



PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADAMATERI PERKALIAN DUA ANGKA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES* TOURNAMEN DIKELAS II SD

¹Arif Abdurrahman, ²Fahmi Rohim

^{1,2}Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi

Abstract

This study aims to improve students' mathematics learning outcomes on two-digit multiplication through the Team Games Tournament (TGT) learning model among second-grade students at SDN 008/IX Tanjung. The research design employed was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of three meetings: two meetings for delivering learning materials and the third meeting for administering a learning outcomes test. The subjects of the study were 21 second-grade students of SDN 008/IX Tanjung. The population consisted of 21 students, and the sampling technique used was total sampling. The study involved two variables: Mathematics learning outcomes and the Team Games Tournament learning model. Data were collected through tests and observations, and the data were analyzed using descriptive percentage analysis. The results showed that the TGT learning model could improve students' mathematics learning outcomes in two-digit multiplication. This was demonstrated by the improvement in students' learning outcomes from the initial condition to Cycle II. In the initial condition, the percentage of students achieving mastery was 64.48%, while in Cycle II, the percentage of students achieving mastery increased to 90.65%.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Team Games Tournament.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dua angka melalui model pembelajaran Team Games Tournament pada siswa kelas 2 SDN 008/IX Tanjung. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan II siklus dimana setiap siklusnya terdiri atas 3 pertemuan yaman dua pertemuan pemberian materi dan pertemuan ketiga pelaksanaan tes hasil belajar. Subjek penelitian adalah kelas II SDN 008/IX Tanjung, yang berjumlah 21 siswa. Populasi penelitian ini adalah 21 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. variabel penelitian menggunakan 2 variabel yaitu Hasil belajar Matematika dan model pembelajaran Team Games Tournament. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelkajaran TGT dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa tentang perkalian dua angka. Hal ini dibuktikan data dari kondisi awal sampai siklus II. Pada kondisi awal persentase ketuntasan siswa mencapai 64,48% dan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa mencapai 90,65%. Kata kunci: hasil belajar, matematika, team games tournament

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha terencana dan secara sadar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, bangsa, serta masyarakat dan negara (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1). Pada Undang-Undang tersebut terlihat jelas bahwa pendidikan sangat diperlukan bagi manusia untuk menjalankan hidupnya di era globalisasi ini.

Pengertian kurikulum menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah sebagai berikut: "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum yang berlaku di Indonesia sekarang adalah K13 dan kurikulum merdeka belajar, dimana dalam kedua kurikulum tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah Matematika. Mengingat pentingnya pelajaran matematika maka, diupayakan pembelajaran harus berpusat pada siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat mewujudkan peningkatan mutu pendidikan (Khotimah, 2020).

Menurut Siagian dalam Lestari (2020) "Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran dasar, di sekolah dasar ataupun sekolah menengah, mempelajari matematika adalah penting karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak boleh mengelak dari aplikasi matematika bukan itu saja matematika juga mampu mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat didalamnya" (p.116).

Sebagaimana disebutkan oleh Eli Wartini (dikutif dalam Wari, 2016), "Ada 2 faktor keberhasilan untuk mencapai nilai matematika yang baik antara lain:

1. Faktor intelegensi adalah kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan baik dalam situasi yang dihadapi anak dengan mudah menyelesaikan masalah atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan belajar dari pengalamannya. Jadi diasumsikan jika seorang anak memiliki IQ tinggi akan mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik dan benar.

2. Faktor motivasi, diibaratkan seperti batu keras jika ketetsan air setetes demi setetes setiap saat lama kelamaan batu itu hancur atau pecah. Dan ini diumpamakan anak yang tidak menonjol atau kurang jika diberi motivasi dan banyak latihan akhirnya anak ini bisa luar biasa. Karakteristik siswa dapat dipelajari dan dipahami guru melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif akan memudahkan guru dalam memahami karakteristik siswa, pembelajaran harus berjalan secara aktif dengan menggunakan media, metode, model yang inovatif sehingga siswa tidak berfikir secara abstrak" (p. 117).

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 16 April 2024 di SDN 008/IX Tanjung menunjukkan bahwa pada tingkat Sekolah Dasar siswa masih membutuhkan pembelajaran yang mampu membawa siswa terlibat langsung dalam pemerolehan ilmu maka guru harus mampu mendesain pembelajaran matematika yang inovatif, dengan menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Siswa akan memiliki kemampuan penalaran, komunikasi, koneksi dan mampu memecahkan masalah. Guru perlu memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, dan tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Sebagaimana disebutkan oleh Eli Wartini (dikutif dalam Wari, 2016), “Ada 2 faktor keberhasilan untuk mencapai nilai matematika yang baik antara lain:

1. Faktor intelegensi adalah kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan baik dalam situasi yang dihadapi anak dengan mudah menyelesaikan masalah atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan belajar dari pengalamannya. Jadi diasumsikan jika seorang anak memiliki IQ tinggi akan mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik dan benar.

2. Faktor motivasi, diibaratkan seperti batu keras jika ketetsan air setetes demi setetes setiap saat lama kelamaan batu itu hancur atau pecah. Dan ini diumpamakan anak yang tidak menonjol atau kurang jika diberi motivasi dan banyak latihan akhirnya anak ini bisa luar biasa. Karakteristik siswa dapat dipelajari dan dipahami guru melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif akan memudahkan guru dalam memahami karakteristik siswa, pembelajaran harus berjalan secara aktif dengan menggunakan media, metode, model yang inovatif sehingga siswa tidak berfikir secara abstrak” (p. 117).

Seorang guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru juga harus memilih berbagai pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran yang cocok digunakan di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran matematika yang sebagian ruang lingkup konsepnya bersifat abstrak.

Menurut Djamarah dan Zain (2018) “kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model kooperatif tipe Teams Games Tournament” (p. 72). Sebagaimana dipostulatkan oleh Widi Astuti (seperti dikutip dalam Shiddiqah, 2023), “Model belajar kooperatif tipe TGT merupakan teknik pembelajaran yang memadukan antara belajar melalui kelompok belajar, yang merupakan tantangan tim yang dirancang untuk meningkatkan retensi pengetahuan, ide, dan kemampuan yang berbeda” (p. 577).

Sedangkan model pembelajaran TGT menurut Amanda Purwandari (2017) “adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa

dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda” (p. 164). Menurut Kurniasih dalam Ai Solihah (2016) “Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran dari siswa sebagai tutor sebaya yang mengemas unsur permainan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan suatu tipe pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen/homogen yang beranggotakan 4 sampai 6 orang. Model ini memiliki keunggulan yaitu fungsi mental (rasa percaya diri, aktif) yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. Lancarnya pembelajaran matematika, seorang guru harus kreatif dalam mengkolaborasikan materi dengan kehidupan siswa. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ini siswa dikelompokkan dengan siswa lain yang heterogen. Jadi siswa dengan kemampuan rendah dapat aktif melalui kelompoknya. Guru sudah merefleksi berbagai model pembelajaran dan tertarik dengan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan pengetahuan baru baik kepada siswa maupun guru dan menerapkan mata pelajaran matematika, agar pelajaran matematika menyenangkan untuk diikuti dan dapat terlaksana sesuai dengan capaian pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada materi perkalian dua angka melalui model pembelajaran Teams Games Tournament pada Kelas II SDN 008/IX Tanjung”.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam Peningkatan Hasil Belajar siswa pada Pelajaran Matematika kelas II sdn 008/IX Tanjung, kabupaten Muaro Jambi adalah penelitian tindakan kelas (PTK), jenis penelitian ini langsung dilaksanakan oleh peneliti itu sendiri dengan berbagai tindakan-tindakan yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar murid tersebut terhadap pembelajaran Matematika materi perkalian dua angka. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, agar hasil belajar siswa dapat meningkat (Kesumah, 2017,. p. 9).

Menurut Wardani (seperti dikutip dalam Yenni Fitria Surya, 2017) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”. Tahap-tahap

dalam PTK merupakan satu daur atau siklus yang terdiri dari: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi" (p. 45).

Penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu dari 21 populasi atau siswa hanya 7 siswa yang tuntas, sedangkan 14 siswa masih dibawah KKM, makadari itu peneliti merasa tertarik untuk melakuakn penelitian ini yang di lakukan di SDN 008/IX Tanjung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart karena model tersebut sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan. Rencana penelitian tersebut yaitu diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas 2 SD Negeri 008/IX Tanjung dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut dilanjutkan dengan menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan. Siklus ini diakhiri dengan refleksi. Kegiatan penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus.

Selanjutnya teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi wawancara terhadap siswa untuk mengamati perilaku guru dan siswa di saat pembelajaran berlangsung, selanjutnya adalah Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan teknik tes dalam pengumpulan data untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan peneliti dari awal pada setiap aspek kegiatan penelitian. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga membutuhkan data yakni hasil adakah peningkatan hasil belajar dari masing-masing siswa, oleh peneliti pada data kualitatif menggunakan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari beberapa komponen yaitu:

- 1.Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan, fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses ini dilakukan penajaman, pemilahan, pemfokusan, penyelisihan data yang kurang bermakna dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasikan.

- 2.Penyajian data (data display) beberan, setelah direduksikan data siap dibebarkan artinya, tahapan analis sampai pada pembeberan data berbagai macam data perlu di teliti tindakan yang telah direduksikan perlu dibebarkan dengan tertata rapi dalam bentuk narasi plus matrikgrafik atau diagram.

3. Penarikan kesimpulan, peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada akhir siklus I dan direvisi pada siklus II dan kesimpulan akhir pada siklus (Sugiyono, 2013, hlm. 338-341).

Pada data kualitatif yang merupakan hasil observasi aktivitas siswa dapat dihitung melalui:

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Dimana: A = Proporsi siswa yang memilih (aktif)

B = Jumlah siswa (keseluruhan)

Dengan penilaian:

0 – 19 = Tidak aktif

20 – 59 = Kurang aktif

60 – 69 = Cukup aktif

70 – 79 = Aktif

80 – 100 = Aktif sekali

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru diberikan nilai sebagai berikut (Trianto, 2011, hlm. 63):

1 = kurangbaik

2 = cukupbaik

3 = baik

4 = baiksekali

Data kuantitatif merupakan proses perhitungan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yang dilakukan dengan perhitungan yang dikemukakan oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008, hlm. 166):

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : Jumlah Butiran dijawab dengan Benar

N : Banyak Butiran Soal Nilai.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus (Nana Sudjana, 2009, hlm. 109):

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum n$: Jumlah siswa

Nilai ketuntasan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan (Almiati dkk, 2008, hlm. 208):

$$P = \frac{\sum (\text{siswa yang tuntas belajar})}{\sum n} \times 100\%$$

$\sum$ (siswa yang tuntas belajar), dengan penilaian:

- 0 – 20 = Sangat Rendah
- 21- 24 = Rendah
- 41- 60 = Cukup Tinggi
- 61- 80 = Tinggi
- 81- 100 = Sangat Tinggi.

Aqib, (2020), “Berpendapat beberapa sekolah biasanya telah menetapkan batas minimal siswa dikatakan tuntas menguasai kompetensi yang dikontraskan misalnya 80 %” (p. 40). Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN 008/IX Tanjung dengan KKM individual dan klasikal yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria ketuntasan belajar siswa

Kriteria ketuntasan minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 70	$\geq 80 \%$	Tuntas
≤ 70	$\leq 80 \%$	Tidak tuntas

Sumber: Kurikulum SDN 008/IX Tanjung KKM mata pelajaran Tahun Ajaran 2023 / 2024

Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil apabila telah terdapat sedikitnya 60% siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jumlah siswa yang dinyatakan tuntas adalah 21 siswa. Keberhasilan atau ketuntasan belajar dilihat berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa. Adapun yang digunakan untuk menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SDN 008/IX Tanjung Kabupaten Muaro Jambi. Siswa di katakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 70% - 100% atau nilai 70.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa nilai siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase

sebesar 66,66%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 84%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament. Hasil observasi aktivitas mengajar guru di siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 72,61%, sedangkan rata-rata nilai pada siklus II diperoleh persentase sebesar 83,09%. Hal ini pun menunjukkan adanya kemampuan guru yang meningkat dalam mengelola kelas sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Sedangkan hasil dari pengumpulan data dengan teknik tes belajar diperoleh sebagai berikut: perolehan persentase rata-rata belajar siswa pada tes akhir siklus I sebesar 66,66% kategori baik, pada tes akhir siklus II sebesar 84% kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada pelajaran Matematika yang siswa pelajari menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament.

Dari hasil analisis data yang dilakukan maka diperoleh informasi bahwa pada pelaksanaan siklus I dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa belum optimal. Namun terjadi peningkatan pada aktivitas belajar dan belajar siswa setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

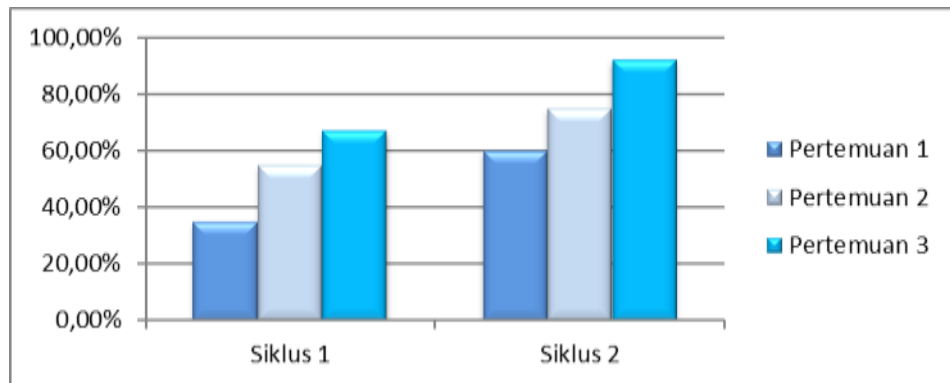
Lembar observasi digunakan sebagai pedoman bagi observer dalam melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi digunakan peneliti dan observer sebagai bahan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikut adalah hasil observasi yang diperoleh dari penelitian ini:

Tabel 2. Persentase Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Skor Aktivitas	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata
Siklus I	35%	55%	67,5%	52,5%
Siklus II	60%	75%	92,5%	75,83%
Peningkatan	25%	20%	25%	23,33%

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2. terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas II SDN 008/IX Tanjung selama proses pembelajaran.

Adapun persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament.

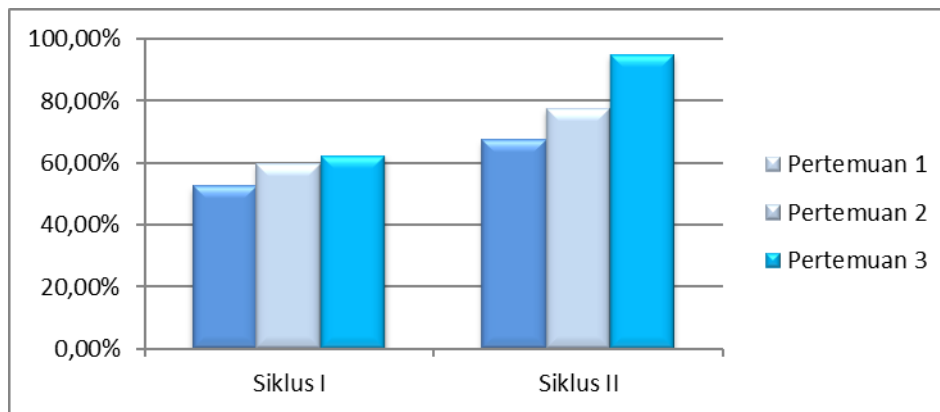
Sedangkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada penelitian ini diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Aktivitas Mengajar Guru Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Skor Aktivitas	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata
Siklus I	52,5%	60%	62,5%	58,3%
Siklus II	67,5%	77,5%	95%	80%
Peningkatan	15%	17,5%	32,5%	21,7%

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2. yang menyajikan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan aktivitas mengajar guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru mengalami perbaikan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran Matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament sebagai usaha dalam meningkatkan aktivitas dan belajar siswa Kelas II SDN 008/IX Tanjung.

Adapun persentase pada siklus I dan siklus II terhadap aktivitas mengajar guru disajikan pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Aktivitas Mengajar Guru Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Adapun hasil belajar siswa pada setiap tes akhir siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Model Team Games Tournament.

Tes Akhir	Persentase	Kriteria
Siklus I	66,66%	Baik
Siklus II	100%	Sangat Tinggi

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3. dapat dilihat adanya peningkatan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan persentase sebesar 33,33%. Peningkatan hasil tes ini menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament kelas II dan materi Perkalian dua angka Penelitian ini sudah sesuai dengan tahapan-tahapan Model Pembelajaran Team Games Tournament yang menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Kelas II SDN 008/IX Tanjung pada pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru, karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament siswa sedemikian rupa terlibat aktif dalam pembelajaran serta melatih kemampuan berpikir siswa secara kritis sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terbukti bahwa aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada siklus I mencapai 52,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 75,83%. Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar

siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament, hal serupa terjadi pada tes hasil belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes belajar akhir siklus I diperoleh persentase 66,66% meningkat menjadi 100% kategori sangat tinggi. Berdasarkan analisis hasil tes siklus I dan siklus II, belajar siswa Kelas II SDN 008/IX Tanjung mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar materi Perkalian dua angka siswa kelas II SDN 008/IX Tanjung.

E. KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SDN 008/IX. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari setiap siklusnya. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa hanya 61,85 dengan jumlah siswa yang berhasil 7 dari 21 siswa dari keseluruhan dengan persentase 33,33, dan setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata siswa naik menjadi 72,61 dengan jumlah siswa yang berhasil 14 dari 21 siswa dari keseluruhan dengan persentase 66,66% dan meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 83,09 dengan jumlah siswa berhasil 21 dari 21 siswa dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti merekomendasikan saran kepada pembaca untuk:

1. Strategi Pembelajaran Team Games Tournament yang telah diterapkan pada siswa kelas II SDN 008/IX dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Matematika.

Disarankan kepada guru kelas sebelum mengajar terlebih dahulu menyiapkan rencana pembelajaran, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

- Aqibla & Zaenal, (2020). Model-model, media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas, (2014). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamari, Syaiful Bahri & Zain, Aswan, (2018). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edlis, U. S, & Alwi, N. A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model team games tournament di kelas v sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 11(2), 575-584.
- Khotimah, S. H. & As'ad, M. (2020). Pendekatan pendidikan matematika realistik terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 491-498.
- Lestari, I. (2020). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Jurnal Formatif, 3(2), 115-125.

- Purwandari, A. & Wahyuningtiyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-170.
- Sanjaya, W. (2013). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53.
- Sudjana. N & Rivai. A. (2016). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumiati & Asra, (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas iv sdn 016 langgini kabupaten kampar. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-53.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di sd angkasa 10 halim perdana kusuma jakarta timur. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 177-185.