiklus menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini dapat terlihat dari 13 siswa terdapat 8 siswa yang masih belum dapat dinyatakan tuntas. Sehingga nilai rata – rata yang diperoleh adalah 70%. Untuk

lebih jelasnya data hasil ujian harian prasiklus pada **TABEL 1.**

Tabel 1. Hasil Nilai Pre.test

No	Nama siswa	Nilai	Ketuntasan KKM ≥ 75	
			T	BT
1	AMSA	50		√
2	DAK	80	√	
3	KPNK	50		√
4	KLF	80	√	
5	MESA	70		√
6	MOAR	60		√
7	MIA	80	√	
8	MDAM	40		√
9	NESA	70		√
10	RCK	50		√
11	SMA	40		√
12	VCTF	80	√	
13	ZNKS	60		√
Total Nilai		810		
Rata-rata		62%		

Berdasarkan hasil pre-test pada siswa kelas 5 SDN 1 Bodor dapat diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi volume bangun ruang balok. Hasil belajar siswa terlihat pada tabel, bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai terendah yang diraih siswa adalah 40. Dari 13 siswa hanya 4 siswa atau 31% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan terdapat 9 siswa atau 69% yang belum mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM. Selain itu, nilai rata-rata kelas prasiklus juga masih jauh dari KKM.

Siklus 1

Pada siklus I penelitian ini, fokus penelitian adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang volume bangun ruang balok. Pada siklus 1 ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dimana siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil. Perencanaan dilakukan dengan merancang serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengenalan konsep, demonstrasi, latihan, dan evaluasi. Selama pelaksanaan, materi diajarkan secara bertahap dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Kegiatan observasi dilakukan oleh guru kelas untuk mengamati tanggapan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai menunjukkan minat dan antusiasme dalam mempelajari materi ini. Mereka aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bertanya, dan berbagi pendapat.

Proses pembelajaran siklus 1 ini dilakukan secara berkelompok, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok. Kemudian guru menjelaskan materi volume bangun ruang dengan alat

visual seperti gambar yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kemudian guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan anggota kelompok. Setelah melakukan diskusi langkah selanjutnya adalah presentasi, yang akan dilakukan oleh perwakilan anggota kelompok secara bergantian dan kemudian melakukan tournament yang di ikuti oleh perwakilan anggota kelompok. Tahap terakhir adalah mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dimana setaip soal benar akan mendapat nilai 10. Menurut Hanifah (2014) model soal pilihan ganda dapat mencakup banyak pokok bahasan dan memudahkan penyekoran.

Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam refleksi ini, peneliti mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari metode yang digunakan serta respons siswa terhadap materi tersebut. Ditemukan bahwa penggunaan contoh nyata dan aplikasi praktis dalam materi volume bangun ruang balok sangat

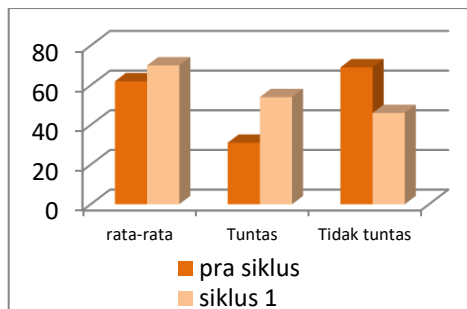
membantu siswa dalam memahami konsep volume balok. Hasil dari kegiatan siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang positif dalam pemahaman siswa tentang volume balok. Siswa menunjukkan kemajuan dalam memahami bentuk, ciri-ciri dan rumus volume bangun ruang balok. Hasil tes siklus 1 seperti tersaji pada TABEL 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai Siklus 1

No	Nama siswa	Nilai	Ketuntasan KKM ≥ 75	
			T	BT
1	AMSA	60		√
2	DAK	80	√	
3	KPNK	50		√
4	KLF	90	√	
5	MESA	80	√	
6	MOAR	60		√
7	MIA	80	√	
8	MDAM	60		√
9	NESA	80	√	
10	RCK	80	√	
11	SMA	50		√
12	VCTF	80	√	
13	ZNKS	60		√
Total Nilai		910		
Rata-rata		70		

Berdasarkan tabel hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Bodor pada TABEL 2. diketahui bahwa hasil nilai rata – rata kela V mencapai 70. Siswa yang mencapai KKM atau tuntas sebanyak 54% yaitu sebanyak 7 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM atau belum tuntas sebanyak 46% yaitu sebanyak 6 siswa. Berdasarkan data

tersebut terdapat peningkatan kemampuan dalam mata pelajaran matematika materi bolume bangun ruang balok dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan di siklus I. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 seperti tersaji dalam GAMBAR 1.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus 1

Pada GAMBAR 1. hasil belajar matematika siswa pada siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan tahap pra siklus. Rata-rata hasil belajar matematika siswa terjadi peningkatan dari prasiklus 62 menjadi 70 pada hasil akhir siklus I. Jumlah siswa yang telah mamapu mendapatkan nilai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan, yang semula 31 % menjadi 54% setelah dilakukan siklus I, dan sebaliknya sisiwa yang belum mencapai KKM yaitu belm tuntas mengalami

penurunan yag semula 69% menjadi 46 %.

Siklus 2

Pada siklus II dilaksanakan bederdasarkan pada hasil refleksi dari siklus ke I, pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipr *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus ke II ini dilakukan untuk menyempurnakan pelaksanaan pada siklus ke I. Pada siklus ke II ini materi yang diberikan masih tetap sama yaitu berupa materi volume bangun ruang balok pada mata pelajaran Matematika. Fokus utama pada siklus II adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bangun ruang balok, yaitu berupa ciri-cirinya, rumus volume balok, menyelesaikan persoalan tentang volume balok dan jaring-jaring balok.

Berikut adalah uraian hasil penelitian siklus II yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam perencanaan siklus II, guru melakukan perbaikan terhadap rencana pembelajaran sebelumnya berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I. Guru menyusun langkah-langkah pembelajaran yang

lebih mendalam dan mempertimbangkan kebutuhan siswa dalam menguasai materi volume bangun ruang balok menggunakan model TGT. Rencana ini mencakup penggunaan media pembelajaran yang interaktif, penggunaan sumber belajar yang relevan, serta pengaturan waktu yang efektif.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan siklus II, guru memberikan pengajaran yang terstruktur dan melibatkan siswa secara aktif. Pada siklus II guru menggunakan media PPT interaktif dan media benda konkret yang bertujuan agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan berbagi pemahaman mereka. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat perkembangan kemampuan siswa dalam memahami volume balok. Observasi juga mencakup interaksi siswa dalam bekerja kelompok, tingkat partisipasi, dan tingkat pemahaman yang tercapai. Hasil tes

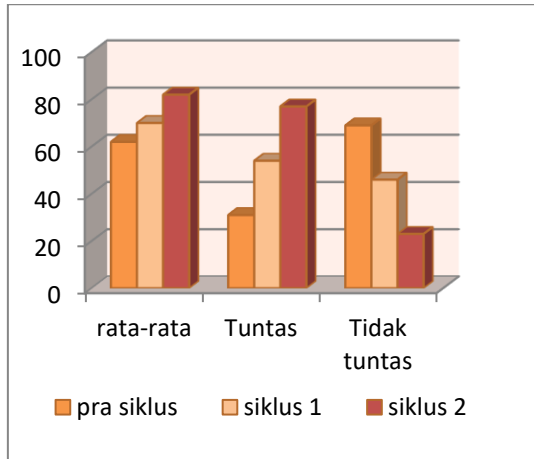
siklus ke II dapat ditampilkan pada TABEL 3. berikut ini:

Tabel 3. Hasil Nilai Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	Ketuntasan KKM ≥ 75	
			T	BT
1	AMSA	80	√	
2	DAK	90	√	
3	KPNK	70		√
4	KLF	100	√	
5	MESA	80	√	
6	MOAR	80	√	
7	MIA	90	√	
8	MDAM	60		√
9	NESA	80	√	
10	RCK	90	√	
11	SMA	70		√
12	VCTF	90	√	
13	ZNKS	80	√	
Total Nilai		1060		
Rata-rata		81		

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari kegiatan siklus II, diperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Bodor mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut diketahui dari nilai hasil belajar siswa pada nilai evaluasi di akhir pembelajaran, sedikit siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa, ada 10 siswa yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 3 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Apabila dinyatakan dalam presentase, maka siswa yang tuntas belajarnya yaitu 77%, sedangkan siswa yang belum tuntas belajarnya sebanyak 23% dan

diperoleh nilai rata-rata sebesar 82. Dari hasil nilai siklus II tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal telah tercapai yaitu sebesar 82%.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Prasiklus Hingga Siklus II

Pada GAMBAR 2. Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada prasiklus hingga siklus II tersebut, nilai rata – rata meningkat dengan sangat signifikan dari nilai rata- rata prasiklus 62 menjadi 70 pada siklus pertama, dan 82 pada siklus ke dua. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan, yang semula 31% menjadi 54% setelah dilakukan siklus pertama, dan menjadi 77% setelah dilakukannya siklus ke dua. Sebaliknya pada nilai siswa di bawah KKM atau nilai belum tuntas juga mengalami penurunan, yang semula mencapai 69% pada siklus pertama

menjadi 46% dan pada siklus ke dua juga mengalami penurunan menjadi 23% .

Peningkatan yang sangat signifikan pada siklus ke dua ini dikarenakan penggunaan media PPT interaktif dan media konkret berupa contoh benda disekitar siswa yang berbentuk balok. Selain itu penggunaan LKPD yang menarik dan adanya kuis bersama sebelum tournament juga menambah siswa lebih memahami materi volume bangun ruang balok.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika materi volume balok menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan pra siklus- siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus I penelitian ini, siswa masih dalam fase beradaptasi dalam melakukan pembelajaran TGT. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang masih perlu ditingkatkan. Namun, pada siklus II, terlihat perkembangan yang positif dalam kemampuan hasil belajar matematika siswa. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa siswa

mulai menguasai dan mampu memahami materi yang berhubungan dengan volume balok.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada prasiklus hingga siklus II adalah sebagai berikut: nilai rata – rata meningkat dengan sangat signifikan dari nilai rata- rata prasiklus 62 menjadi 70 pada siklus pertama, dan 82 pada siklus ke dua. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan, yang semula 31% menjadi 54% setelah dilakukan siklus pertama, dan menjadi 77% setelah dilakukannya siklus ke dua. Sebaliknya pada nilai siswa di bawah KKM atau nilai belum tuntas juga mengalami penurunan, yang semula mencapai 69% pada siklus pertama menjadi 46% dan pada siklus ke dua juga mengalami penurunan menjadi 23% .

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Asih (2017) bahwa matematika merupakan suatu pembelajaran yang ditakuti oleh peserta didik, maka dari itu dengan menggunakan model

pembelajaran tipe TGT siswa mampu meningkatkan hasil belajar matematika dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Menurut Laila & Rahmat (2018) TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayuni, et al, (2020) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berbasis pendidikan karakter dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Cahyaningsih (2017) menunjukan hasil uji pengolahan data dengan uji-t dan temuan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al., (2019) model pembelajaran TGT menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini

juga didukung dari penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. Kesimpulan

Dari seluruh hasil pelaksanaan dan pembahasan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas 5 SDN 1 Bodor Kabupaten Nganjuk dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang balok. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai KKM 75, Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa nilai rata – rata siswa dalam mata pelajaran Matematika mulai mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari nilai prasiklus 62 menjadi 70 pada siklus pertama, dan menjadi 82 pada siklus ke dua. Jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM atau tuntas juga mulai meningkat, yang semula pada prasiklus mendapatkan 31% menjadi 54% pada siklus pertama dan menjadi

77% pada siklus kedua. Begitu pula sebaliknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM atau belum tuntas juga mengalami penurunan yang semula mencapai 69%, setelah pelaksanaan siklus pertama turun menjadi 46%, kemudian pada pelaksanaan siklus kedua juga mengalami penurunan Kembali menjadi 23%.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar siswa tidak merasa bosan saat melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal P (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 175–180.
- Cahyaningsih, Ujiati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(1).

- Clark, J. S., Porath, S., Thiele, J., & Jobe, M. (2020). *New Prairie Press Action Research*.
- Hadi, Syamsul & Novaliyosi. (2019). *TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics and Science Study). Prosiding Seminar Nasional & call for papers*. Universitas Siliwangi.
- Hanifah, Nani. (2014). *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 46.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kurniasih, Imas. (2012). *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis*. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23.
- Mujtahidin. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Pratiwi, Indah. (2019). *Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 4(1).
- Puspitasari, D., Muliawanti, S., Gunawan, & Sairan. (2019). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 83–90.
- Rahayuni, N. L, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD*. *Jurnal Adat dan Budaya*. 2(1). 1-10.
- Rahi, S. (2017). *Research Design and Methods: A Systematic Review of Research Paradigms, Sampling Issues and Instruments Development*. *International Journal of Economics & Management Sciences*, 06(02).
- Sanjaya, Wina. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sumantri, M.S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanna. (2017). *“Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar”*. *Lantanida Journal*. Vol. 5 No.2.Hlm 94-98.