



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3131 - 3139

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT pada Materi Nilai Tempat Bilangan

Septi Ega^{1✉}, Fanny Septiany Rahayu², Widya Nurarafah³

Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: ppg.septiega99@program.belajar.id

Abstrak

Adanya penelitian ini melihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi nilai tempat bilangan. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi nilai tempat bilangan dengan model TGT melalui metode PTK untuk menganalisis hasil pembelajaran pra siklus kemudian menerapkan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus 1 dan 2 dengan menganalisis data hasil penelitian setiap siklusnya. Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas IV A SDN 1 Bayalangu Lor sebanyak 50 orang. Dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan *lesson study* mencakup tahapan *plan, do* dan *see*. Sedangkan penerapannya menggunakan pengelompokkan peserta didik, media dan LKPD yang beragam. Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan penerapan model TGT yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai tempat bilangan dibuktikan dengan nilai peserta didik yang melebihi KKM dan peningkatan dari kondisi pra siklus ke setiap siklusnya. Maka implikasinya guru harus mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Nilai Tempat Bilangan, *Lesson Study*, Model TGT (*Team Games Tournament*).

Abstract

This study was carried out due to low learning outcomes of grade IV students on the number place value material. Therefore, this study aims to see the improvement of learning outcomes of IV if grades students on the number place value material with the TGT model through the PTK method to analyze pre-cycle learning outcomes and then apply treatment using the TGT learning model in cycles 1 and 2 by analyzing research data each cycle. The subjects of this study were 50 students of grade IV A SDN 1 Bayalangu Lor. Learning activities using lesson study include stage plan, do, and see. The application uses a diverse grouping of students, media, and LKPD. The results of this study show the successful application of the TGT model that can improve student learning outcomes on the number place value material as evidenced by the value of students who exceed KKM and the improvement from pre-cycle conditions to each cycle. So implication teachers must explore the use of learning models for fun and make it easier for students to capture learning material.

Keywords: Learning Outcomes, Number Place Value, Lesson Study, TGT (*Team Games Tournament*) Model

Copyright (c) 2023 Septi Ega, Fanny Septiany Rahayu, Widya Nurarafah

✉ Corresponding author :

Email : ppg.septiega99@program.belajar.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6119>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam peningkatan pembelajaran melalui proses belajar mengajar yang terlihat dari hasil belajar peserta didik (Juniati & Widiana, 2017). Hasil belajar yakni kemampuan peserta didik dalam menyerap materi ajar beserta perubahan perilakunya. Sejalan dengan pendapat Djamarah & Zain (dalam Dakhi, 2020) bahwa hasil belajar termasuk sebuah pencapaian belajar yang dapat diukur dengan standar kriteria kelulusan. Sejalan dengan pendapat Sudjana (dalam Dakhi, 2020) belajar mencakup kognitif yang berkaitan dengan pemahaman cara berpikir rasional maupun logis. Adapun selain wawasan, belajar juga mencakup perubahan perilaku peserta didik yang positif (Widiarsa, 2020). Hal tersebut juga diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas terkait bagaimana pengembangan kegiatan belajar peserta didik berdasarkan hasil belajarnya (Nasution, 2017). Dengan begitu pentingnya memperhatikan ketercapaian hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya karena model pembelajaran yang membosankan, tidak melibatkan peserta didik aktif, tidak menggunakan media pembelajaran, tidak adanya analisis awal permasalahan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ariyani & Kristin (2021) mengatakan bahwa pembelajaran di sekolah masih banyak yang menggunakan fokus, dengar dan kerjakan. Yang mana kondisi tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang efektif mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam hasil belajarnya. Pada mata Matematika sendiri banyak yang menganggap mata pelajaran sulit. Rismawati & Khairiati (2020) mengatakan Matematika dalam pembelajarannya dianggap sulit karena berkaitan dengan angka, dan permasalahan numerik. Sejalan dengan (Putri et al., 2019) mengatakan Matematika ilmu abstrak yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berkaitan dengan kehidupan keseharian peserta didik. Dengan begitu Matematika sangat erat dengan pemecahan permasalahan di kehidupan keseharian yang penting untuk dipelajari.

Piaget (dalam Trianingsih, 2016) Usia sekolah dasar merupakan usia yang masih sangat gemar bermain yang merupakan tahap operasional konkret. Sehingga pembelajaran harus melibatkan kegiatan nyata dan menyenangkan. Kondisi dilapangan sendiri mengungkap masih sangat rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV ketika dilakukannya kegiatan pra siklus terhadap salah satu materi pelajaran Matematika yakni mengenai nilai tempat bilangan. Didapatkan hasil pra siklus hanya sebanyak 10 orang yang mendapatkan nilai diatas KKM dari 50 orang dan sisanya sebanyak 40 orang belum mencapai nilai KKM, dimana dengan persentase keberhasilan belajar sebesar 52,5 %. Kemudian terlihat dari hasil aktivitas pra siklus peserta didik kelas IV A dengan persentase sebesar 61,7 % dapat dikatakan tidak aktif. Ada beberapa penyebab minimnya hasil belajar peserta didik seperti yang dikemukakan Fauhah & Rosy (2020) rendahnya keberhasilan belajar disebabkan masih menggunakan pembelajaran satu arah dan konvensional. Rendahnya nilai peserta didik juga disebabkan aktivitas peserta didik yang kurang dilibatkan dan media yang tidak memudahkan kegiatan pembelajaran (Handayani & Nurlizawati, 2022). Sehingga menuntut guru yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan model ataupun media ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah sehingga menarik antusias belajar peserta didik (Kusdarini et al., 2023). Merujuk pada (Bambang et al., 2023) adanya kurikulum merdeka belajar di Indonesia berupaya dalam menciptakan pembelajaran aktif, kreatif dan peserta didik sebagai pusat pembelajaran utama. Melihat hal tersebut oleh karenanya pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Dikatakan Slavin (dalam Thalita et al., 2019) Model *Team Games Tournament* atau biasa disebut TGT yakni model yang melibatkan pembelajaran berkelompok dengan adanya games yang melibatkan peserta didik aktif. Sejalan dengan Sudjana (2012) TGT dapat menimbulkan antusias, kerjasama, tanggungjawab dan keterlibatan belajar aktif peserta didik. Model TGT ini dapat membantu peserta didik yang kurang terhadap pemahaman materi dengan adanya kerjasama kelompok secara tidak langsung dapat menjadikan tutor sebaya (Solihah, 2016). Menurut Slavin (dalam Gunarta, 2019) model TGT mencakup: 1. Penyajian kelas yang

disampaikan guru ketika menjelaskan materi dengan menggunakan media atau teknik yang kreatif dan menuntut peserta didik aktif. 2. Kelompok dalam pembelajaran. 3. Games, dimana aktivitas dapat dilakukan dengan melalui games. 4. Turnamen yang mana dapat dilakukan ketika menyajikan lembar kerja peserta didik yang kreatif dan inovatif, dan 5. Rekognisi tim, yakni penghargaan atas capaian peserta didik. Maka dalam TGT penggunaan media, dan perangkat ajar lainnya yang aktif akan membantu peserta didik dalam pemahaman materi dan peningkatan hasil belajarnya.

Pemerintah mengeluarkan kebijakan Program Profesi Guru Prajabatan tahun 2022 sebagai wujud pemetaan kebutuhan dan kompetensi profesional guru dalam mencerdaskan anak bangsa yang mana kegiatan Praktik Pengalaman Lapangannya menggunakan sistem praktik *lesson study* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). *Lesson study* merupakan suatu pembelajaran yang berkolaborasi dan dilakukan secara berkelanjutan berlandaskan pada prinsip-prinsip pembinaan profesi pendidik yang mencakup *plan, do* dan *see* (Puryanto & Japa, 2023). Penggunaan *lesson study* ini berguna dalam pembuatan perencanaan perangkat ajar, pelaksanaan pembelajaran hingga rencana tindak lanjut dari suatu pembelajaran.

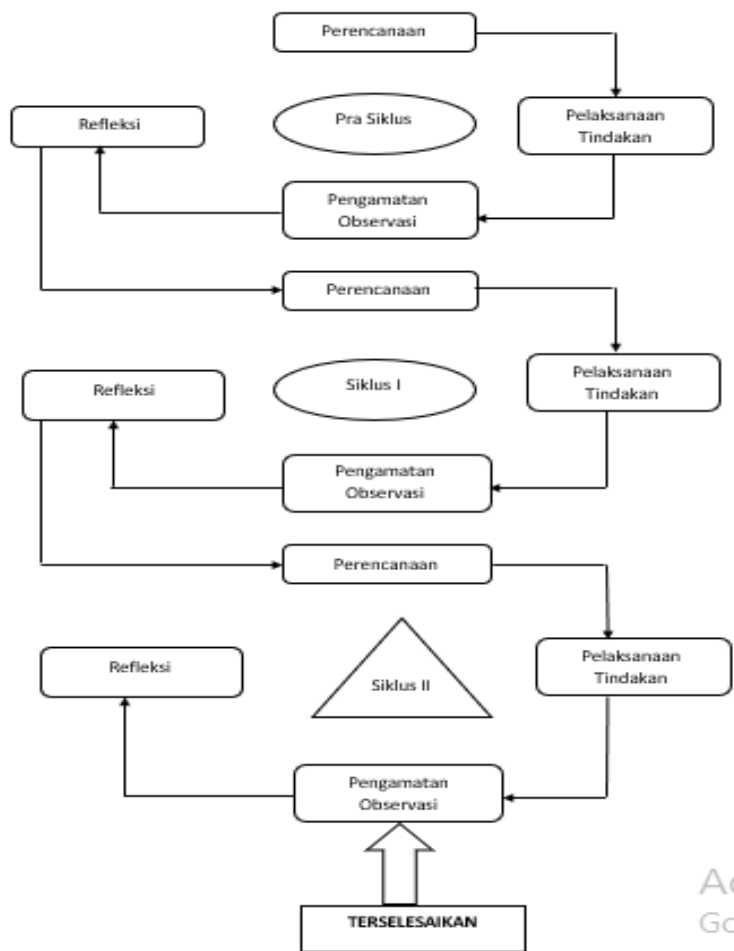
Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut PTK merupakan penelitian kolaborasi yang menggunakan aturan metodologi penelitian yang mencakup penelitian, tindakan, dan kelas (Mulia, 2016). Tahapan dari PTK ini mencakup pra siklus hingga perlakuan dari setiap siklusnya dari hasil perbaikan refleksi rencana tindak lanjut. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV A SDN 1 Bayalangu Lor. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni diantaranya Saragih & Wedyawati (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang sama menggunakan model TGT dan metode PTK yang dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 27,57%. Kemudian penelitian dari (Amienati et al., 2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (*Team Game Tournament*)” yang sama menggunakan metode PTK dan model TGT dimana disimpulkan adanya peningkatan dari siklus I 73,29 % ke siklus II menjadi 80.49 %.

Melihat hal tersebut penelitian yang saya lakukan dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT Pada Materi Nilai Tempat Bilangan” berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena walaupun menggunakan metode PTK dan model pembelajaran TGT namun materinya yakni nilai tempat bilangan dan subjek serta kelas penelitian juga berbeda. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi nilai tempat bilangan dengan model TGT.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sugiyono (2019) Penelitian Tindakan Kelas berguna sebagai solusi atas masalah yang ada pada kelas. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bayalangu Lor Kabupaten Cirebon dengan subjek penelitian yakni peserta didik kelas IV A dengan jumlah 50 orang mencakup 22 laki-laki dan 28 perempuan. Tindakan yang digunakan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika tentang nilai tempat bilangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan: 1. Tes dalam hal ini untuk mengukur peningkatan hasil belajar kelas IV A tentang nilai tempat bilangan melalui model TGT. Jenis tes yang digunakan berupa soal uraian yang terdiri dari dua bagian. Bagian A mengenai penulisan membaca nilai tempat bilangan dan bagian B mengenai penentuan nilai tempat suatu bilangan. Yang mana total soalnya berjumlah 5 soal. 2. Observasi, teknik ini dilakukan dengan menganalisis dari hasil pembelajaran pra siklus dan mengamati setiap perilaku aktivitas belajar peserta didik serta 3. dokumentasi. Penelitian ini karena melihat rendahnya hasil belajar pada saat pra siklus peserta didik kelas IV A dalam materi nilai tempat bilangan dan masih digunakannya model konvensional. Dikatakan menurut Widiarsa (2020) penyebab peserta didik tidak tuntas dalam belajar karena pembelajaran yang monoton sehingga rendahnya antusias dalam belajar. Penelitian ini dilakukan dengan tahap

pra siklus kemudian pemberian tindakan selama 2 siklus yang dilakukan selama 3 kali pertemuan di setiap minggunya. Untuk setiap kegiatannya peserta didik hadir semua. Pihak yang membantu dalam penelitian ini yakni dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah SDN 1 Bayalangu Lor, guru pamong, guru wali kelas IV A, siswa kelas IV A dan rekan PPL. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus dan siklus 1 ke siklus 2 yang melampaui nilai batas KKM 80 sesuai kebijakan sekolah. Dikatakan Arikunto (dalam Arikunto, 2020) kemampuan peserta didik yang mencapai hasil belajar dengan rata-rata ≥ 70 . Adapun berikut adalah gambaran alur PTK yang dilakukan.



Gambar 1. Alur PTK Yang Dilakukan

Adapun perbaikan dalam alur PTK ini melihat dari setiap siklus nya dimana mencakup tahap pra siklus untuk memperoleh data awal, kemudian perencanaan pra siklus, pelaksanaan pra siklus, analisis tindakan, perencanaan siklus I menggunakan sistem *lesson study* dimana kolaborasi dan perencanaan dan pembuatan perangkat ajar, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, refleksi. Kemudian dilakukan hal serupa pada siklus II tindakan. Tahapan analisis data dilakukan dengan mengambil hasil nilai evaluasi pembelajaran peserta didik beserta nilai aktivitas dari peserta didik dan dihitung persentase dan kenaikannya apakah adanya perubahan dari pra siklus ke setiap siklusnya dan yang menjadi rencana tindak lanjut di setiap siklus nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi dan pelaksanaan kegiatan pra siklus pada peserta didik kelas IV A SDN 1 Bayalangu Lor dengan melihat pada hasil belajar peserta didik hanya sebanyak 10 orang yang mencapai nilai KKM dari 50 orang dengan persentase sebesar 52,5 %. Dimana indikator keberhasilan peserta didik, jika mencapai batas hasil belajar minimal 80 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah. Melihat hal tersebut

dilakukannya tindakan selama 2 siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT dalam materi nilai tempat bilangan. Dimana adanya perubahan pencapaian hasil belajar pada siklus I sebesar 86 % dan pada siklus II sebesar 93 %. Berikut adalah tabel hasil belajar peserta didik:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Uraian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	20	79	86
2	Nilai Tertinggi	85	93	100
3	Nilai Rata-Rata	52,5	86	93
4	Rentang Nilai	65	14	14

Dari data diatas diperoleh bahwa masih rendahnya nilai peserta didik pada materi nilai tempat bilangan. Ketika dilihat dari nilai terendah hasil belajar nya pada pra siklus dengan nilai yakni 20, pada siklus I yakni 79 sedangkan pada siklus II yakni 86. Dari hal tersebut terlihat adanya perbedaan nilai terendah yang diperoleh peserta didik antara sebelum adanya tindakan pada pra siklus dengan setelah tindakan saat siklus. Hal yang sama pada nilai tertinggi, dimana ketika pra siklus dengan nilai 85, siklus I dengan nilai 93 sedangkan ketika siklus II dengan nilai 100. Melihat hal tersebut sejalan dengan pendapat Rismawati & Khairiati (2020) mengatakan Matematika dalam pembelajarannya dianggap sulit karena berkaitan dengan angka, dan permasalahan numerik. Fauhah & Rosy (2020) mengatakan bahwa rendahnya keberhasilan belajar disebabkan masih menggunakan pembelajaran satu arah dan konvensional. Rendahnya nilai peserta didik juga disebabkan aktivitas peserta didik yang kurang dilibatkan dan media yang tidak memudahkan kegiatan pembelajaran (Handayani & Nurlizawati, 2022). Sehingga diperlukannya kreativitas dan inovasi guru dalam menggunakan model ataupun media ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah agar memicu antusias peserta didik ketika belajar (Kusdarini et al., 2023). Oleh karenanya dilakukan tindakan berupa penerapan model TGT dalam siklus I dan Siklus II. Dengan diperoleh nilai rata-rata mulai dari pra siklus sebesar 52,5 kemudian siklus I sebesar 86 dan siklus II sebesar 93. Sedangkan untuk perolehan persentase data hasil aktivitas belajar peserta didik sendiri seperti tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Aktivitas Peserta Didik

No	Persentase Evaluasi Belajar Siswa di Setiap Pertemuan	Persentase	Keterangan
1	Pra Siklus	61,7 %	Rendah
2	Siklus I	87,54 %	Tinggi
3	Siklus II	95,94 %	Sangat Tinggi
	Rata-rata	81,72 %	
	Keterangan	Aktif	

Analisis dari hasil aktivitas peserta didik sendiri menunjukkan ketika dilakukan pra siklus persentasenya sebesar 61,7 % dengan keterangan rendah, namun ketika diberikannya tindakan pada siklus I dan II, ketika siklus I dengan persentase hasil aktivitas peserta didik sebesar 87,54 % dikatakan tinggi sedangkan ketika siklus II dengan persentase hasil aktivitas peserta didik sebesar 95,94 % yakni sangat tinggi. Atau dapat dikatakan setelah adanya tindakan penggunaan model TGT dalam pembelajaran rata-rata nya sebesar 81,72 % atau dikatakan aktif. Sejalan dengan yang dikemukakan Sudjana (2012) TGT dapat menimbulkan antusias, kerjasama, tanggungjawab dan keterlibatan belajar aktif peserta didik. Adapun tahapan dari penelitian ini sendiri mencakup:

Pra Siklus

Dalam tahapan awal analisis masalah dilakukan pra siklus yang mencakup: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi. Di dalam tahap perencanaan sendiri dilakukan dengan mengkonsepkan pembelajaran dari mulai penentuan materi pembelajaran, penggunaan metode, model, pendekatan dan strategi dalam pembelajaran, pemilihan media dan sumber belajar, pembuatan modul ajar dan perangkat ajar lainnya.

Lalu tahap pelaksanaan dengan menggunakan model konvensional dan tanpa adanya pengelompokan peserta didik, kemudian dilakukannya observasi dengan melihat bagaimana aktivitas, sikap dan perilaku peserta didik saat pembelajaran lalu adanya refleksi didapatkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase sebesar 52,5 %. Oleh karenanya yang menjadi bahan tindak lanjut adalah bagaimana menciptakan pembelajaran menyenangkan dan membuat peserta didik antusias dan aktif dalam belajar. Sejalan dengan Sudjana (2012) TGT dapat menimbulkan antusias, kerjasama, tanggungjawab dan keterlibatan belajar aktif peserta didik. Oleh karenanya dilakukan tindakan berupa penerapan model TGT.

Siklus I

Dikatakan Slavin (dalam Thalita et al., 2019) Model *Team Games Tournament* atau biasa disebut TGT yakni model yang melibatkan pembelajaran berkelompok dengan adanya games yang melibatkan peserta didik aktif. Model TGT ini dapat membantu peserta didik yang kurang terhadap pemahaman materi dengan adanya kerjasama kelompok secara tidak langsung dapat menjadikan tutor sebaya (Solihah, 2016). Dalam siklus I dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi. Dimana dalam perencanaan sendiri mencakup perencanaan kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam modul ajar terkait penggunaan model TGT, hal-hal yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dari pembuka, isi sampai dengan penutup, lalu penggunaan strategi *student center*, dengan pendekatan PBL kombinasi dengan TPACK dimana adanya kegiatan pengamatan, diskusi, tanya jawab, penugasan serta ceramah. Adanya media yang interaktif dan *games*, kemudian LKPD yang interaktif, penyajian bahan ajar dan evaluasi pembelajaran yang dikemas dengan bentuk menarik yang membuat peserta didik antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Sejalan dengan Slavin (dalam Gunarta, 2019) model TGT mencakup: 1. Penyajian kelas yang disampaikan guru ketika menjelaskan materi dengan menggunakan media atau teknik yang kreatif dan melibatkan peserta didik aktif. 2. Kelompok dalam kegiatan pembelajaran. 3. *Games*, dimana aktivitas dapat dilakukan dengan melalui games. 4. Turnamen yang mana dapat dilakukan ketika menyajikan lembar kerja peserta didik yang kreatif dan inovatif, dan 5. Rekognisi tim, yakni penghargaan atas capaian peserta didik. Maka dalam pemberian tindakan pada pembelajaran di siklus I dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran materi nilai tempat bilangan pada peserta didik kelas IV A yang mana pada saat pelaksanaan dan pengamatan observasi terlihat sebanyak 41 orang yang mendapatkan nilai diatas KKM dan sisanya sebanyak 9 orang yang belum mencapai nilai KKM. Dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 93 dan terendah sebesar 79 dengan rentang nilai 14 dan diperoleh rata-rata sebesar 86 atau sebanyak 41 orang dikatakan tuntas. Adapun refleksi dalam kegiatan pembelajaran karena masih adanya 9 orang yang belum mencapai nilai KKM dan jika diidentifikasi karena melihat dari penggunaan LKPD dan *games* pembelajaran yang kurang menyeluruh karena waktu mengajar yang terbatas, sehingga menjadi catatan untuk dilakukannya siklus II.

Siklus II

Dalam siklus II alur kegiatan yang dilakukan mencakup: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi. Sama yang dilakukan seperti siklus I yang membedakan siklus II dengan I adalah penerapan hasil tindak lanjut dari siklus I dimana mengubah media ajar lebih menyeluruh dan games serta LKPD dengan memperhatikan waktu pembelajaran dan ketuntasan belajar peserta didik. Adapun untuk perangkat ajar yang dirasa efektif tetap dipertahankan untuk pembelajaran. Dimana sejalan dengan Undang-Undang Sisdiknas terkait bagaimana pengembangan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nasution, 2017). Dari perencanaan tersebut kemudian dilakukan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang dan adanya pengamatan observasi terlihat sebanyak 50 orang kelas IV A dari jumlah keseluruhan peserta didik telah mencapai ketuntasan KKM dalam belajar nilai tempat bilangan dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 86 dengan rentang nilai 14 dan rata-rata 93. Maka dapat dikatakan adanya kenaikan hasil belajar dari pra siklus ke hasil setelah tindakan di siklus I dan

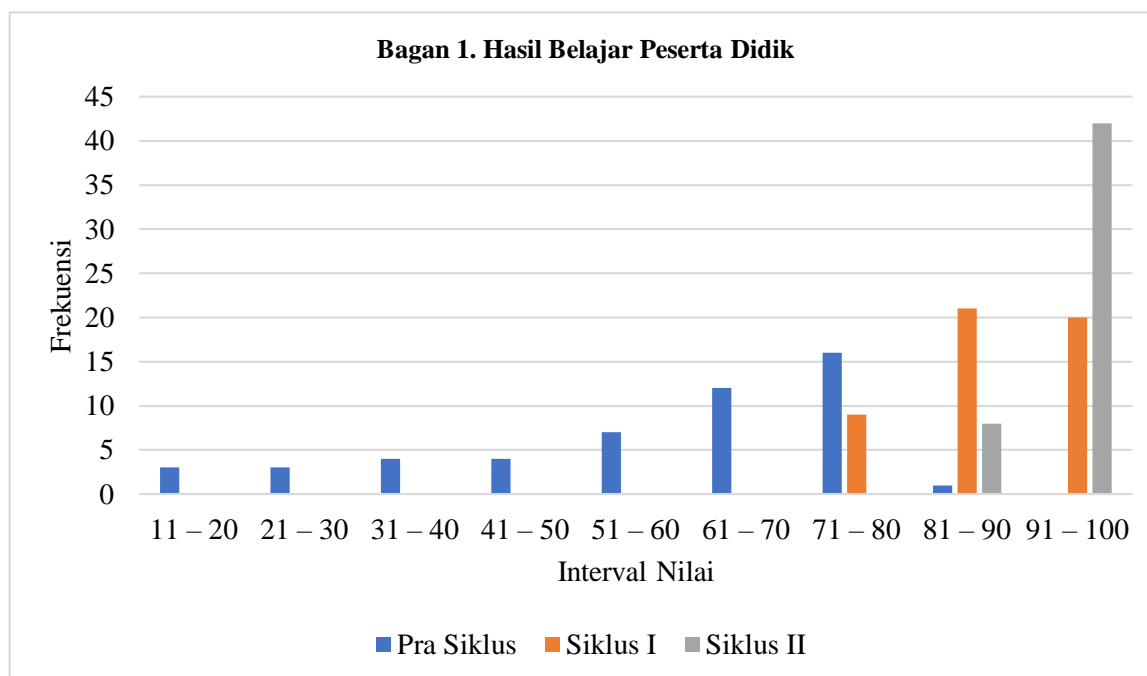
siklus II. Adapun refleksi dalam kegiatan pembelajaran dapat mempertahankan penerapan pembelajaran seperti yang dilakukan dalam siklus II ini.

Berikut adalah penjabaran hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV A dalam materi nilai tempat bilangan:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

Interval Nilai	Frekuensi		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
11 - 20	3	0	0
21 - 30	3	0	0
31 - 40	4	0	0
41 - 50	4	0	0
51 - 60	7	0	0
61 - 70	12	0	0
71 - 80	16	9	0
81 - 90	1	21	8
91 - 100	0	20	42

Dari data distribusi frekuensi belajar peserta didik terlihat banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 80 sebagai nilai KKM di sekolah masih tinggi dilihat dari data pra siklus yang berbeda dengan data setelah adanya tindakan dengan penerapan model TGT dalam pembelajarannya terlihat dari interval nilai yang diperoleh peserta didik banyak yang melampaui KKM pada data siklus I dan siklus II. Berikut adalah untuk melihat pencapaian nilai KKM peserta didik kelas IV A, berikut bagan hasilnya:



Dari hasil interpretasi terhadap bagan dapat dilihat bahwa ketika pra siklus atau sebelum dilakukannya tindakan yang mendapatkan nilai dibawah 80 atau dibawah KKM adalah sebanyak 40 orang dari 50 orang. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus dan siklus I ke siklus II yang melampaui nilai batas KKM 80 sesuai kebijakan sekolah. Dikatakan Arikunto (2020) kemampuan peserta didik yang mencapai hasil belajar dengan rata-rata ≥ 70 . Namun dapat terlihat nilai yang dicapai peserta didik ketika pra siklus dari interval nilai 11-20 sampai 81-90, namun rata-rata di rentang 11-20 hingga 61-20 dengan persentase sebesar 61,7 %.

Fauhah & Rosy (2020) rendahnya keberhasilan belajar disebabkan masih menggunakan pembelajaran satu arah dan konvensional. Rendahnya nilai peserta didik juga disebabkan aktivitas peserta didik yang kurang dilibatkan dan media yang tidak memudahkan kegiatan pembelajaran (Handayani & Nurlizawati, 2022). Untuk itu dilakukannya tindakan berupa penggunaannya model TGT pada siklus I dan II dimana dalam siklus I berada di interval nilai 71-80 hingga 91-100 dengan mayoritas di rentang 81-90 dengan persentase sebesar 87,54 % dan ketika siklus II berada di rentang interval nilai 81-90 hingga 91-100 dan mayoritas di rentang interval nilai 91-100 dengan persentase sebesar 95,94 %. Dalam pembelajarannya peserta didik mengalami hambatan dan kesulitan yakni mengingat dan tingkat kefokusannya peserta didik. Oleh karenanya sejalan dengan Piaget (dalam Trianingsih, 2016) bahwa ketika peserta didik jenuh dapat dilakukan melalui adanya icebreaking, kuis atau permainan yang memacu kefokusannya kembali. Sehingga dalam pembelajaran menuntut guru yang kreatif dan inovatif dalam menggunakan model ataupun media ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah sehingga menarik antusias belajar peserta didik (Kusdarini et al., 2023). Karena TGT dapat menimbulkan antusias, kerjasama, tanggungjawab dan keterlibatan belajar aktif peserta didik (Sudjana, 2012). Adapun implikasi daripada penelitian ini bahwa guru harus mengeksplor penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Setelah dilakukannya tindakan dengan penggunaan model TGT pada siklus I dan II pada peserta didik kelas IV A SDN 1 Bayalangu Lor dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar Matematika pada materi nilai tempat bilangan. Dimana banyaknya peserta didik yang tuntas mencapai nilai KKM ketika dilakukannya pembelajaran dengan model TGT dan terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dilakukannya pembelajaran dengan model TGT dengan setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada setiap siklus yang meningkat serta mampu membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Sukses Dakhi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- Amienati, A. R., Malawi, I., & Lelono, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (*Team Game Tournament*). *Journal of Education Research*, 4(3), 1054–1063. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.300>
- Arikunto Suharsimi. (2020). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Bambang, S. E. M., Rustam, R., Handayani, R., & Heltien, D. (2023). Model Project Based Learning (PjBL) dalam Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 62–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4240>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>

3139 *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT pada Materi Nilai Tempat Bilangan – Septi Ega, Fanny Septiany Rahayu, Widya Nurarafah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6119>

I Nengah Widiarsa. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 234–253. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.37>

Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12045>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *PPG Prajabatan 2022*.

Kusdarini, K., Sardjijo, S., & Rismita, R. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think - Talk - Write (TTW) dan Alat Peraga terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 71–78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4242>

Mulia, D. S. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.30595/jkp.v9i2.1062>

Nana Sudjana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–15.

Puryanto, R. A., & Japa, I. G. N. (2023). Lesson Study PPL PPG Prajabatan Bersubsidi Gelombang III di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Learning*, 2(1), 26–31. <http://dx.doi.org/10.23887/jil.v2i1.39158>

Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>

Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203–212. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>

Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>