

## Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika

Rani Santika<sup>1\*</sup>, Feri Noperman<sup>2\*</sup>

<sup>13</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>13</sup> Jalan Cimanuk, Jl. Gedang, Kec. Gading Cemp., Kota Bengkulu, Bengkulu 38225

\* Korespondensi: E-mail: [ranisantika1407@gmail.com](mailto:ranisantika1407@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model assisted by visual aids and to analyze the increase in student learning outcomes. This type of Classroom Action Research (PTK) with the research subject was the teacher and fifth-grade students at SDN 44 Bengkulu Selatan, totaling 12 students. The research instrument is the observation sheet and test sheet. The data were analyzed using the formula for the average score, and the formula for the average value and percentage of classical learning completeness. The results showed that the implementation of the model in the first cycle was 62.5 with category B (good), and experienced an increase in cycle II 77 with very good category (SB). Student learning outcomes in the first cycle of classical learning mastery were 75% with sufficient criteria (C), an increase in the second cycle of 92% with good criteria (B). In conclusion, the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by visual aids can improve student learning outcomes in learning mathematics.*

*Keywords : Games, Learning Mathematics, Props, Teams, Tournament.*

### 1. PENDAHULUAN

Matematika adalah bidang ilmu yang mencakup angka, rumus, bentuk, dan besaran serta perubahannya. Ini adalah bidang studi penting yang telah melihat banyak inovasi penting sepanjang sejarah, termasuk perkembangan aljabar. Matematika juga erat kaitannya dengan sains, dan terdapat interaksi yang menguntungkan antara kedua bidang tersebut (Rahman, 2016).

Untuk membuat konten matematika yang abstrak menjadi konkrit, pembelajaran matematika dengan teori Brunner berlangsung dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah reaktif. Pada tahap ini, guru menggunakan benda dan alat yang lebih konkrit atau nyata untuk mengajarkan materi

matematika. Selanjutnya, tahap kedua adalah simbolik, memungkinkan guru untuk mewujudkan konten konkret semi-perwujudan menggunakan gambar. Saat simbolisme dipraktikkan, siswa dapat mengeksplorasi simbol matematika dasar yang dipelajari sebelumnya setelah merasa mampu melakukan penalaran abstrak (Ariani et al., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti pada saat PPL Kampus Mengajar di kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan, masih ditemukan permasalahan sebagai berikut : (1) pembelajaran masih berorientasi pada buku teks, yang dilakukan guru dengan menjelaskan materi kemudian siswa diberi soal, (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran matematika, sehingga membuat siswa kesulitan

memahami materi yang diajarkan, (3) pada saat siswa melakukan diskusi kelompok, siswa kurang bekerja sama dalam melakukannya. Hal ini dilihat kurangnya interaksi siswa di dalam kelompok tersebut karena yang bekerja hanya siswa yang pintar saja, (4) hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah terlihat dari nilai akhir raport mata pelajaran matematika dengan rata-rata nilai matematika siswa kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan yaitu 66, dari jumlah 13 siswa yang nilainya melebihi KKM ada 4 siswa dengan persentase 38,46% sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu 8 siswa dengan persentase 61,53 %. Kemudian persentase rata-rata nilai siswa secara keseluruhan 65,15 %.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hasil diskusi disepakati pembelajaran matematika akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi volume bangun ruang. Budiyanto (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan yaitu membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna dengan adanya permainan dan tournament yang membuat siswa memiliki jiwa kompetisi.

Hal ini didukung dengan temuan penelitian Yenni (2018) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Negeri 003 Bankinang Kota". Dari 33 mahasiswa yang lulus, hasil siklus I terdapat 20

mahasiswa (60,6%) dan 13 mahasiswa (39,4%) yang tidak menyelesaikan studinya. Sebaliknya, pada siklus II, 29 siswa (87,9%) melaporkan tuntas dan 4 siswa (12,1%) tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 003 Bankinang Kota.

Menurut Shohimin (2014. 205-07) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembelajaran dengan model TGT yaitu mengajar, mengelompokkan siswa, belajar kelompok, permainan dan penghargaan kelompok.

Di samping menggunakan model, dalam pembelajaran juga dibutuhkan media dan alat peraga yang tepat. Alat peraga merupakan benda atau sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian oleh Rani (2022) dengan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pembelajaran matematika operasi hitung pecahan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT yang ditandai dengan hasil pretest / prasiklus sebesar 16,6%, pada siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 82,5%. Oleh karena itu, model kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan.

Menurut Sutrisno (2021) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti intelegensi, minat dan bakat, kondisi fisik, kesiapan belajar, perhatian belajar, dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal seperti metode

pengajaran yang dilakukan guru, kurikulum, kedisiplinan, factor keluarga, factor kegiatan masyarakat dan keadaan politik serta perekonomian.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan diantaranya, 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Keempat tahapan tersebut dilakukan pada setiap siklus. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SDN 44 Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2021/2022.

Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian adalah lembar observasi dan lembar tes tertulis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga, dokumentasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata dan presentase ketuntasan belajar klasikal. Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor dan kisaran skor untuk tiap kriteria.

## 3. HASIL

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus

maka diperoleh hasil observasi pelaksanaan model pembelajaran TGT dengan berbantuan alat peraga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

### Siklus I

Pada tahap perencanaan penelitian dilakukannya analisis pada materi pembelajaran matematika kelas V yaitu "volume bangun ruang", selanjutnya peneliti dan guru melakukan penyusunan pada silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun LKPD, menentukan media yang digunakan serta menentukan tournament yang akan diterapkan pada pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 22 November 2022 dengan durasi pertemuan per siklus adalah 1 kali.

Tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajaran TGT, meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir), hasil observasi, refleksi penerapan model TGT siklus I.

Pada tahap pengamatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 21 aspek langkah-langkah. Pada setiap siklus dilakukan 21 aspek langkah-langkah tersebut dalam setiap kali pertemuan. Setiap aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung diamati dengan menggunakan lembar observasi belajar. Pada siklus I hasil yang didapatkan dari dua observer (pengamat) yaitu guru SD Negeri 44 Bengkulu Selatan dan peneliti dalam satu kali pertemuan terhadap aktivitas pelaksanaan model pembelajaran. Dari dua observer diraih total skor 125 dengan rata-rata 62,5 yang termasuk dalam kategori baik.

Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

*Games Tournament* pada tahapan pendahuluan dan penutupan sudah sesuai dengan apa yang telah dipersiapkan. Sedangkan, pada kegiatan inti guru masih terdapat kekurangan dalam menerapkan model pembelajaran tipe TGT (*teams games tournament*). Aspek

langkah-langkah yang telah dilakukan dengan baik pada siklus I akan tetap dipertahankan untuk dapat dilakukan kembali pada siklus 2. Sedangkan aspek yang masih mengalami kekurangan dapat diperbaiki di siklus ke 2.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Alat Peraga pada Siklus I**

	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah Aspek	21	21
Jumlah Skor	64	61
Jumlah		125
Rata-rata		62,5
Kategori Penilaian		Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil observasi yang dilakukan dua observer yang termasuk kedalam kategori sangat baik ada 5 aspek yaitu: 1) guru meminta siswa mengamati video animasi tentang volume balok, 2) guru memberikan LKPD, 3) guru menuliskan poin setiap kelompok pada papan skor, 4) guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang dan memberikan penghargaan, dan 5) guru meminta siswa mengerjakan soal tes evaluasi.

Hasil pengamatan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran yang dikategorikan baik ada 6 aspek yaitu : 1) guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai video, 2) guru memberikan penjelasan garis besar cara menemukan rumus tentang volume balok, 3) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan beranggotakan 4-5 orang, 4) guru memantapkan materi terkait hasil kerja siswa, 5) guru menjelaskan aturan permainan, dan 6) guru menuliskan poin nilai setiap kelompok pada papan skor.

Hasil pengamatan lembar observasi yang dikategorikan cukup ada 10 aspek yaitu : 1) setiap kelompok berdiskusi mengerjakan LKPD yang diberikan oleh

guru, 2) beberapa perwakilan kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka didepan kelas, 3) beberapa perwakilan kelompok lain menanggapi hasil kerja kelompok lain, 4) setiap kelompok melakukan permainan secara bergantian untuk mengumpulkan poin, 5) guru mengumumkan dua kelompok dengan nilai tertinggi yang akan bertarung di *tournament*, 6) guru meminta dua kelompok dengan nilai tertinggi menempati meja *tournament* yang sudah disiapkan, 7) guru meminta perwakilan kelompok yang tidak ikut bertarung menjadi pembaca soal dan pemegang soal, 8) siswa melakukan *tournament* dengan menjawab secara cepat dan tepat setiap soal yang di bacakan, 9) guru memberikan penempatan pada materi pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, 10) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

## Siklus II

Penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan alat peraga pada siklus I

terdapat kekurangan sehingga peneliti dan guru melakukan perbaikan pada siklus II. Penerapan model TGT berbantuan alat peraga pada siklus II dengan menganalisis materi pembelajaran matematika kelas V dengan materi "volume bangun ruang kubus" kemudian menyusun silabus, RPP, LKPD, serta merancang media dan

alat peraga sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan alokasi waktu 3x35 menit.

Perlakuan yang diterapkan pada siklus II merupakan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran siklus I. Hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua pengamat dalam satu kali pertemuan.

**Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model TGT Berbantuan Alat Peraga Siklus II**

	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah Aspek	21	21
Jumlah Skor	78	76
Jumlah	154	
Rata-rata	77	
Kategori Penilaian	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 21 aspek yang diamati, dan diobservasi memberikan skor yang berbeda. Observer 1 memberikan skor total 78 sedangkan observer 2 memberikan skor 76. Kemudian jumlah skor yang diberikan dua observer adalah 154 dengan rata-rata 77 dan termasuk kedalam kategori sangat baik.

Hasil pengamatan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran yang sudah termasuk dalam kategori baik ada 11 aspek, yaitu : 1) guru dan siswa melakukan tanya jawab seputar video, 2) guru memberikan penjelasan garis besar cara menemukan rumus tentang volume kubus, 3) beberapa perwakilan kelompok mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka kedepan kelas, 4) beberapa perwakilan kelompok lain menanggapi hasil kerja dari kelompok lain, 5) guru memantapkan materi terkait hasil kerja siswa, 6) guru mengumumkan dua kelompok tertinggi yang akan bertarung di *tournament*, 7) guru meminta dua kelompok dengan nilai tertinggi menempati meja *tournament* sudah disiapkan, 8) guru meminta perwakilan

kelompok yang tidak ikut bertarung menjadi pembaca soal dan pemegang soal, 9) siswa melakukan *tournament* dengan menjawab secara cepat dan tepat setiap soal, 10) guru memberikan pemantapan pada materi pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, 11) guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Hasil pengamatan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran yang sudah termasuk dalam kategori sangat baik ada 10 aspek, yaitu: 1) guru meminta siswa mengamati video animasi tentang volume kubus, 2) guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan masing-masing beranggotakan 4-5 orang, 3) guru memberikan LKPD, 4) setiap kelompok berdiskusi mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru, 5) guru menjelaskan aturan permainan, 6) setiap kelompok melakukan permainan secara bergantian untuk mengumpulkan poin, 7) guru menuliskan poin setiap kelompok pada papan skor, 8) guru menuliskan poin nilai setiap kelompok pada papan skor, 9) guru mengumumkan kelompok yang



menjadi pemenang dan memberikan penghargaan, 10) guru meminta siswa mengerjakan soal tes evaluasi.

Pada tahap refleksi pada kegiatan pendahuluan dan penutupan sudah sesuai dengan apa yang telah dipersiapkan. Kemudian pada kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I sudah dapat diperbaiki di siklus II. Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT

yang dilakukan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut maka penerapan model TGT ini dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II. Sehingga dapat dikatakan penelitian tindakan kelas ini selesai.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2**

Aspek	Siklus I	Siklus II
Jumlah seluruh siswa	12	12
Jumlah siswa yang mengikuti tes	12	12
Jumlah siswa yang tuntas	9	11
Jumlah siswa yang belum tuntas	3	1
Nilai rata-rata	77	87,5
Ketuntasan Belajar Klasikal	75 %	92%

Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 77 dengan persentase ketuntasan belajar 75% yang termasuk dalam kriteria baik. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 88 dengan persentase ketuntasan belajar 92% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

#### 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini maka dilaksanakanlah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan. Setelah dilakukannya penelitian dua siklus, maka didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini terbukti dengan kenaikan

yang terjadi pada ketuntasan belajar siswa sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya (2018) dengan judul penelitian 'Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SDN 003 Bankinang Kota', terlihat bahwa dalam penerapan model TGT dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dalam presentasi kelas, guru dengan cermat menjelaskan hasil penelitian Siklus I dan Siklus II, dan siswa mendengarkan dan berpartisipasi dalam pertukaran. Pendorongnya adalah penggunaan bahan ajar model balok dan model kubus yang memanfaatkan kubus satuan. Guru tidak hanya menjelaskan, tetapi mengajak siswa untuk menghitung volume balok dan kubus beserta satuan kubusnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk

bereksperimen dengan bahan yang digunakan, membuat mereka lebih mudah diingat dan terlibat dalam pembelajaran.

Sundayana (2015) berpendapat bahwa fungsi media adalah untuk menciptakan gairah belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. Semangat belajar ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah berinteraksi dengan sumber belajar dan merekam pembelajarannya dengan sangat baik.

Pada tahap presentasi kelas, pertama-tama guru menyajikan video animasi pencarian rumus volume balok dan kubus. Dari hasil dua siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menganggap serius video tersebut saat menontonnya. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan temuan Prasetya (2016) bahwa media audiovisual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika, karena membantu siswa memahami materi pelajaran. Setelah melihat media audiovisual, guru dan siswa melakukan sesi tanya jawab. Konsisten dengan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa partisipasi dalam prosedur tanya jawab meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Siswa pada siklus kedua lebih aktif dalam menjawab dan bertanya. Sesi tanya jawab guru semakin meningkatkan interaksi dan komunikasi dua arah antara siswa dan guru, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam membangun pengetahuan.

Hal ini sejalan dengan Ahyat (2017) yang menyatakan bahwa bertanya adalah suatu proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan

melalui komunikasi lisan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang dapat mereka jawab dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru. Melalui interaksi komunikatif ini, siswa menjadi pembelajar yang lebih aktif.

Pada fase tim (belajar dalam kelompok), hasil Siklus I menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok kurang terlibat, diam, dan kurang percaya diri dalam melaporkan hasil diskusinya, sedangkan pada Siklus II, siswa lebih aktif dan kooperatif dalam kerja kelompok, dan lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Mereka sudah mengetahui peran dan tanggung jawabnya. Guru juga banyak mengontrol dan mengawasi serta membantu siswa mengerjakan LKPD yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wijaya Isrok`atun (2018) yang menyatakan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok ketika menerapkan TGT. Hal ini memungkinkan siswa untuk percaya diri mengungkapkan pendapat mereka di depan banyak orang.

Damayanti & Apriyanto (2017) menambahkan bahwa model pembelajaran TGT menekankan kerjasama antar kelompok untuk memahami dan mendiskusikan informasi serta berlatih dengan kelompok lain dalam turnamen sebelum kompetisi. Oleh karena itu terdapat perbedaan yang besar pada siklus kedua, siswa lebih mau bekerja sama dalam kerja kelompok. Mereka sudah mengetahui peran dan tanggung jawabnya. Guru juga banyak mengontrol

dan mengawasi serta membantu siswa mengerjakan LKPD yang telah ditentukan.

Pada fase games (tontonan) menyinggirkan imbalan dekat kurun I praktik jalan kilatan yang jumlah heterogen dan pengikut yang belum perlu pakai tontonan aritmetika membudayakan tontonan jumlah berfungsi pakai kesetiaan, sedangkan kurun II pengikut selesai beradaptasi pakai tontonan sehingga racun membidas urusan pakai sejumlah berhasil dan lebih berbuat bagian dalam tontonan. Hal ini setuju pakai imbalan analisis oleh Zinnurian (2017) membeberkan bahwa praktik jalan kilatan yang heterogen bisa mempertinggi persepsi menghitung pengikut dekat netra hikmah aritmetika.

Pada fase tournament (pertandingan) menyinggirkan imbalan dekat siklus I belum begitu berbuat bagian dalam pertandingan, pengikut masih senyap-senyap bagian dalam membidas kasus yang disajikan pendidik dan kasus yang terjawab juga masih sedikit, sedangkan kurun II kelahirannya pertambahan pekerjaan dan bujet urusan yang terjawab sehingga racun disimpulkan bahwa tournament racun mempertinggi kompetitif pengikut.

Hal ini setuju pakai pegangan Lestari *et al.*, (2018) cermin tuntunan TGT cocok digunakan kepada pengikut yang mempunyai jiwa kompetitif tinggi. Persaingan yang berguna kesetiaan secara majelis ataupun pribadi memungkinkan pengikut berusaha pakai takut-takut kepada menggayuh imbalan yang terbaik, sehingga berpunya terhadap keberhasilan teknik tuntunan pengikut. Pada tahap penghargaan kelompok menunjukkan

hasil pada siklus I kelompok 1 mendapat emas, kelompok 2 mendapat perak, dan kelompok 3 mendapat perunggu, sedangkan siklus II kelompok 1 masih mendapat emas, kelompok 2 mendapat perunggu, dan kelompok 2 mendapat perak. Artinya perubahan ini menunjukkan bahwa adanya kenaikan sikap kompetisi di dalam siswa sehingga siapapun yang lebih serius dalam belajar dan pertandingan akan lebih sukses dan meraih nilai yang lebih baik. Menurut Sinar (2018) salah satu bidang yang membantu siswa mengembangkan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan adalah pemantapan dan pengembangan materi pelajaran. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mempengaruhi hasil belajarnya. Ketika siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang suatu mata pelajaran, hasil belajar mereka juga meningkat. Dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD 44 Bengkulu Selatan. Hal ini sesuai dengan penelitian Surya (2018) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Bankinan Kota 003, yang sejalan dengan temuan penelitian bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu Penerapan model kooperatif tipe *Teams*



*Games Tournament (TGT)* berbantuan alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan terdiri dari 5 langkah yaitu penyajian kelas, teams, games, tournament dan penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran tipe (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada aspek kognitif. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 77 dengan kriteria cukup (C) dan ketuntasan belajar klasikal 75% dengan kriteria cukup (C), kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi nilai rata-rata 87,5 dengan kriteria baik (B) dan ketuntasan belajar klasikal 92% dengan kriteria baik (B).

## 6. REFERENSI

- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Ariani, Y. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Budiyanto, K. (2016). *Sintaks 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116-126.
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 257-266.
- Rahman, A. (2016). Pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika. *Aksioma*, 5(3), 1-7.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Sleman : CV Budi Utama.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Dakarya.
- Sumiharsono, R, & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.

- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154-163.
- Sutrisno, M. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang : Ahlimedia Press.
- Zinnurain, Z. (2017). Pengaruh Media Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Berhitung pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(1), 69-75.