

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin  
Volume 1, Nomor 5, Juni 2023, Halaman 401-407  
e-ISSN: 2986-6340  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8019908>

## Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Waktu dengan *Team Game Tournament (TGT)* berbantu Model Jam pada Kelas II A SD Negeri Sekaran 02

Syerin Nur Fadila<sup>1)</sup> Farid Ahmadi<sup>2)</sup> Anita Yuniarti Nurjannah<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah<sup>1,2</sup>

<sup>3</sup>SD Negeri Sekaran 02, Jl. Taman Siswa No. 33, Sekaran, Kota Semarang Jawa Tengah<sup>3</sup>

Email: [srnfld@students.unnes.ac.id](mailto:srnfld@students.unnes.ac.id) [farid@mail.unnes.ac.id](mailto:farid@mail.unnes.ac.id) [anitanurjannah56@guru.sd.belajar.id](mailto:anitanurjannah56@guru.sd.belajar.id)

### Abstrak

Matematika merupakan salah satu muatan pelajaran sukar bagi sebagian peserta didik. Oleh karenanya, sebagian besar peserta didik tidak menyukai muatan pelajaran ini. Hal ini menyebabkan hasil belajar matematika kelas II A rendah. Hasil belajar peserta didik kelas II A tema 8 subtema 1 sebanyak 77,7% dari 18 peserta didik belum mampu mencapai KKM. Model *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dipilih peneliti dan diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02. Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik kelas II A peneliti juga menggunakan model jam. Berdasarkan karakteristik peserta didik kelas II A yang aktif, peneliti bermaksud dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* mampu sebagai fasilitator dan sarana pengalihan keaktifan peserta didik yang awalnya aktif dalam bermain menjadi aktif dalam belajar. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti terbagi menjadi dua siklus, setiap siklusnya terbagi menjadi beberapa tahap yakni; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Peneliti menggunakan teknik *test* (tes diagnostik dan soal evaluasi) dan teknik *non-test* (pengamatan atau observasi dan dokumentasi) untuk mengumpulkan data penelitian. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti adalah jumlah peserta didik yang mampu mencapai KKM yakni 65 minimal 75% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian mampu ditarik kesimpulan bahwa model *Team Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02 muatan pelajaran matematika materi waktu yang dibuktikan dengan 94,4% peserta didik berhasil mencapai KKM.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament (TGT)*, hasil belajar, matematika.

### PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan nasional Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945. Hal ini merupakan sebuah bukti bahwa pendidikan adalah salahsatu komponen penting yang harus diusahakan keunggulannya dalam kehidupan berbangsa. Karena dengan adanya pendidikan mampu mewujudkan individu yang cerdas, berkualitas, dan berkarakter. Seperti yang telah dicantumkan pada Undang-Undang (UU) Republik Indonesia tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, "*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.*"

Guru merupakan tokoh penting untuk mewujudkan keberhasilan tercapainya tujuan nasional Indonesia. Untuk itu, sebagai seorang guru hendaknya mampu untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dapat membuat peserta didik merasakan bahwa memahami materi adalah hal yang mudah sehingga mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pembelajaran adalah “*proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar*” (UU tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional). Namun sayangnya, tidak semua kegiatan pembelajaran mampu dianggap menyenangkan bagi semua peserta didik. Sebab, proses interaksi didalam kelas hingga lingkungan belajarnya ini belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah ditandai dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang variatif dan cenderung dengan metode ceramah saja sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan abai terhadap materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal ini nantinya akan berdampak pada peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan.

Matematika adalah salah satu muatan pelajaran yang selalu ada pada semua jenjang pendidikan. Mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan perguruan tinggi. Sebab, matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting dan bermanfaat untuk membantu memecahkan masalah sehari-hari serta berkaitan erat pada berbagai ranah kegiatan. Namun, pada kenyataannya matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian peserta didik yang merasa kesulitan untuk memahaminya. Saat ini guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan jarang sekali melakukan variasi pembelajaran. Ketika menggunakan metode ceramah, komunikasi yang terbentuk hanyalah komunikasi satu arah yakni dari guru ke peserta didik. Hal ini menjadikan peserta didik cenderung pasif sehingga tidak mampu mengeksplor pengetahuannya serta menjadi mudah bosan dalam pembelajaran.

Diantara berbagai macam faktor yang mampu mendukung keberhasilan dalam pembelajaran, salah satunya ialah faktor model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Sebagai seorang calon guru profesional alangkah baiknya mampu menciptakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, dalam hal ini khususnya pada muatan pelajaran matematika. Pembelajaran matematika hendaknya dapat memfasilitasi peserta didik belajar dalam suasana yang aktif, berkesempatan untuk berani mencoba dan mengemukakan pendapatnya, serta ada keikutsertaan dalam memecahkan permasalahan. Dari berbagai macam model pembelajaran yang ada, terdapat salah satu model pembelajaran yang cocok untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika serta menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Model pembelajaran yang peneliti maksud adalah model *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu, mengingat kelas II A merupakan usia peserta didik yang masih perlu bantuan benda konkrit untuk belajar demi menjadikannya lebih mudah memahami materi. Maka, model *Team Games Tournament* (TGT) ini dilaksanakan berbantu media pembelajaran model jam.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu model jam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini nantinya akan berpengaruh kepada kemampuan daya pikir, kemudahan menyerap dan memahami materi pelajaran yang kemudian berdampak pada hasil belajar matematika. Dengan model *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok belajar yang heterogen. Setelah peserta didik belajar dalam kelompoknya, setiap kelompok terdapat perwakilan anggota yang setingkat kemampuannya dipertemukan yang kemudian memainkan sebuah *tournament*. Dalam *tournament* ini terdapat beberapa babak. Setiap babak memiliki besaran skor yang berbeda untuk kemudian dijumlahkan di akhir

*tournament*. Pada kesempatan kali ini, peneliti mengklasifikasikan *tournament* dalam 2 babak, yakni babak lemparan dan babak rebutan.

Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, menurut Taniredja (2015:72) diantaranya adalah; 1) Peserta didik menjadi bebas berinteraksi dan berani mengemukakan pendapatnya, 2) Meningkatkan rasa percaya diri, 3) Motivasi belajar meningkat, 4) Meningkatkan rasa toleransi kepada teman yang lain, 5) Belajar bekerja sama baik dengan sesama peserta didik maupun dengan guru, serta 6) Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam bermain *tournament* ini guru memaparkan soal dengan bantuan aplikasi, yakni aplikasi quizziz.

Untuk memperoleh data awal, peneliti melakukan tes awal atau sekarang disebut dengan tes diagnostik terlebih dahulu terhadap peserta didik kelas II A. Dari tes tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas II A yang berhasil mencapai ketuntasan hanya 22,2% peserta didik dengan nilai rata-rata kelas 56,6. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai peserta didik kelas II A masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Selain itu, dari hasil pengamatan atau observasi peneliti menyimpulkan bahwa guru dalam kegiatan belajar mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang mampu mengatasi kebosanan peserta didik dan belum mengajak peserta didik berpartisipasi aktif sebab dalam mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kelas II A SD Negeri Sekaran 02 tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantu model jam kepada peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02. Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini mampu memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dan mampu melampaui batas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang merupakan penelitian oleh guru sekaligus merangkap sebagai peneliti di sebuah kelas atau bisa juga berkolaborasi yang berarti bersama-sama dengan orang lain. Penelitian ini merupakan penelitian oleh mahasiswa PPL dan berkolaborasi dengan guru pamong serta dosen pembimbing lapangan PPL. Penelitian ini dilaksanakan dengan melewati beberapa tahap, yakni; 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan 3) Tahap pengumpulan data, dan 4) Tahap pengolahan data. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Sekaran 02, tepatnya di kelas II A dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 peserta didik. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi yakni Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya atau yang dipengaruhi adalah hasil belajar matematika dengan materi waktu.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Pada setiap siklus dilakukan berdasarkan pada target atau tujuan yang diinginkan. Apabila pada setiap siklus peserta didik telah mencapai target atau tujuan yang diinginkan maka kedalaman materi yang diberikan pada siklus selanjutnya berbeda.

Peneliti melakukan prasiklus pada hari Senin 8 Mei 2023 dengan melakukan tes diagnostik kepada siswa kelas II A yang mendapatkan hasil hanya 22,2% dengan nilai rata-rata kelas adalah 56,6 peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selanjutnya siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 15 Mei 2023, siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 22 Mei 2023, dan Siklus III pada hari Selasa, 23 Mei 2023. Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti meliputi teknik *test* dan teknik

non-test. Teknik *test* dilakukan peneliti dengan memberikan soal tes diagnostik kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan tindakan dan pemberian soal tes evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan tindakan. Nilai yang didapatkan peserta didik nantinya akan menjadi kumpulan data yang kemudian diolah oleh peneliti. Sedangkan untuk teknik non-test peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan dokumentasi. Data-data yang diperoleh peneliti pada kegiatan observasi maupun pelaksanaan siklus penelitian selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis menggunakan besaran persentase (%) untuk melihat berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika.

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini di kelas II A SD Negeri Sekaran 02 adalah untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan model jam terhadap hasil belajar matematika tema 8 subtema 1 materi waktu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti berkesempatan melakukan penelitian di kelas II A SD Negeri Sekaran 02. Pada kelas II A terdapat 18 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan *test*, peserta didik kelas II A merasa mendapat kesulitan dalam memahami muatan pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantu model jam. Dari data hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperoleh oleh peneliti, dapat dikelompokkan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di kelas II A SD Negeri Sekaran 02. Adapun permasalahan tersebut diantaranya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pelajaran matematika dan pemilihan model pembelajaran serta media yang kurang variatif sehingga perlu perbaikan dalam proses pembelajaran agar mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh seorang peneliti bernama Sri Wilujeng (2013) dengan judul Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitiannya memperoleh data hasil belajar peserta didik kelas IV pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 67,29 dan ketuntasan belajar secara klasikal 70,83%, sedangkan hasil belajar pada siklus II memperoleh rata-rata kelas 77,27 dan ketuntasan belajar secara klasikal 90,90%. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran matematika materi bangun ruang pada peserta didik kelas IV SD Negeri Muarareja 02 Tegal tahun ajaran 2011/2012.

Selain peneliti tersebut, Wahyu Bagja Sulfemi dan Setianingsih (2018) juga pernah melakukan penelitian serupa dengan judul penelitian Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Dalam penelitian tersebut, peneliti memperoleh data peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan hasil belajar pada prasiklus hanya 41,4 % yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai rerata kelas 66. Kemudian pada siklus I sebanyak 44,8% peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata kelas 86,3 dan pada siklus II 79,3% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai rerata kelas 78,3. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti meskipun terjadi penurunan nilai rata-rata kelas, namun presentase peserta didik yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) meningkat.

Pada pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pembelajaran matematika materi waktu, diperoleh data bahwa hanya 4 dari 18 peserta didik yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau jika dipresentasikan hanya 22,2% dengan nilai rata-rata kelas adalah 56,6. Hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* peserta didik kelas II A. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut peneliti beranggapan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami muatan pembelajaran matematika materi waktu masih rendah. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas II A muatan pelajaran matematika materi waktu. Peneliti memutuskan untuk melakukan variasi model pembelajaran yakni dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan berbantu model jam. Peneliti menggunakan bantuan model jam mengingat usia peserta didik kelas II A adalah usia anak yang masih memerlukan benda konkrit untuk memudahkan peserta didik memahami materi. Untuk melaksanakan model *team games tournament* (TGT) peneliti melakukan beberapa tahapan sesuai dengan sintaks model *team games tournament* (TGT) yang detailnya dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Class precentation*: Penyampaian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan penjelasan singkat oleh guru (mahasiswa PPL).
- 2) *Team*: Pembagian peserta didik kelas II A menjadi beberapa kelompok dengan anggota antara 4 sampai 6 orang yang kemudian bertugas untuk mempelajari lembar kerja dan berdiskusi dengan kelompoknya.
- 3) *Game*: Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan yang ditampilkan guru pada aplikasi quizziz dengan bantuan LCD proyektor didepan kelas. Bagi peserta didik yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Namun apabila salah tidak mendapatkan skor. Total skor ini nantinya digunakan pada *tournament*.
- 4) *Tournament*: Guru membagi *tournament* menjadi 2 babak. Babak pertama, soal bersifat lemparan, bagi peserta didik yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Namun apabila salah tidak mendapatkan skor dan soal akan dilemparkan pada kelompok selanjutnya. Sedangkan pada babak yang kedua, soal bersifat rebutan. Bagi peserta didik yang paling cepat menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Namun apabila salah skor akan dikurangi. Soal *tournament* ditampilkan pada aplikasi quizziz didepan kelas dengan bantuan LCD proyektor, guru sebagai moderator dan operator aplikasi. Kegiatan *tournament* ini dikemas seperti lomba cerdas cermat (LCC).
- 5) *Team recognition*: Guru bersama dengan peserta didik menjumlahkan skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Kelompok dengan skor terbanyak akan mendapatkan *reward*/hadiah.

Dari kegiatan *tournament* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02 yang terbagi menjadi 4 kelompok mampu memahami muatan pembelajaran matematika pada tema 8 subtema 1 materi waktu dengan bantuan model jam yang dibuktikan dengan mampunya peserta didik tersebut menjawab soal-soal *games* dan *tournament* yang dipaparkan didepan kelas pada aplikasi quizziz dengan bantuan LCD proyektor. Data pendukung yang lain yaitu setelah dilakukan *post test* dengan soal yang berbeda, 14 dari 18 peserta didik telah melampaui batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus I, rata-rata yang diperoleh yaitu 84,4 dengan presentase ketuntasan 77,7%. Kemudian pada siklus II, 15 dari 18 peserta didik mampu melampaui batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan rata-rata nilai yaitu 80. Pada siklus II ini rata-rata nilai peserta didik memang menurun, namun presentase ketuntasannya meningkat menjadi 83,3%. Selanjutnya pada siklus III sebanyak 17 dari 18 peserta didik telah mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 97,2 dan presentase ketuntasan sebesar 94,4%. Hasil belajar peserta didik kelas II A SD

Negeri Sekaran 02 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Hasil Belajar Kelas II A SD Negeri Sekaran 02**

	<i>Keterangan</i>	<i>Pre Test/Pra Siklus</i>	<i>Post Test Siklus I</i>	<i>Post Test Siklus II</i>	<i>Post Test Siklus III</i>
1	Jumlah peserta didik	18	18	18	18
2	Nilai rata-rata	56,6	84,4	80	97,2
3	Jumlah peserta didik tuntas	4	14	15	17
4	Presentase ketuntasan	22,2%	77,7%	83,3%	94,4%

Berdasarkan **tabel 1.** yang telah dipaparkan diatas, terlihat perbedaan antara siklus I, siklus II, dan siklus III. Perbedaan tersebut dilatar belakangi oleh kedalaman materi yang disampaikan dan pendekatan guru kepada peserta didik serta pemberian motivasi kepada peserta didik. Siklus I berisi materi tentang pengenalan waktu dan cara membaca serta menentukan waktu dalam 12 jam, pada siklus II adalah cara membaca serta menentukan waktu dalam 24 jam, sedangkan pada siklus ke III adalah soal cerita mengenai permasalahan yang berkaitan dengan waktu. Pada siklus I sudah nampak peningkatan hasil belajar daripada ketika pra siklus, maka peneliti melanjutkan ke kedalaman materi yang berbeda meskipun masih dalam satu lingkup materi waktu. Hasil tindakan peneliti pada siklus I, siklus II, dan siklus III mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02 melalui model *team games tournament* (TGT) berbantu model jam pada materi waktu muatan pelajaran matematika tema 8 subtema 1.

Hasil belajar peserta didik pada *post test* siklus I memperoleh rata-rata 84,4 dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 77,7%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik siklus I telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni  $\geq 65$ . Untuk itu, selanjutnya peneliti akan meningkatkan kedalaman materi pada siklus II. Kegiatan belajar mengajar (KBM) pada siklus II masih menggunakan model *team games tournament* (TGT) berbantu model jam. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sama dengan langkah pembelajaran pada siklus I. Selanjutnya, hasil belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02 pada siklus II mengalami peningkatan pada presentase ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni sebesar 83,3%, namun nilai rata-rata kelasnya menurun yakni menjadi 80. Meskipun begitu, nilai rata-rata kelasnya masih diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus III, nilai rata-rata peserta didik kelas II A mengalami peningkatan hingga ketuntasannya mencapai 94,4% dengan nilai rata-rata 97,2. Menurut hasil yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa rata-rata peserta didik telah mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh peneliti yaitu  $\geq 65$ .

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri Sekaran 02 dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A SD Negeri Sekaran 02 pada muatan pembelajaran matematika tema 8 subtema 1 materi waktu. Hasil belajar matematika sebelum diberi tindakan presentase ketuntasannya adalah 22,2%, kemudian setelah diberi tindakan presentasi ketuntasannya meningkat menjadi 77,7% pada siklus I, selanjutnya 83,3% pada siklus II, dan terjadi peningkatan lagi

menjadi 94,4% pada siklus III. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru mampu memberikan model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Contohnya adalah seperti yang dilakukan oleh peneliti yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Tidak hanya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan tetapi juga didukung dengan media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan inovatif untuk mengatasi kebosanan peserta didik serta menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

### Referensi

- Wilujeng, Sri. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45-53
- Sidiq, Achmad N. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* pada Peserta didik SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68-75
- Cahyaningsih, Ujiati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1-5
- Wijaya, Andi, dkk. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Listening Team* dengan Media Audiovisual Tema 8 Kelas 3A SD Negeri Wonotingal Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Cerdas mendidik*, 1(1), 1-20
- Surya, Yenni F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Gamestournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia*, 2(1), 154-163
- Sulfemi, Wahyu B. Setianingsih. (2018). Penggunaan *Tames Games Tournament* (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Komodo Science Education*, 1(1), 1-14
- Damayanti, Sri. M. Tohimin A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235-244
- Dewiyanti, Ni K, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaranv*, 2(1), 29-37
- Yahya, Amran. Nur Wahidah B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 5(1), 90-100