

Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan *Teams Games Tournament* untuk Peserta Didik Kelas 4 SD Matematika Pengukuran Luas

Taslim^{1a*}, Ketang Wiyono^{1b}, Mardiana²

Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Sriwijaya^{1a*b}
SD Negeri 004 Palembang²

*Email Corresponding Author: taslimtslmlim@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to improve the learning outcomes of class 4B students at SDN 004 Palembang in the mathematics subject area measurement material using the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model. The concept in this learning model is that students compete on behalf of their team members with members from other teams who have equal abilities in the academic field based on previous performance (Rokhimah, 2019). This research uses classroom action research (PTK) with interactive data analysis techniques. This interactive data analysis technique includes three main components, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The study took place in April 2024, involving 31 class IV B students from SDN 004 Palembang, comprising 17 men and 14 women. Data collection techniques used by researchers include questionnaires, tests, and observation. Learning outcomes were 34% in cycle I and increased in cycle II by 74%. Then, in cycle I, student learning activity was at 55.36% and experienced an increase of 76.07%. Thus, classically, mathematics learning in broad measurement material is categorized as successful, with an increase in student learning outcomes in cycles I and II. The use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can be used as an alternative learning model used by teachers to improve the learning outcomes and learning activities of students.*

Keywords: Learning Outcomes, TGT, Mathematics.

ABSTRAK: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4B SDN 004 Palembang pada mata pelajaran matematika materi pengukuran luas menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Konsep dalam model pembelajaran ini adalah peserta didik bertanding mewakili anggota timnya dengan anggota dari tim lain yang memiliki kemampuan yang setara dalam bidang akademik yang berdasarkan pada kinerja sebelumnya (Rokhimah, 2019). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data interaktif. Teknik analisis data interaktif ini meliputi tiga komponen utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan tahap akhir adalah penarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan pada bulan April tahun 2024 dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B SDN 004 Palembang yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah angket, tes, dan melalui pengamatan (observasi). Hasil belajar dengan persentase 34% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 74%. Kemudian pada siklus I aktivitas belajar peserta didik berada pada 55,36% dan mengalami peningkatan sebesar 76,07%. Dengan demikian secara klasikal pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dikategorikan berhasil dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, TGT, Matematika.

Copyright © 2024 (Taslim, Ketang Wiyono, Mardiana)

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang perlu dikuasai seorang guru sekolah dasar selain dari mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran matematika. Pandangan konstruktivitas menjelaskan bahwa pembelajaran matematika memiliki hakikat bahwa anak yang mempelajari matematika dihadapkan pada masalah tertentu atau konkret

didasarkan pada membangun atau mengkontruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan ketika anak berusaha dalam memecahkan masalah (Yayuk, 2019). Pelajaran matematika ini merupakan mata pelajaran yang dapat melatih cara berpikir kritis peserta didik. Mengutip dari Firdaus (2018) menjelaskan bahwa pada tingkat SD/MI, peserta didik dikenalkan pada dunia matematika ini dengan konsep dasar seperti bilangan, operasi hitung, geometri, dan pengukuran. Selanjutnya dijelaskan kembali bahwa pemahaman matematika yang lebih kompleks akan membentuk fondasi yang lebih solid pada masa yang akan datang. Pemahaman pada pembelajaran matematika tidak hanya menguasai rumus dan prosedur, melainkan membangun pemahaman mengenai konsep.

Serupa dengan kegiatan pembelajaran lainnya, indikator keberhasilan dari pembelajaran matematika ini dapat mengacu dari hasil belajar dari peserta didik. Sejalan dengan hal ini Lestari & Hudaya (2018) menjelaskan bahwa hakikat dari berhasilnya pendidikan dapat dicapai jika seluruh komponen pendidikan yang meliputi guru, peserta didik, bahkan metode pembelajaran dapat dijalankan secara berkesinambungan. Hasil belajar merupakan perubahan dari sikap atau tingkah laku dari peserta didik yang ditandai tidak hanya dengan perubahan pengetahuan, namun meliputi perubahan pada kemampuan, kecakapan, sikap, kebiasaan, pengertian, dan penguasaan yang tentunya harus dilakukan secara sadar dengan tujuan yang positif serta hal ini harus berlangsung secara konsisten dan tidak dapat diubah (Sumarni, 2019: 187)

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengenalkan konsep pemahaman matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan *Team Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran Kooperatif yang memiliki konsep permainan akademik dalam sebuah *tournament* atau turnamen. Konsep dalam model pembelajaran ini adalah peserta didik bertanding mewakili anggota timnya dengan anggota dari tim lain yang memiliki kemampuan yang setara dalam bidang akademik yang berdasarkan pada kinerja sebelumnya (Rokhimah, 2019). Model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa TGT ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar sambil bermain. Peserta didik pun mendapat kesempatan untuk mengasah keterampilannya dalam bekerja bersama tim dan mengajak peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV B SDN 004 Palembang, diperoleh informasi bahwa masih terdapat kelemahan yang dialami peserta didik pada pemahaman materi matematika. Peneliti menemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik rendah terutama pada materi pengukuran luas daerah atau bangun serta rendahnya aktivitas belajar dari peserta didik. Hal ini peneliti dapat simpulkan dari hasil diagnostik matematika pada materi pengukuran luas daerah/bangun sebesar 0%. Hasil dari observasi lainnya adalah selama kegiatan PPL 1 (Praktik Pengalaman Lapangan 1), peneliti mendapatkan hasil bahwa aktivitas guru kelas dalam menggunakan media pembelajaran dan kegiatan interaktif masih dapat dikatakan kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Teams Games Tournament untuk Peserta Didik Kelas 4 SD Matematika Pengukuran Luas*. Dasar dari

penelitian yang dilakukan peneliti didukung oleh hasil penelitian tindakan kelas terdahulu yang dilakukan oleh Setianingsih, dkk dengan judul penelitian *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas positif peserta didik sebesar 86% dan 89% pada siklus II. Kemudian pada pengelolaan pembelajaran sebesar 76% di siklus I dan 84% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 77,40%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 54% kemudian mengalami peningkatan sebesar 75% pada siklus II (Setianingsih dkk, 2021).

Berdasarkan temuan-temuan yang didapatkan serta refleksi penelitian terdahulu, penulis terpacu untuk dapat mengintegrasikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai bentuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas belajar peserta didik kelas IVB SDN 004 Palembang. Fokus mata pelajaran yang dipilih adalah matematika materi pengukuran luas daerah atau bangun. Tidak sekedar melakukan permainan sambil belajar, juga diintegrasikan dengan kebudayaan lokal kota Palembang sebagai menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan baik dari penyusunan materi ajar, media, dan asesmen. Sehingga hal inilah merupakan *novelty* yang dimunculkan oleh peneliti. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4B SDN 004 Palembang pada mata pelajaran matematika materi pengukuran luas menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan melalui pengamatan dan adanya tindakan-tindakan terencana yang kemudian kegiatan refleksi untuk dapat mengetahui adanya pengaruhnya guna memperbaiki kualitas pendidikan. Pelaksanaannya di SDN 004 Palembang dan dilaksanakan pada Bulan April 2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan.

Pengumpulan data oleh peneliti menggunakan teknik pengumpulan dengan instrument lembar tes dan instrumen lembar pengamatan (observasi) aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Terkait uji validitas peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini adalah bagaimana peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2019:16). Selanjutnya pada tahap analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data interaktif. Teknik analisis data interaktif ini meliputi tiga komponen utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan tahap akhir adalah penarikan kesimpulan.

Hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran matematika menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor Aktivitas Guru} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Skor Aktivitas Guru (Ns)}}{\text{Jumlah Skor Maksimum (N)}} \times 100\%$$

Lalu dari hasil tersebut dilakukan penentuan kriteria aktivitas guru dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru dalam % (Persen)

| Persentase | Keterangan |
|--------------|--------------|
| 76 % – 100 % | Sangat Aktif |
| 51 % - 75 % | Aktif |
| 26 % - 50 % | Cukup Aktif |
| 0 % - 25 % | Kurang Aktif |

(Modifikasi Tamrin, dkk: 2021)

Kemudian untuk menghitung hasil observasi aktivitas belajar peserta didik menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor Aktivitas Peserta Didik} = \frac{\text{Skor Peroleh Peserta Didik}}{\text{Jumlah Skor Maksimum (Nm)}} \times 100\%$$

Persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik di kelas, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rata-Rata Keaktifan Belajar Peserta Didik} = \left(\frac{\text{Jumlah Seluruh Skor Aktivitas Peserta Didik (Ns)}}{\text{Jumlah Skor Maksimum (Nm)}} : \text{Jumlah Seluruh Siswa (N)} \right) \times 100\%$$

Lalu dari hasil tersebut dilakukan penentuan kriteria keaktifan belajar peserta didik dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Pengamatan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam % (Persen)

| Persentase | Keterangan |
|--------------|--------------|
| 76 % – 100 % | Sangat Aktif |
| 51 % - 75 % | Aktif |
| 26 % - 50 % | Cukup Aktif |
| 0 % - 25 % | Kurang Aktif |

(Modifikasi Tamrin, dkk: 2021)

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

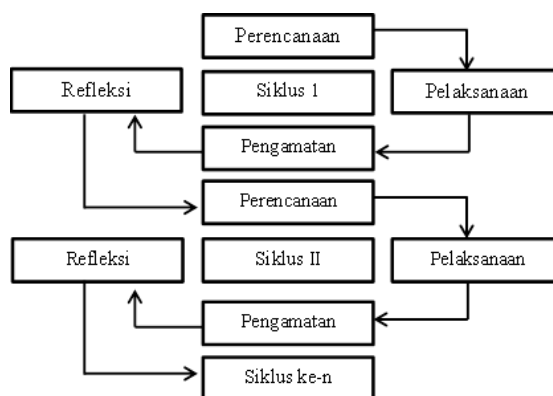
$$\text{Persentase Ketuntasan Hasil Belajar (p)} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar (Nt)}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik (N)}} \times 100\%$$

Hasil belajar dari peserta didik ditentukan melalui tes hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Untuk menentukan ketuntasan tersebut, peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai dengan kurikulum yang dipakai oleh kelas tersebut yaitu kurikulum merdeka. KKTP dari mata pelajaran matematika sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar

| Skor Tes | Kriteria |
|----------|--------------|
| 70 | Tuntas |
| <70 | Tidak Tuntas |

Mekanisme prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dengan bentuk siklus. Tahapan yang digunakan oleh peneliti sebanyak dua siklus. Dari siklus yang digunakan terdapat 4 kegiatan diantaranya: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan (tindakan), (3) tahap observasi, dan (4) kemudian tahap terakhir adalah refleksi. Mekanisme dari prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur dari Prosedur Penelitian (Sumber Arikunto dkk, 2020:16)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dijelaskan ke dalam beberapa tahapan yaitu 2 siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan. Sesuai siklus PTK bahwa terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi dari setiap siklus yang sudah dilaksanakan. Perencanaan yang dilakukan peneliti dilakukan dengan : 1) menganalisis kurikulum merdeka mata pelajaran matematika kelas IV semester, 2) menyusun modul ajar dan perangkat pembelajaran dengan integrasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta integrasi lain seperti teknologi dan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) atau pembelajaran tanggap budaya, 3) mempersiapkan media pembelajaran dan materi ajar, 4) menyusun LKPD, dan 5) menyiapkan instrumen pengamatan (lembar observasi). Pelaksanaannya di kelas 4B SDN 004 Palembang dengan durasi waktu jam pelajaran (JP) sebanyak 2 kali 35 menit dengan total 70 menit.

Tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan dilaksanakan secara bersamaan dalam satu waktu saat guru melaksanakan kegiatan meningkatkan hasil belajar dan perbaikan. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 04 April dan 23 April 2024. Untuk siklus II dilaksanakan tanggal 27 April dan 30 April 2024. Hasil belajar peserta didik selama menerapkan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

| Indikator | Jumlah | |
|------------------------------|-------------|-------------|
| | Siklus Ke-1 | Siklus Ke-2 |
| Skor Tertinggi Peserta Didik | 80 | 80 |
| Skor Terendah Peserta Didik | 20 | 40 |
| KKTP | 70 | 70 |

| | | |
|------------------------------|-------|-------|
| Rata-Rata Skor Peserta Didik | 51,72 | 70,87 |
| Hasil Belajar Tuntas | 10 | 17 |
| Hasil Belajar Tidak Tuntas | 19 | 6 |
| Persentase Ketuntasan | 34% | 74% |
| Persentase Ketidaktuntasan | 66% | 26% |

Hasil belajar pada siklus ke-1 menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 34% dan ketidaktuntasan sebesar 66% namun belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yaitu 70%. Hal ini dikarenakan guru masih menyampaikan materi yang terlalu banyak dan tidak mempertimbangkan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik sehingga fokus peserta didik terbagi. Peserta didik juga masih belum bisa dikondisikan dengan baik. Lalu juga soal yang disusun terlalu susah dan tidak memperhatikan aspek sebelumnya pada pembelajaran.

Sehingga perbaikan yang diberikan Siklus ke-2 menunjukkan peningkatan dengan persentase 74% yang semula rata-rata skor 51,72 menjadi 70,87. Hal ini menunjukkan adanya penurunan ketidaktuntasan menjadi 26%. Karena guru sudah dapat merencanakan pembelajaran dan asesmen yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Peserta didik sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Walaupun masih ada kendala seperti masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak fokus membaca soal yang diberikan. Hasil dari pemanfaatan model pembelajaran ini terdapat peningkatan (Astuti, 2013; Mulyati, 2018).

Lalu untuk mendukung hasil belajar peserta didik diperlukannya pengamatan terhadap perilaku dan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

| No. | Aspek yang Diamati | Indikator | Rata-Rata Siklus Ke-1 | Rata-Rata Siklus Ke-2 |
|-----------------|---|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | Kegiatan Pembelajaran | Arahan Guru | 3,1 | 3,6 |
| | | Interaksi Dengan Guru | 2,6 | 3,7 |
| 2. | Interaksi saat Belajar Bersama Kelompok | Kelompok | 2,6 | 3,5 |
| | | Individu | 1,9 | 3,5 |
| 3. | Pelaksanaan Permainan dan Turnamen | Kerjasama Kelompok | 3 | 3,6 |
| 4. | Karakter Peserta didik | Perilaku Selama Belajar | 2,8 | 3,5 |
| | | Perilaku Selama di Kelas | 2,6 | 3,5 |
| Jumlah | | | 15,5 | 21,3 |
| Persentase Skor | | | 55,36% | 76,07% |
| Kriteria | | | BAIK | SANGAT BAIK |

Berdasarkan pengamatan dari aktivitas peserta didik pada siklus I dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik secara klasikal sebesar 55,36% atau dalam kategori baik. Berdasarkan tabel 5 dapat dijelaskan bahwa dari indikator yang disajikan, keterlibatan aktif peserta didik berada pada persentase sebesar 55,36% dengan jumlah nilai 15,5. Merujuk pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik ada dikategori B (Baik). Namun belum mencapai kriteria keaktifan belajar yaitu sebesar 70%. Hal ini disebabkan oleh : 1) interaksi peserta didik dengan guru baik ketika menjawab pertanyaan yang diberikan dan bertanya kepada guru masih ragu dan takut karena mereka menganggap pelajaran matematika mengerikan, 2) peserta didik dalam mengerjakan tugas di dalam kelompok masih kurang interaktif dengan sesama anggotanya dan LKPD yang diberikan hanya satu saja sehingga ada terlihat peserta didik yang hanya beberapa membantu mengerjakan tugas dan ada yang tidak, 3) aktivitas bagi setiap individu dengan individu lainnya dalam kelompok sangat kurang, 4) Perilaku selama belajar dan selama di kelas cukup kondusif, karena peserta didik sangat bebas untuk ke mana-mana dan melupakan kelompoknya. 5) permainan dan turnamen yang diberikan cukup susah dan anggota kelompok cukup kesulitan untuk menjawab setiap pertanyaan.

Sehingga dari hal tersebut dilakukannya perbaikan yaitu : 1) menyederhanakan soal permainan dan turnamen dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik, 2) memperbaiki aktivitas interaksi guru dengan peserta didik, 3) memberikan kesepakatan belajar sebelum dimulai pembelajaran agar kelas serta pembelajaran kondusif, 4) membagikan setiap peserta didik LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok, dan 5) membangun iklim kerjasama, aman, nyaman, dan menyenangkan. Sehingga hasil data dari tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I jumlah skor yang didapat sebesar 15,5 dengan persentase 55,36 %, kriteria Baik dan mengalami peningkatan sebesar 21,3 dengan persentase 76,07% dengan kategori Sangat Baik pada siklus II. Dengan demikian pemanfaatan model pembelajaran TGT dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas belajar dari peserta didik terhadap matematika dengan materi pengukuran luas (Fitria & Nurlaela, 2023; Ula & Jamilah, 2023).

Keberhasilan peserta didik di kelas didukung bagaimana guru mengelola dan menyusun perencanaan pembelajaran dan asesmen serta aktivitasnya di kelas. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT baik siklus ke-1 dan ke-2 ditampilkan dalam tabel berikut :

Tabel 6. Aktivitas Guru Siklus I dan II

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Rata-Rata Siklus Ke-1 | Rata-Rata Siklus Ke-2 |
|-----|---|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. | Membuka Pembelajaran | Motivasi | 2,5 | 3 |
| | | Apersepsi | 2,5 | 3,5 |
| 2. | Melaksanakan Kegiatan Inti Pembelajaran | Penggunaan Model Pembelajaran | 2,7 | 3,7 |
| | | Ketepatan | 3 | 3,5 |

| | | | |
|--|---|--------|-------------|
| (Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)) | Materi/Konsep | | |
| | Penguasaan Kompetensi Melaksanakan Pembelajaran | 2,7 | 3,7 |
| | Penggunaan Media Pembelajaran | 2,7 | 3,3 |
| 3. Menutup Pembelajaran | Refleksi dan Penilaian | 3,3 | 3,7 |
| 4. Faktor Penunjang | Penggunaan Bahasa, Pengaturan Waktu, Percaya Diri, dan Penampilan | 2,8 | 3,6 |
| Jumlah Skor | | 22,2 | 28,0 |
| Persentase Skor | | 69,38% | 87,50% |
| Kriteria | | BAIK | SANGAT BAIK |

Berdasarkan tabel sebelumnya, siklus I jumlah skor aktivitas guru berada pada skor 22,2 dengan persentase skor sebesar 69,38% dengan kategori baik. Namun belum mencapai kriteria aktivitas guru mengajar yaitu sebesar 70%. Hal ini disebabkan oleh : 1) masih belum terbiasa dan mengenal karakteristik peserta didik kelas 4B SDN 004 Palembang, 2) belum mempersiapkan peserta didik mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian, 3) sedikit mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan peserta didik atau pengetahuan yang telah dipelajari dan masih bersifat teoritis, 4) masih kesulitan terhadap soal yang disusun oleh guru yang terlalu susah dan banyak, 5) media pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan peserta didik yang hanya fokus pada guru, 6) penggunaan waktu banyak dihabiskan menjelaskan materi dan permainan serta pertandingan.

Sehingga hal ini perlu diperbaiki yaitu : 1) menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik kelas 4B SDN 004 Palembang, 2) memperbaiki materi yang lebih spesifik untuk diraih dan dikuasai peserta didik serta dikaitkan dengan kebudayaan lokal Kota Palembang, 3) menyiapkan pembelajaran dengan aktivitas menarik dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari terutama kebudayaan kota Palembang 4) banyak berinteraksi dengan peserta didik ketika menjelaskan materi dan menggunakan media pembelajaran, 5) menyusun kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran, 6) permainan dan turnamen serta soal-soal disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik kelas 4B. Sehingga hal ini mengalami peningkatan pada siklus II aktivitas guru berada pada skor 28,0 dengan persentase skor 87,50% dan mendapatkan kategori Sangat Baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV B SDN 004 Palembang

terhadap mata pelajaran matematika dengan materi Pengukuran Luas. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari persentase 34% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 74%. Kemudian pada siklus I aktivitas belajar peserta didik berada pada 55,36% dan mengalami peningkatan sebesar 76,07%. Dengan demikian secara klasikal pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dikategorikan berhasil dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, T. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Arikuno, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243-252.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004-1018.
- Lestari, P., & Hudaya, A. (2018). Penerapan Model *Quantum Teaching* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP PGRI 3 Jakarta: *Research and Development Journal of Education*.
- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) pada Siswa Kelas V Sdn Patrakomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).
- Novia Siti Syaripatul Ula, & Milah Jamilah. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. JPG: *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>
- Rokhimah, R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 251-259.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R & D dan Penelitian Tindakan). Bandung: Alfabeta.
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3, 184-194.

Tamrin, M., Lubis, R, R., Afa, A., & Harahap, S, A. (2021). Penilaian Autentik Pada Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Pematang Siantar.. Jurnal Ilmiah, 5(2), 121-142.

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.