

**MODEL TIME GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 1 DI MI MIFTAHUL ULUM**

Niken Septantiningtyas<sup>1</sup>, Zaenol Fajri<sup>2</sup>, Lisa Nurfirdausi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGMI FAI Universitas Nurul Jadid

<sup>1</sup>suksesniken@gmail.com, <sup>2</sup>alfajri002@gmail.com, <sup>3</sup>lisanurfirdausi.45@gmail.com

**ABSTRACT**

*To support the growth of both people and society as a whole, education is a deliberate process that requires effort and execution. The effectiveness of education can be seen in how learning is implemented in classrooms and how well it is taught. Implementing learning can be problematic, mainly when teaching mathematics in the early grades at the Basic Education Level (elementary and middle school). The issue with mathematics learning at MI Miftahul Ulum class 1 is that there are a lot of barriers, which results in shallow student involvement and learning outcomes. This project aims to enhance mathematics learning results using the Teams Games Tournament approach. This kind of research is called action research in the classroom, and it involves preparation, execution, observation, and reflection phases. Researchers have found that the Team Games Tournament (TGT) model of mathematics learning can enhance the effectiveness of teachers' instruction from cycle I, cycle II, to cycle III, yielding results of 80%, 84%, and 90%. Data on student activities from Cycle I, cycle II, and Cycle III showed increases of 82%, 88%, and 94%, with the assessment criteria being active and very active students. Additionally, there was a significant increase in student learning outcomes from cycle I to cycle III, specifically 70.61, 74.53, and 79.03, while the percentage of classical learning completion was 61%, 72%, and in the third cycle, 83%.*

*Keywords: team games tournament model, learning outcomes*

**ABSTRAK**

*Pendidikan merupakan usaha sadar dan proses yang harus dilakukan untuk membantu perkembangan individu maupun Masyarakat. Keberhasilan pendidikan*

dapat ditunjukkan dari kualitas pendidikan melalui pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran sering muncul permasalahan pada terutama pembelajaran Matematika di kelas awal pada Tingkat Pendidikan Dasar baik SD ataupun MI. permasalahan di MI Miftahul Ulum kelas 1 pada pembelajaran matematika banyak mengalami kendala, sehingga menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa sangat rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model Teams Games Tournament (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas, dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Hasil penelitian Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dari siklus I, Siklus II sampai dengan siklus III didapatkan hasil 80%, 84%, 90%. Aktivitas siswa mulai siklus I, Siklus II dan Siklus III didapatkan data peningkatan sebesar 82%, 88%, dan 94%, dengan kriteria penilaiannya siswa aktif dan sangat aktif. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu 70,61, 74,53 dan 79,03 sedangkan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 61%, 72%, dan pada siklus ketiga sebesar 83%.

*Kata kunci: model teams games tournament (TGT), hasil belajar*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan proses yang harus dilakukan untuk membantu perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan melalui pembelajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu ataupun masyarakat dalam hal mentransfer pengetahuan dan keahlian. Melalui proses Pendidikan khususnya pembelajaran, maka suatu seseorang

ataupun Masyarakat dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka benar-benar siap merancang masa depan kehidupan bangsa dan negara menjadi lebih baik. Pendidikan juga merupakan sebuah kegiatan interaksi yang memiliki tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu ataupun masyarakat. Bahasa Yunani menjelaskan arti pendidikan

berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Bangsa Romawi mengartikan pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Orang Jerman menjelaskan pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Bahasa Jawa, menjelaskan pendidikan sebagai *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak (Auliyah, Al Ghozali, & Robanatu, 2022; Rohmawati, Lutfi, 2002).

Problematisasi pendidikan saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya pada pendidikan dasar dan menengah. Dengan berbagai cara sudah dilakukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan, yaitu melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyediaan dan perbaikan sarana prasarana pendidikan serta perbaikan kurikulum dan peningkatan mutu manajemen pendidikan sekolah (Putri,

2019; Salehoddin, 2021). Alhasil, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata. Sebagian sekolah di kota-kota telah menunjukkan peningkatan mutu yang menggembirakan, namun sebagian lainnya masih memprihatinkan, hal ini dapat dilihat dengan masih banyaknya siswa yang tidak lulus ketika mengikuti ujian akhir nasional setiap tahunnya serta siswa banyak yang masih belum memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru pendamping (Alawiyah, Sukron, & Firdaus, 2023; Ilmiah, Utaminingsih, & Oktavianti, 2015).

Keberhasilan pendidikan dapat ditunjukkan dari kualitas pendidikan yang ada, yaitu salah satunya dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, baik Lembaga Pendidikan negeri maupun swasta. Kualitas pendidikan secara umum bisa dilihat dari kualitas proses pembelajaran ataupun kualitas lulusan (Enda, 2018; Putra, Refdinal, Edidas, & Fadhilah, 2021). Sehingga pendidikan dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik serta menghasilkan lulusan yang berkualitas pula. Untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu efisiensi

pelaksanaan pembelajaran yang artinya bahwa proses pendidikan harus mencapai output yang maksimal (Jubaedah, 2022; Kusumawardani, 2017; Riski Nugroho & Rachman, 2018). Efisiensi pendidikan berkaitan dengan profesionalisme dan manajemen pendidikan yang di dalamnya mengandung disiplin, kesetiaan dan etos kerja. Hal ini kurang disadari oleh para pelaksana pendidikan pada umumnya, yang menyebabkan munculnya permasalahan pada dunia Pendidikan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sering terjadi kendala pembelajaran di tingkat Pendidikan dasar seperti SD atau MI. Kendala yang sering muncul dalam pembelajaran Matematika karena siswa sangat tidak suka dengan pembelajaran berhitung yang monoton hanya diterapkan dengan pembelajaran konvensional saja.

Mata Pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, (2) kemampuan menyelesaikan masalah, (3) hasil belajar tinggi, (4) melatih

berkomunikasi, dan (5) mengembangkan karakter siswa. Adapun tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang.

Terkait dengan hasil observasi di MI Miftahul Ulum khususnya kelas 1, pada pembelajaran matematika guru sudah menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Namun, masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami penyelesaian soal matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar (ulangan harian) matematika masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah 70. Sebanyak 14 siswa (70%) memperoleh nilai dibawah KKM sedangkan yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 6 siswa (30%). Selain itu, pada saat pembelajaran siswa juga menunjukkan perilaku yang kurang baik seperti kurangnya kedisiplinan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, mencontek dan memberikan contekan pada saat mengerjakan soal dan kurangnya rasa percaya diri pada diri siswa. Agar MI Miftahul Ulum dapat menjadi Madrasah unggul sesuai dengan visi-

misi sekolah yaitu berperilaku yang sopan dan santun dalam kehidupan sehari-hari dan sukses dalam setiap kompetisi, maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mengerjakan soal matematika agar anak merasa senang dalam belajar serta nilai siswa menjadi lebih baik.

Kendala dalam proses pembelajaran tersebut juga terjadi di MI Miftahul Ulum dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika. Berdasarkan refleksi yang diperoleh selama pengamatan pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Miftahul Ulum berlangsung menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Masih banyak siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, siswa cenderung belajar sendiri dalam pembelajaran, siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar Matematika, dan siswa sering tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran, dan juga guru belum menggunakan media pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang menarik adalah

model pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif didasarkan pada pemikiran bahwa siswa bekerja sama dalam pembelajaran kelompok dan sekaligus setiap siswa bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar anggota kelompok, sehingga semua anggota kelompok dapat menguasai materi dengan baik (Simatupang, Ahmad, & Siregar, 2022; Susanna, 2018; Sutriati, Cahyono, Pranoto, & Aryani, 2023; Tari, Suwirta, & Dedeh, 2020). Selain itu pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan keterampilan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan dan meningkatkan harga diri. Sedangkan pembelajaran kooperatif dapat dibagi ke beberapa tipe, salah satunya adalah Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana setiap siswa berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara dengan mereka (Hardimansyah, 2021; Listiana & Septiyan, G., 2021; Mulyani,

Djumhana, & Syaripudin, 2018; Mustika, 2020). Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mewakili timnya dalam penilaian. Tim dengan perolehan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dan penghargaan lainnya(Sukasih, 2018; Suryani, Suarjana, & Artini, 2021; Usman, 2019). Pernyataan di atas diperkuat oleh (Rusman, 2014) yang mendefinisikan Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda(Wahyuni, 2023).

Alternatif tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika siswa kelas 1 MI. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan permainan mata dadu untuk menentukan jenis kuis pembelajaran matematika. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan permainan mata dadu, siswa akan berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan

pembimbing yang menunjang kegiatan siswa melalui kombinasi media pembelajaran yang disediakan oleh guru(Sausan & Ananda, 2022; Suri, 2018; Wahyuni, 2023). Menurut Fajri dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain(Fajri, 2010). Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Sausan & Ananda, 2022; Sukasih, 2018; Suri, 2018; Suryani et al., 2021). Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sedangkan permainan mata

dadu dapat menarik minat belajar anak, meningkatkan aktivitas siswa dan dapat menambah pengetahuan anak tentang angka atau penjumlahan(Kusumawardani, 2017; Simatupang et al., 2022).

Didukung dengan hasil penelitian terdahulu oleh Alfina Alawiyah dkk, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil uji n-gain yang diperoleh nilai mean 0,8913 atau 0,90 untuk kelas eksperimen, sehingga berdasarkan tafsiran efektivitas nilai n-gain jika lebih besar dari nilai 0,76 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament meningkatkan keaktifan belajar siswa(Alawiyah et al., 2023). Hardimansyah melakukan penelitian tentang tentang penerapan model Teams Games Tournament (TGT)didapatkan hasil nilai rata – rata kelas dan nilai ketuntasan siswa , terdapat kenaikan yang signifikan. Nilai rata – rata sebelum diterapkannya metode pembelajaran TGT adalah 71,2 sedangkan nilai rata – rata setelah diterapkannya metode

pembelajaran TGT adalah 86,4 sedangkan prosentase ketuntasan siswa meningkat dari 8 siswa (40%) menjadi 18 siswa (90%)(Hardimansyah, 2021). Sedangkan penelitian Hernata Diana Tari menjelaskan Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdasarkan rata-rata pada pengukuran awal (Pretest) dan pengukuran akhir (Posttest) di kelas eksperimen(Tari et al., 2020).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini di lakukan di MI Miftahul Ulum dengan jumlah peserta didik ada 18 anak pada tahun pembelajaran 2022/ 2023. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan beberapa tahapan: 1). Tahap Perencanaan, 2). Tahap Tindakan dan Observasi, 3). Instrumen penelitian lembar observasi dan wawancara hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran(Mulyani et al., 2018; Suri, 2018). Adapun alur penelitian Tindakan kelas ini dapat gambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (adaptasi dari Fajri, 2010).

Kegiatan awal penelitian adalah siklus 1, kegiatan siklus 1 meliputi perencanaan, yaitu proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada, selanjutnya adalah Tindakan yaitu kegiatan belajar mengajar sesuai RPP dan perangkat lainnya serta kegiatan ini dilakukan pengamatan/observasi tentang proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui aktivitas atau hasil belajar. Langkah terakhir adalah kegiatan refleksi yang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar, selain

kegiatan observasi juga dilakukan kegiatan wawancara untuk mengetahui umpan balik tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilakukan untuk menentukan bahwa pelaksanaan siklus ini masih akan dilaksanakan siklus berikutnya atau tidak, jika pada siklus yang sudah dilaksanakan tidak terjadi hambatan dan proses pembelajaran lancar serta diiringi dengan adanya ketuntasan dan peningkatan hasil belajar, maka siklus penelitian sudah selesai namun jika siklus tersebut masih ada hambatan dan siswa belum tuntas dalam belajar maka kegiatan penelitian ini tetap dilanjutkan ke siklus berikutnya sampai ada peningkatan hasil belajar atau siswa tuntas dalam belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode tes, dan catatan lapangan.

#### a. Metode Observasi

Observasi/ pengamatan merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Moloeng, 2017; Raco, 2010). Observasi dalam penelitian digunakan untuk



mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

b. Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Martono, 2010). Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa saat pembelajaran. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

c. Metode Dokumentasi/ Studi Dokumenter. Studi dokumenter (documentary study) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

c. Catatan Lapangan

Menurut Raco catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif (Raco, 2010). Catatan lapangan dilakukan oleh observer, agar hasilnya dapat menyempurnakan tindakan selanjutnya. Catatan lapangan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**  
**Hasil penelitian**

Hasil penelitian diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Pada pemaparan hasil penelitian, akan dijabarkan lebih lanjut mengenai

hasil yang diperoleh meliputi hasil observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran Matematika di kelas 1 MI Miftahul Ulum.

No.	nilai	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan
6.	0-49		0%	
Jumlah		18	100%	
Jumlah persentase ketuntasan			61%	
Jumlah persentase ketidaktuntasan			39%	

**a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Hasil belajar siswa didapat dari pelaksanaan post tes selesai implementasi pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran Matematika di kelas I MI Miftahul Ulum, yang dilaksanakan pada tanggal 11 September 2023 sebagai berikut:

Sesuai tabel 1 di atas, bahwa nilai hasil belajar siswa MI MI Miftahul Ulum yang diperoleh bervariasi, nilai yang paling rendah yaitu 55 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 85. Siswa yang mendapatkan nilai < 70 sebanyak 7 siswa dengan persentase 39% (Tidak Tuntas), sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 11 siswa dengan total persentase 61% (Tuntas).

**Table 1.** Hasil Belajar Siklus 1 pada Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum

No.	nilai	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan
1.	90-100		0%	
2.	80-89	2	11%	Tuntas
3.	70-79	9	50%	Tuntas
4.	60-69	5	28%	Tidak Tuntas
5.	50-59	2	11%	Tidak Tuntas

Pada hasil prasiklus mata pelajaran Matematika yang dilakukan sebelum pembelajaran, diperoleh rata-rata 65,31 sedangkan pada hasil tes post test siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,61 berarti mengalami kenaikan sebesar 5,3 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus I masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 masih jauh dari yang ditargetkan 75% yaitu tercapai

sebesar 61%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki untuk pembelajaran pelaksanann Tindakan siklus berikutnya atau siklus kedua.

Jumlah persentase ketuntasan	72%	
Jumlah persentase ketidaktuntasan	28%	

**b. Deskripsi Data Pelaksanaan**

**Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan siklus 2 pada tanggal 18 September 2023, dengan hasil belajar siswa didapat dari post tes yaitu selesai implementasi pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) mata Pelajaran Matematika di kelas I MI Miftahul Ulum sebagai berikut:

**Table 2.** Hasil Belajar Siklus 2 pada Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum

No.	Nilai	Frekuensi	Persesntase	Ketuntasan
1.	90-100	1	6%	
2.	80-89	4	22%	Tuntas
3.	70-79	8	44%	Tuntas
4.	60-69	4	22%	Tidak Tuntas
5.	50-59	1	6%	Tidak Tuntas
6.	0-49		0%	
Jumlah		18	100%	

Berdasarkan data tabel 2 di atas, bahwa nilai hasil belajar siswa MI MI Miftahul Ulum nilai yang paling rendah yaitu 55 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 95. Siswa yang mendapatkan nilai < 70 sebanyak 5 siswa dengan persentase 28% (Tidak Tuntas), sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 13 siswa dengan total persentase 72% (Tuntas).

Pada hasil Pelaksanaan tindakan siklus I mata pelajaran Matematika yang dilakukan diperoleh rata-rata 70,61 sedangkan pada hasil tes formatif siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,53 berarti mengalami kenaikan sebesar 3,92 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus II masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 masih jauh dari yang ditargetkan 75% yaitu tercapai sebesar 72%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan dikatakan belum berhasil dan perlu diperbaiki pada pelaksanan tindakan siklus berikutnya atau siklus ketiga.

**c. Deskripsi Data Pelaksanaan**

**Tindakan Siklus III**

Pelaksanaan siklus 2 pada tanggal 25 September 2023, dengan hasil belajar siswa didapat dari post tes yaitu selesai implementasi pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) mata Pelajaran Matematika di kelas I MI Miftahul Ulum sebagai berikut:

**Table 3.** Hasil Belajar Siklus 3 pada Siswa Kelas I MI Miftahul Ulum

No.	Nilai	Frekuensi	Persesntase	Ketuntasan
1.	90-100	3	17%	
2.	80-89	5	28%	Tuntas
3.	70-79	7	39%	Tuntas
4.	60-69	3	17%	Tidak Tuntas
5.	50-59		0%	
6.	0-49		0%	
Jumlah		18	100%	
Jumlah persentase ketuntasan			83%	
Jumlah persentase ketidaktuntasan			17%	

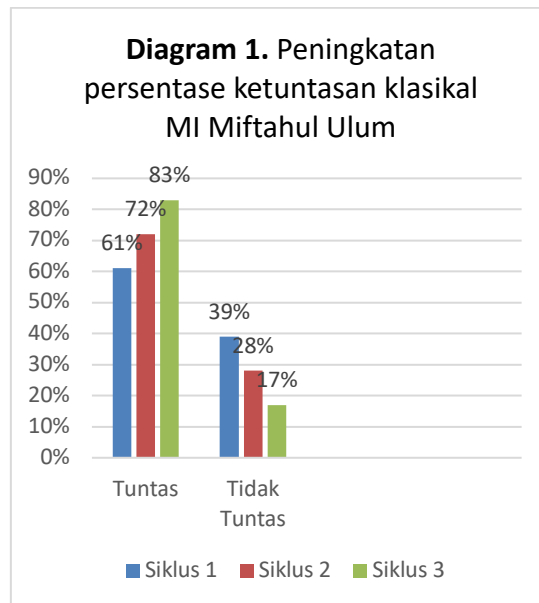
Berdasarkan data tabel 3 di atas, bahwa nilai hasil belajar siswa MI MI Miftahul Ulum nilai yang paling rendah yaitu 55 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 95. Siswa yang mendapatkan nilai < 70 sebanyak 3 siswa dengan persentase 17% (Tidak Tuntas), sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 15 siswa dengan total persentase 83% (Tuntas).

Pada hasil Pelaksanaan tindakan siklus II mata pelajaran Matematika yang dilakukan diperoleh rata-rata 74,53 sedangkan pada hasil tes formatif siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,03 berarti mengalami kenaikan sebesar 4,5 point. Sedangkan untuk ketuntasan belajar klasikal yang memperoleh nilai ≥ 70 masih jauh dari yang ditargetkan 75% yaitu sebesar 83%. Dengan demikian maka peneliti bersama observer memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus berikut tidak perlu dilakukan atau dihentikan, sebab nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan klasikal sudah melebihi indikator keberhasilan.

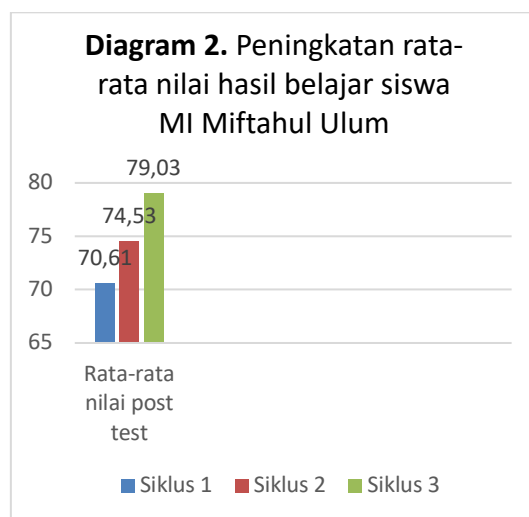
**Pembahasan**

a. Ketuntasan hasil belajar

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru, hal tersebut dapat kita lihat dari perolehan nilai prestasi hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu 70,61, 74,53 dan 79,03 sedangkan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 61%, 72%, dan pada siklus ketiga sebesar 83%. Berdasarkan uraian di atas pada siklus III, ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai sesuai harapan karena prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah melebihi target yaitu 83%. Untuk memperjelas dan mempertegas hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) maka, peneliti sajikan dalam diagram di bawah ini.



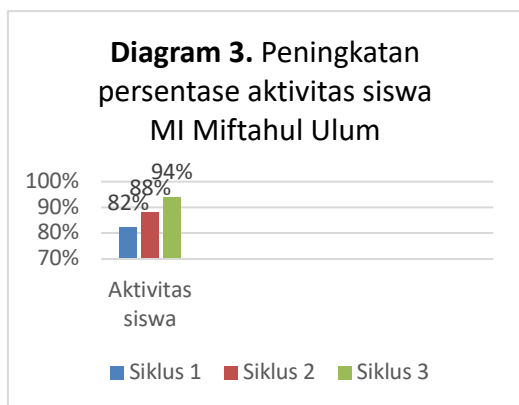
Sedangkan untuk peningkatan rata-rata nilai hasil belajar matematika dengan menerapkan Team Games Tournament (TGT) mulai dari prasiklus, siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dapat dijabarkan dalam gambar diagram di bawah ini:



b. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

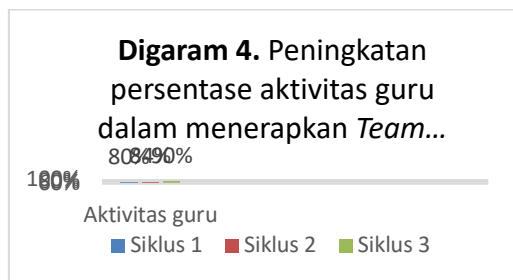
Berdasarkan analisis data hasil penelitian selama proses

berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* didapatkan data aktifitas siswa dalam setiap siklus, mengalami peningkatan. Dari siklus I sampai dengan siklus III peningkatan tersebut yaitu : 82%, 88%, dan 94%, dengan kriteria penilaiannya siswa aktif dan sangat aktif. Hal ini berdampak positif terhadap nilai prestasi belajar dan keaktifan siswa. Dampak positif tersebut dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata aktifitas siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan paparan data di atas peningkatan aktifitas belajar siswa secara kumulatif dapat disimpulkan bahwa siswa dikategorikan sangat aktif. Untuk memperjelas adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada masing masing siklus peneliti sajikan pada grafik dibawah ini.



c. **Aktivitas Guru Selama Pembelajaran**

Aktivitas guru selama pembelajaran yaitu guru telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru berdasarkan nilai perolehan melalui kegiatann pengamatan (observasi) yaitu : 80%, 84%, 90%. dengan kriteria penilaiannya adalah guru kreatif dan guru sangat kreatif yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mendampingi siswa belajar dengan model *Team Games Tournament (TGT)*. Guru tidak sekedar memberikan arahan dan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih mantap terhadap materi Matematika. Persentase peningkatan aktivitas guru dapat digambarkan dalam diagram dibawah ini:



#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) dari siklus I, Siklus II sampai dengan siklus III didapatkan hasil 80%, 84%, 90% dengan kriteria penilaiannya adalah guru kreatif dan guru sangat kreatif.
- b. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan mulai siklus I, Siklus II dan Siklus III didapatkan data peningkatan sebesar 82%, 88%, dan 94%, dengan kriteria penilaiannya siswa aktif dan sangat aktif.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan model *Team*

*Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Perolehan nilai prestasi hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu 70,61, 74,53 dan 79,03 sedangkan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 61%, 72%, dan pada siklus ketiga sebesar 83%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69. Retrieved from <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah82.https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>

- Auliyah, H., Al Ghozali, M. I., & Robanatu, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV MI Al Washliyah. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(1), 71–85. <https://doi.org/10.61227/arji.v4i1.61>
- Enda, S. K. (2018). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Berbasis Karakter Guru PPKN di SMKN 1 Mojoagung. In TIm Penyelenggara Conferensi (Ed.), *STKIP PGRI JOMBANG: Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif* (pp. 372–383). Jombang: STKIP PGRI Jombang.
- Fajri, Z. (2010). *Pembelajaran Kooperatif dengan Menerapkan Teori Brunner Pokok Bahasan Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IVA SD Negeri Tamanan 2 Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: Universitas Jember.
- Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri Putussibau. *Journal PIWULANG*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>
- Ilmiah, R., Utaminingsih, S., & Oktavianti, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.416>
- Jubaedah. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Iv .... *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 11–22. Retrieved from <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1457%0Ahttps://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/viewFile/1457/713>
- Kusumawardani, S. (2017). Meningkatkan Pemahaman



- Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1), 63–68.
- Listiana, Y., & Septiyan, G., D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Time Games Tournament Berbasis Online dimasa Pandemi Covid 19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 409–413.
- Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moloeng, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1200>
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli

- Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Rohmawati, Lutfi, . Karmilah. (2002). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JUPE2*, 1(2), 95–104.
- Salehoddin, S. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui Time Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–36.
- Sausan, S., & Ananda, R. (2022). Penerapan Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama PTMT. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 211. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13029>
- Simatupang, T., Ahmad, M., & Siregar, E. Y. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Matematika Siswa SMK. ... *Education Journal*), 5(1), 112–123. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2879%0Aht> [tps://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/download/2879/2343](https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/download/2879/2343)
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). 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*, 1(1), 29–34.  
<https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93.  
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Sutriati, A., Cahyono, H., Pranoto, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. 7(2), 44–55.
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh, D. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MAN 2 Kota Tasikmalaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 19–26.  
<https://doi.org/10.25157/j-kip.v1i2.4398>
- Usman, G. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Unhena Tahun Ajaran 2018/2019. *Hibualamo Seri Ilmu-Ilmu Sosial Dan Kependidikan*, 3(1), 5–10.
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournament. *Jurnal Pedagogia*, 6(1), 25–43.