

Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model TGT di Kelas III A SD Negeri 2 Pliken

Novita Sari¹, Badarudin², Cahyo Wiyono³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v24i.1625](https://doi.org/10.30595/pssh.v24i.1625)

Submitted:

June 14, 2025

Accepted:

July 06, 2025

Published:

July 23, 2025

Keywords:

Prestasi Belajar, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

This research is motivated by several problems for during observations process, is that low learning achievement in mathematics study and there are students less attention during learning and disturb the learning process. Due to lack application of learning models that can accommodate for needs of students because that still used telling method so that is monotone of learning process for students. Therefore, this research purpose to determine the increase in student learning achievement in mathematics study if using the TGT learning model in class III A SD Negeri 2 Pliken. The research method or type of research used is classroom action research (CAR). Based on achieve data during the implementation of cycles I and II, the results of the study showed that there was a fairly high increase in cycle II. For increase in learning achievement in cycle I average value of 56.41 increasing to 82.83 in cycle II. The percentage of student in cycle I was 43.47% and increased to 82.61% in cycle II. Then the conclusion is learning model Teams Games Tournament (TGT) can be improve students' learning achievement in mathematics study in class III A, in addition to improving learning achievement, this TGT model make students actively in learning as well, so is that become effectively and conducively in learning process.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Novita Sari

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email: nobita06nopi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Peserta didik pada umumnya memiliki berbagai karakteristik serta keunikan yang beragam. Secara etimologi peserta didik adalah anak didik yang mendapatkan pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan (Darmiah, 2021). Sebagai pendidik tentu harus mampu memberikan bimbingan serta arahan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Selain itu pendidik juga harus dapat menyajikan suatu pembelajaran yang mengikuti zaman seperti pendidikan saat ini yaitu pendidikan abad ke 21.

Muhali (2019: 27) Pendidikan abad ke 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21. Pembelajaran dalam konteks abad 21 terutama pada kurikulum 2013 yaitu peserta didik belajar materi melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun di luar sekolah. Agar tuntutan tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi

kurikulum 2013, maka perlu melibatkan penggunaan TIK secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau (Rahayu, dkk 2022: 2100). Mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran saat ini sangat penting karena peserta didik pada saat ini merupakan peserta didik yang lahir dan berkembang pada era digital, maka dari itu seorang pendidik harus memiliki keterampilan yang tinggi dalam menggunakan teknologi.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang unik bila dibandingkan siswa pada jenjang pendidikan formal lainnya tentu berbeda. Pada perkembangan sekolah jenjang sekolah dasar merupakan suatu jenjang yang cukup penting, karena pada jenjang sekolah dasar merupakan dasar seseorang untuk mengenal serta mengembangkan ilmu. Menurut Hayyun & Nurbaiti (2017: 7) seorang pendidik yang baik haruslah mempersiapkan suasana dan proses pembelajaran sebaik dan semaksimal mungkin. Termasuk di dalamnya mengetahui karakteristik siswa yang diajarkannya, dalam hal ini adalah siswa pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan, dengan mengetahui karakteristik dari siswanya, guru dapat menerapkan metode serta model pengajaran yang tepat dan sesuai bagi siswanya.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran diperlukan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di kelas. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membuat proses pembelajaran berjalan efektif serta dapat meningkatkan prestasi belajar yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas III A SD Negeri 2 Pliken pada tanggal 11 Februari 2025, diperoleh bahwa di kelas tersebut ketika guru menjelaskan hanya dengan metode ceramah peserta didik terlihat kurang aktif dan bermain sendiri. Namun ketika guru memberikan penjelasan suatu materi dengan lagu mereka antusias mengikuti serta terlihat aktif dan semangat. Selain itu terdapat peserta didik hiperaktif yang ketika dalam pembelajaran tidak bisa diam dan mengganggu teman lainnya sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif. Menurut Kamala (2020: 227) hiperaktif adalah sesuatu gangguan yang dialami anak dengan perilaku anak yang agresif banyak bergerak atau tidak dapat diam, impulsif, temper tantrum (kesulitan emosional), susah menfokuskan perhatian dan suka mencari perhatian orang lain. Pada saat pembelajaran anak tersebut cenderung tidak bisa diam ditempat duduknya. Peserta didik tersebut sering mendekati temannya saat pembelajaran dan sangat susah untuk dinasehati.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut itu sangat berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik dalam bentuk nilai yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor selama proses pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018, p. 177). Oleh karena itu pendidik harus mampu menentukan model pembelajaran yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan peserta didik di kelas tersebut.

Pembelajaran yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik akan membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik karena mereka merasa dihargai dan lebih percaya diri. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas terkait penggunaan model TGT untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Karena model TGT itu didalamnya terdapat game yang dimana itu sesuai dengan permasalahannya yang peserta didik usia sekolah dasar cenderung masih suka bermain.

Menurut Anggraeni dan Wasitohadi (2014) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament, siswa akan terlihat lebih aktif, karena siswa akan diberikan permainan oleh guru dan bertanding melawan kelompok lain dengan mengejar skor terbanyak, sehingga siswa yang sebelumnya hanya menerima ceramah dan catatan, maka dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament siswa akan lebih giat dan aktif dalam belajar. Lebih lanjut Rofiq, Mahmud dan Musfiroh (2019) menyatakan bahwa melalui model pembelajaran Teams Games Tournament siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Sehingga akan mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik.

2. KAJIAN TEORI

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Menurut Slameto (2010), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar, yang ditunjukkan dalam bentuk nilai atau skor tertentu. Prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (motivasi, minat, kemampuan kognitif), maupun dari luar diri siswa (lingkungan, strategi pembelajaran, media, dan metode pengajaran guru).

Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, prestasi belajar bukan hanya diukur melalui nilai ujian, tetapi juga melalui pemahaman konsep, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap terhadap pelajaran matematika itu sendiri.

2. Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang memiliki peran penting dalam pengembangan pola pikir logis, sistematis, dan kritis. Menurut Depdiknas (2006), tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis dan analitis, serta dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika karena penyampaian yang bersifat abstrak dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

3. Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian mengikuti permainan akademik dalam bentuk turnamen yang memacu semangat belajar siswa.

Menurut Slavin (1995), TGT terdiri atas lima komponen utama: (1) penyajian kelas, (2) kerja tim, (3) turnamen, (4) penghitungan skor individu dan kelompok, serta (5) penghargaan kelompok. Model ini dirancang untuk memotivasi siswa agar saling membantu dalam kelompok dan berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif.

Kelebihan model TGT antara lain:

- Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- Memupuk kerja sama dan tanggung jawab kelompok.
- Meningkatkan prestasi belajar melalui motivasi dan kompetisi.

4. Hubungan Model TGT dengan Prestasi Belajar Matematika

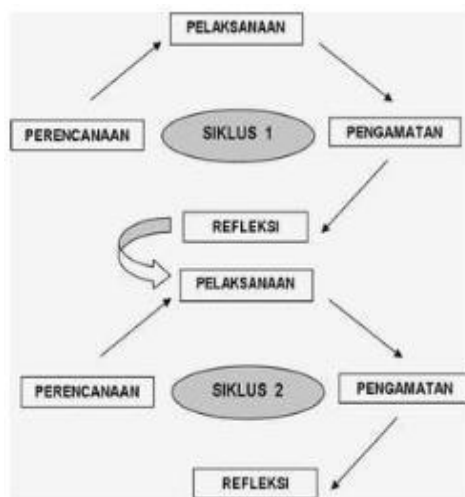
Penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena mereka belajar dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Proses diskusi dalam kelompok membantu siswa mengklarifikasi pemahamannya, sementara kompetisi turnamen mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta adanya umpan balik dan penghargaan yang dapat memotivasi siswa untuk berprestasi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang peneliti temukan dikelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama peserta didik dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan 2 kali siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui tahap siklus-siklus di mana setiap siklusnya dilaksanakan dengan perubahan yang ingin dicapai. Prosedur penelitian tindakan kelas ini memiliki 4 (empat) tahapan yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur tahapan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan penelitian mengadakan beberapa kali pertemuan dengan guru kelas untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun rancangan tindakan berupa Modul Ajar yang sesuai dengan tahapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT), bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrument penilaian, evaluasi, media pembelajaran berupa PowerPoint, serta game snake road matematic

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru menerapkan langkah-langkah yang ada dalam perencanaan dan pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Dalam penelitian ini guru bertindak sebagai kolaborator yang menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kegiatan pembelajaran sedangkan peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, satu siklus dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Langkah-langkah penerapan model TGT pada kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Tahap 1 : Presentasi kelas yaitu diisi dengan penjelasan materi oleh guru.

Tahap 2 : Pembentukan Tim/Kelompok secara heterogen.

Tahap 3 : Melaksanakan game dengan berbagai aplikasi yang berbeda setiap pertemuannya.

Tahap 4 : Melakukan Tournament

Tahap 5 : Penghitungan Skor dan perhitungan skor.

c. Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan terhadap tindakan. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas sudah terlaksanan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat setelah tindakan dilakukan.

Untuk mengetahui tahap-tahap kegiatan dalam proses pembelajaran dilakukan observasi yang meliputi observasi bagi guru dan peserta didik. Yang bertindak sebagai guru adalah peneliti dan sebagai observer atau pengamat untuk peneliti adalah guru kelas. Sedangkan observer atau pengamat peserta didik yaitu teman sejawat yang membantu penelitian. Guru sebagai observer bertugas untuk mengisi pencatatan lapangan tentang pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan mencatat semua indikator dari hasil pengamatan pembelajaran.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan setiap tindakan akhir. Beberapa hal yang akan direfleksikan adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian antara rencana pembelajaran dengan pelaksanaan yang dilakukan.
- 2) Kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran dan akan diperbaiki pada siklus berikutnya.
- 3) Perkembangan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Hasil refleksi ini yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya. Jika sekiranya dari tahap refleksi ini sudah dapat disimpulkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan sudah cukup memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan, maka siklus penelitian berikutnya dapat dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan. Sebaliknya, jika tujuan pembelajaran belum tercapai dan masih dirasa perlu untuk melakukan revisi atau langkah-langkah perbaikan, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Alat pengumpulan data pertama berbentuk tes. Tes disajikan dalam bentuk tes tertulis yang berisi soal-soal untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi. Sistem penilaian prestasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan setiap siklusnya. Selain menggunakan data awal sebagai gambaran sebelum siklus, peneliti juga menggunakan rata-rata prestasi belajar peserta didik ketika mengerjakan soal setelah mengikuti pembelajaran pada setiap siklus, baik siklus I maupun siklus II.

Analisis deskriptif variabel prestasi belajar peserta didik, peneliti menggunakan KKM sebesar 65 didasarkan pada rata-rata nilai KKM Matematika yang digunakan pada kelas III A SD Negeri 2 Pliken.

Table 1. Rentang Predikat untuk KKM Satuan Pendidikan 65

KKM Satuan Pendidikan	Predikat	
	Tuntas	Tidak Tuntas
65	$65 \leq \text{Tuntas} \leq 100$	$65 > \text{Tidak Tuntas}$

Peningkatan prestasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan Teknik tes di setiap siklusnya, sehingga diperoleh prestasi belajar peserta didik apakah terdapat peningkatan atau tidak. Analisis prestasi belajar dapat diperoleh menggunakan persentase nilai individu, rata-rata kelas, kuantitas belajar, dan penggolongan dan kriteria berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Nilai Individu

Hasil yang dicapai setiap peserta didik secara individu dihitung presentase jawaban benar.

Menentukan nilai peserta didik menggunakan rumus berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor jawaban benar N = Skor maksimum

b. Rata-Rata Kelas

Menentukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh N = Skor Maksimal

c. Ketuntasan Belajar

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

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar F = Banyaknya butir soal

N = Jumlah seluruh peserta didik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra-Siklus

Hasil observasi yang sudah dilakukan yaitu diperoleh bahwa peserta didik kelas IIIA memiliki prestasi belajar yang kurang pada mata pelajaran Matematika karena menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang sulit serta pembelajaran yang monoton. Selanjutnya dari hasil asesmen diagnostik kognitif dalam bentuk tes pada pembelajaran matematika dari 21 peserta didik hanya beberapa yang sudah memenuhi KKM.

Tabel 2. Nilai Prestasi Belajar Pra-Siklus

Aspek	Nilai
Nilai Rata-Rata	40.42
Persentase Ketuntasan	30.43%
Persentase Tidak Tuntas	69.59%

Hasil temuan menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik hanya terdapat 5 peserta didik yang tuntas yaitu dengan persentase 30.43%. dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 16 peserta didik dengan persentase 69.56%. Nilai rata-rata pada pra-siklus untuk prestasi belajar yaitu sebesar 40.43. Berdasarkan data tersebut maka dibutuhkan alternative atau solusi berupa pembelajaran inovatif yang menarik yang mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Siklus I

Temuan dalam siklus 1 dijabarkan melalui empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan siklus 1 dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan 1 siklus 1 dilaksanakan pada Rabu, 16 April 2025 dan pertemuan 2 siklus 1 dilaksanakan pada Selasa, 22 April 2025. Secara lebih rinci masing-masing tahapan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 dengan sebelumnya berkoordinasi dengan guru kelas untuk alternatif atau solusi perbikan dari permasalahan yang dihadapi seperti Penyusunan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran disertai dengan pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Media Pembelajaran, dan Instrumen Penilaian. Serta pembuatan game edukasi untuk game dalam model TGT. Pemenuhan fasilitas yang dibutuhkan, seperti LCD, Speaker, tripod, dan roll kabel.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025 dengan materi pengukuran panjang dengan satuan baku dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 dengan materi hubungan antarsatuan baku panjang. Secara rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025 dengan materi pengukuran panjang dengan satuan baku. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pengukuran panjang dengan satuan baku dengan menggunakan PowerPoint, kemudian dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi pengukuran panjang dengan satuan baku. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Kemudian mereka diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok menggunakan media snake road sebagai game tournament. Disini guru menggunakan media banner berukuran 2x1 meter sebagai alat game snake road, sebuah dadu dan traffic cone dari kertas yang bertuliskan nama kelompok peserta didik.

Selanjutnya setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjalankan traffic cone dengan melempar dadu. Dalam snake road guru sudah membuat soal untuk dikerjakan peserta didik secara berkelompok dan berdiskusi. Game tournament tersebut dilakukan secara bergantian dan diberi sesi waktu mengerjakan. Setelah game akademik selesai peserta didik dengan guru menghitung perolehan skor tiap kelompok yang diperoleh dari game akademik. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada peserta didik materi mengumpulkan data yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan I.

2) Pertemuan II
Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 dengan materi hubungan antarsatuan baku panjang. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi hubungan antarsatuan baku panjang dengan menggunakan PowerPoint berbantuan video pembelajaran, kemudian dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi hubungan antarsatuan baku panjang. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Kemudian mereka diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok melalui soal pada game snake road.

Selanjutnya saat melakukan game tournament, disini guru menggunakan soal sesuai materi yang disiapkan pada setiap nomor yang ada di papan snake road kemudian peserta didik bergantian dalam mengerjakannya antar kelompok. Setelah game akademik selesai peserta didik dengan guru menghitung perolehan skor tiap kelompok yang diperoleh dari game akademik. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada peserta didik materi mengumpulkan data yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan II.

c. Pengamatan

Dalam kegiatan pengamatan terdapat aktivitas yang menjadi fokus sesuai dengan memahami materi tentang satuan panjang dan hubungan antarsatuan baku panjang. Pengamatan atau telaah terhadap situasi dilakukan dengan melihat hasil dari penilaian prestasi belajar oleh peserta didik di kelas IIIA.

Penilaian prestasi belajar didapat dari pengerjaan soal evaluasi formatif yang dikerjakan di akhir pertemuan. Akumulasi dan rata-rata dari pertemuan I dan II siklus I kemudian dijadikan sebagai nilai prestasi belajar siklus I.

Tabel 3. Nilai Prestasi Belajar Siklus I

Aspek	Nilai
Nilai Rata-Rata	56.41
Persentase Ketuntasan	43.47%
Persentase Tidak Tuntas	56.52%

Hasil untuk prestasi belajar pada siklus I menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang tuntas dengan persentase 43.47%. dan sebanyak 13 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 56.52%. Nilai rata-rata pada siklus I untuk prestasi belajar yaitu 56.41.

3. Siklus II

Setelah melakukan refleksi siklus 1. Peneliti melakukan siklus II dijabarkan melalui empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada Rabu, 30 April 2025 dan pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada Senin, 5 Mei 2025. Secara lebih rinci masing-masing tahapan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan oleh peneliti pada siklus II dengan sebelumnya berkoordinasi dengan guru kelas untuk alternatif atau solusi perbikan dari permasalahan yang dihadapi seperti Penyusunan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran disertai dengan pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Media Pembelajaran, dan Instrumen Penilaian. Serta pembuatan game edukasi untuk game dalam model TGT. Pemenuhan fasilitas yang dibutuhkan, seperti LCD, Speaker, tripod, dan roll kabel.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 30 April 2025 dengan materi pengukuran berat dengan satuan baku dan pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 5 Mei 2025 dengan materi hubungan antarsatuan baku berat. Secara rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada Rabu, 30 April 2025 dengan materi pengukuran berat dengan satuan baku. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pengukuran berat dengan satuan baku dengan menggunakan PowerPoint yang didalamnya terdapat video pembelajaran dan media kongkrit berupa jenis-jenis timbangan seperti timbangan berat badan dan timbangan rumah tangga, kemudian dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi pengukuran berat dengan satuan baku. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Kemudian mereka diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok menggunakan game snake road secara bergantian dengan soal yang sudah dibuat guru pada game tersebut sesuai dengan materi yang dipelajari. Kemudian guru dan peserta didik membahas hasil pengerjaan LKPD peserta didik.

Pada kegiatan games tournament tersebut peserta didik mengerjakan soal sesuai yang didapat pada lemparan dadu dan mengerjakan soal secara bersama-sama oleh semua kelompok dengan cara berdiskusi. Setelah game akademik selesai peserta didik dengan guru menghitung perolehan skor tiap kelompok yang diperoleh dari game akademik. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada peserta didik materi mengumpulkan data yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan I.

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada Senin, 5 Mei 2025 dengan materi hubungan antarsatuan baku berat. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi hubungan antarsatuan baku berat dengan

menggunakan media kongkrit berupa bahan makanan atau masakan yang memuat satuan berat pada kemasannya sebagai media kongkrit dan guru menggunakan PowerPoint berbantuan video pembelajaran, kemudian dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi hubungan antarsatuan baku berat. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Kemudian mereka diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok menggunakan games snake road.

Saat melakukan game tournament, disini guru menggunakan menggunakan media banner snake road yang sudah dikembangkan soalnya sesuai materi yang sedang dipelajari. kemudian peserta didik menjawab dengan menggunakan kertas lembar jawab yang sudah disediakan. Setelah game akademik selesai peserta didik dengan guru menghitung perolehan skor tiap kelompok yang diperoleh dari game akademik. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada peserta didik materi mengumpulkan data yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan II.

c. Pengamatan

Dalam kegiatan pengamatan, terdapat dua aktivitas yang menjadi fokus, sesuai dengan rencana memahami alat ukur berat dan hubungan antarsatuan baku berat. Pengamatan atau telaah terhadap situasi dilakukan dengan melihat hasil dari penilaian prestasi belajar peserta didik dikelas. Penilaian prestasi belajar dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

Penilaian prestasi belajar didapatkan dari pengerjaan soal evaluasi yang dikerjakan siswa di akhir pertemuan. Akumulasi dan rata-rata dari pertemuan I dan II siklus II kemudian dijadikan sebagai nilai prestasi belajar untuk siklus II.

Tabel 4. Nilai Prestasi Belajar Siklus II

Aspek	Nilai
Nilai Rata-Rata	82.83
Persentase Ketuntasan	82.61%
Persentase Tidak Tuntas	17.4%

Hasil untuk prestasi belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, terdapat 17 peserta didik yang tuntas dengan presentase 82.61%. dan sebanyak 4 peserta didik belum tuntas dengan persentase 17.4%. Nilai rata-rata pada siklus II untuk prestasi belajar yaitu sebesar 82.83.

d. Refleksi

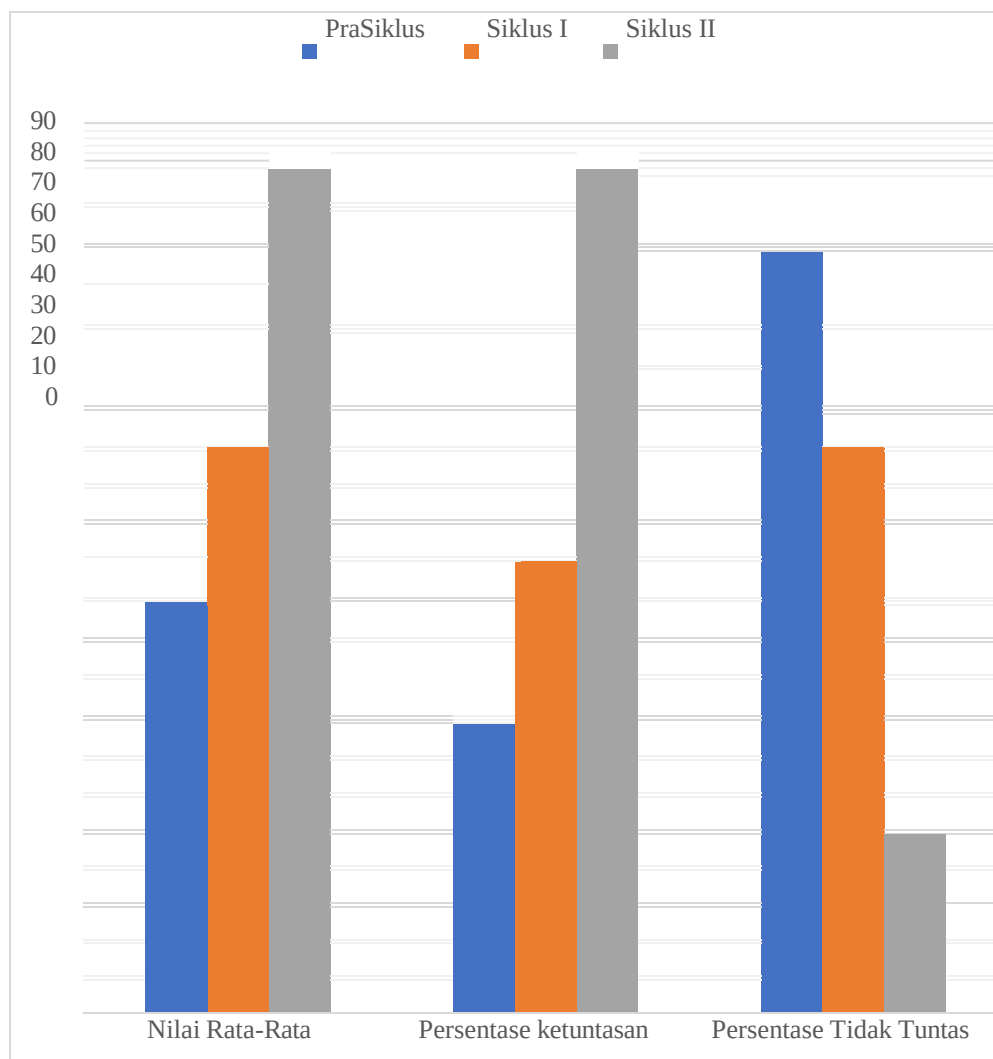
Hasil refleksi siklus II terhadap prestasi belajar peserta didik berdasarkan hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari keseluruhan peserta didik kelas IIIA SD Negeri 2 Pliken adalah 82.83. presentase peserta didik yang mencapai KKM yaitu 82.61%. perolehan tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan berada pada tingkat sudah baik.

Berdasarkan hasil perolehan data terhadap tes evaluasi prestasi belajar menggunakan model TGT menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas IIIA SD Negeri 2 Pliken. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil prestasi belajar prasiklus, siklus I, siklus II disajikan pada table berikut.

Tabel 5. Nilai Prestasi Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	PraSiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	40.43	56.41	82.83
Persentase Ketuntasan	30.43%	43.47%	82.61%
Persentase Tidak Tuntas	69.56%	56.52%	17.4%

Adanya peningkatan prestasi belajar dapat terlihat pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata untuk prasiklus yaitu 40.43 dengan peserta didik yang tuntas hanya 7 dari 21 peserta didik, meningkat pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 56.41 dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 10 dari 21 peserta didik, dan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82.83 dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 19 dari 21 peserta didik. Perbandingan peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Prestasi Belajar

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan prestasi belajar terlihat pada peserta didik kelas IIIA SD Negeri 2 Pliken setelah menerapkan model TGT, khususnya pada mata pelajaran matematika. Peningkatan ini terindikasi dari berbagai tanda keberhasilan, seperti peningkatan nilai prestasi belajar peserta didik dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap pra siklus persentase ketuntasan prestasi belajar yaitu 30.43%, pada siklus I persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 43.47%, dan pada siklus II terjadi peningkatan lagi lumayan tinggi yaitu 82.61% hal tersebut menunjukkan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan model TGT dapat dikatakan berhasil karena menghasilkan perolehan prestasi belajar dari siklus ke siklus itu meningkat.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan: 1) Pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika. Maka dianjurkan kepada guru untuk menoba menerapkan model TGT pada mata pelajaran lain. 2) Pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini memang efektif digunakan dalam pembelajaran apalagi pada pembelajaran SD. Namun guru harus memiliki kreatifitas untuk memodifikasi game agar menarik dan bervariasi. 3) Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model TGT pada mata pelajaran lainnya serta variable yang diukur bukan hanya prestasi belajar.

REFERENSI

Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121.

- Darmiah. (2021). Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna, Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 11(1). Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hayyun, Muhammad, Nurbaiti Widyasari. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Kamala, Izatin & Gita Indriana Lestari. (2020). Gambar Perilaku Anak Hiperaktif pada Siswa Kelas 1 SD Negeri II Demak Ijo. *Elementary School* 7. 225-232.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyanto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25-50. DOI: <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Rahayu, Restu, Sofyan Iskandar, & Yunus Abidin. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 6(2). 2099-2104.
- Rofiq, M.A, Mahmud, M. A. & Musfiroh, I.A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Kelas III Mi at Tarbiyah Loa Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*. 6(2), 109-130.