

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SD NEGERI 07 GURUN LAWEH**

Oleh :

FEBI MULYANI

NPM. 1910013411175



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SD NEGERI 07 GURUN LAWEH**

Disusun Oleh :

FEBI MULYANI

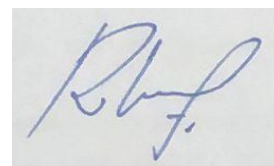
NPM. 19100134311175

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran matematika di SD Negeri 07 Gurun Laweh** ” untuk persyaratan wisuda 2023.

Padang, Maret 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S. Si., M. Si

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SD NEGERI 07
GURUN LAWEH**

Febi Mulyani¹, Rieke Alyusfitri¹

¹Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail : febimulyani47@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 07 Gurun Laweh dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 07 Gurun Laweh yang berjumlah 19 siswa. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktifitas guru dan lembar tes hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, masing – masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada observasi aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 66,67% termasuk kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 83,33% termasuk kategori sangat baik. sedangkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata – rata 75,05 dengan persentase ketuntasan 57,89% dan pada siklus II diperoleh rata – rata 80,63 dengan persentase ketuntasan 84,21%. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT), agar kedepannya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Kata kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Metode *Team Games Tournament* (TGT)

**INCREASING THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS USING
THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) METHOD IN MATHEMATICS
COURSE AT SD NEGERI 07 LAWEH DESERT**

Febi Mulyani¹, Rieke Alyusfitri¹

¹Elementary School Teacher Education Study Program

Faculty of Teacher Training and Education

Bung Hatta University

E-mail : febimulyani47@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 07 Gurun Laweh in learning mathematics. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which aims to describe the increase in student learning outcomes in class IV using the Team Games Tournament (TGT) method. The subjects of this study were 19 students in class IV at SD Negeri 07 Gurun Laweh. The instruments of this study consisted of teacher activity observation sheets and learning achievement test sheets. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The results showed that the observation of teacher activity in the first cycle with a percentage of 66.67% was included in the good category and in the second cycle there was an increase with a percentage of 83.33% which was included in the very good category. while the learning outcomes in cycle I obtained an average of 75.05 with a completeness percentage of 57.89% and in cycle II obtained an average of 80.63 with a completeness percentage of 84.21%. Based on this research, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) method can improve student learning outcomes in learning mathematics. Based on the results of this study, researchers suggest that teachers can apply the Team Games Tournament (TGT) method, so that in the future it will improve student learning outcomes in learning mathematics.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Mathematics, Model Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu (Hamdayama, 2017:28). Dalam belajar terdapat sebuah perubahan yang bersifat permanen atau menetap pada diri seseorang dalam hal tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang pernah dilaluinya. Seseorang dikatakan telah belajar ketika seseorang tersebut dapat memperlihatkan perubahan perilakunya. Perubahan yang dialami oleh seseorang tersebut merupakan hasil dari belajar.

Menurut Rusman (2015:67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Disamping itu, hasil dari belajar juga berupa perubahan yang dialami seseorang dari belum bisa mengerjakan sesuatu menjadi bisa mengerjakan sesuatu disebabkan karena adanya proses latihan yang bersifat kontinu (berkelanjutan) dan fungsional. Semakin banyak belajar dan berlatih maka semakin besar kemampuan seseorang untuk menguasai sesuatu. Untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus perlu adanya faktor pendorongnya berupa metode pembelajaran yang menarik, minat belajar siswa, kesehatan siswa, kondisi

jasmani siswa, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam belajar. Salah satu mata pelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan logika, perhitungan dan pengukuran. Dalam pembelajaran matematika tentu menggunakan metode pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami materi dengan baik. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti telah melakukan refleksi dengan guru kelas terkait permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Peneliti bersama guru kelas telah berdiskusi bagaimana upaya yang musti dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah berupa penerapan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta dapat melibatkan siswa seperti adanya permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Namun hasil belajar siswa masih kurang maksimal, yang mana dapat mengakibatkan hasil belajar matematika siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 – 30 September 2022 di kelas IV SD Negeri 07 Gurun Laweh terhadap materi mata pelajaran matematika, terlihat

bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada saat itu masih didominasi oleh aktivitas guru di dalam kelas. Proses belajar mengajar lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan. Siswa hanya menunggu semua materi yang dijelaskan guru, kemudian mencatat, dilanjutkan dengan pemberian latihan atau tugas untuk di rumah. Pada saat menjelaskan materi guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal di atas diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 04 Oktober 2022 bersama guru kelas IV di SD Negeri 07 Gurun Laweh menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh aktivitas guru di kelas yang mana proses pembelajaran lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan, metode pembelajaran yang sering diterapkan guru adalah metode ceramah yang mana pada metode ceramah ini siswa hanya mendengarkan materi dan diahkirinya penugasan, pada penugasan ini terlihat bahwa siswa masih ada yang belum paham dengan materi yang diajarkan guru.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) lebih memusatkan pembelajaran kepada siswa melalui permainan yang dilakukan secara kelompok. Metode *Team Games Tournament* (TGT) menurut Anisa & Riadin (2017:57) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai tujuan salah satunya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pada saat proses pembelajaran metode *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan sebuah permainan, dengan adanya permainan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan.

Metode

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani (2007:4) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki

kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Alur penelitian terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dinamakan siklus.

Menurut Shoimin (2016:205), langkah-langkah metode *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta

didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen

5. Penghargaan Kelompok

(*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing - masing tim atau kelompok akan hadiah apabila skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini dari pengamatan siswa dan guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung sesuai indikator observasi yang telah disusun kemudian dipresentasikan peningkatan pada setiap pertemuan. Untuk menghitung persentase hasil observasi terfokus siswa dan guru digunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor total}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Tingkat keberhasilan

Untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan 5 kategori yaitu dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Taraf Keberhasilan

Nilai Aktivitas Belajar Siswa (%)	Kriteria
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup Baik
21 - 40	Kurang Baik
0 - 20	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (dalam Helda, 2017)

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif didapat dari penilaian latihan dan tes.

a. Penilaian latihan dan tes mencari nilai rata-rata.

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Nilai rata-rata didapat menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

x : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah semua siswa

$\sum N$: jumlah semua siswa yang mengikuti tes

b. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran tematik ditetapkan sekolah yaitu siswa yang dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75, bagi yang mendapatkan nilai dibawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{jumlah siswa mengikuti tes}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan

Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam pertemuan dan siklus selanjutnya.

Hasil analisis ini juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran atau bahkan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat.

Hasil Penelitian

SIKLUS I

a) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	I	15	62,5%	Baik
2.	II	17	70,83%	Baik
	Rata – rata		66,67%	

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh bahwa pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada pertemuan 1 siklus I diperoleh skor 15 dengan persentase 62,5%. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, skor tersebut berada pada rentang 61% - 80% sehingga pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) termasuk kriteria baik, sedangkan pada pertemuan 2 siklus I diperoleh skor 17 dengan persentase 70,83%. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, skor tersebut berada pada rentang 61% - 80%, sehingga dapat dikatakan dalam kriteria baik. Dalam hal ini pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada siklus I belum mencapai

target, maka akan dilanjutkan pada siklus II sehingga bisa melihat peningkatan dan perbandingan antara siklus I dan II.

b) Data Hasil Belajar *Koognitif* (Pengetahuan) Siswa

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa

Siklus I

No	Uraian	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Siswa yang Tuntas (siswa mendapat nilai ≥ 75)	11 Siswa	57,89%
2.	Siswa yang Belum Tuntas (siswa mendapat nilai < 75)	8 Siswa	42,1%
3.	Jumlah Siswa	19 Siswa	
4.	Rata – rata	75,05%	
5.	Persentase Ketuntasan	57,89%	

Berdasarkan Tabel 5 persentase ketuntasan belajar siswa pada tes akhir siklus I dapat dilihat bahwa dari 19 siswa mencapai ketuntasan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat bahwa secara keseluruhan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Pada ketuntasan hasil belajar terlihat bahwa 11 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 57,89 % dan yang tidak tuntas belajar dengan persentase 42,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan siswa pada pembelajaran siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang sudah ditetapkan.

SIKLUS II

a) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 7. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	I	19	79,16%	Baik
2.	II	21	87,5%	SangatBaik
Rata – rata			83,33%	

Berdasarkan Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata – rata 83,33 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah memiliki kategori dengan sangat baik, dan pada siklus II ini aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I.

b) Data Hasil Belajar *Kognitif* (Pengetahuan) Siswa

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Uraian	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Siswa yang Tuntas (siswa mendapat nilai ≥ 75)	16 Siswa	84,21%
2.	Siswa yang Belum Tuntas (siswa mendapat nilai < 75)	3 Siswa	15,79%
3.	Jumlah Siswa	19 Siswa	
4.	Rata – rata		80,63%
5.	Persentase Ketuntasan		84,21%

Berdasarkan Tabel 8 dapat disimpulkan bahwa apabila dibandingkan dengan siklus I maka pada siklus II hasil belajar siswa jauh lebih baik. hal ini terlihat pada persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I terdapat 57,89% siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,21%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini hasil belajar siswa sudah mencapai target yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil aktivitas guru oleh *observer* dapat diidentifikasi bahwa pelaksanaan kegiatan guru dalam mengelola proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan dapat dikategorikan tinggi (84,21) dalam mengelola proses pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan berdasarkan hasil tes akhir siklus II dapat disimpulkan bahwa tes akhir siklus sudah mencapai target yang diinginkan dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, baik dari persentase ketuntasan hasil belajar maupun rata – rata skor tes akhir siklus. Persentase tersebut dapat dilihat dari jumlah yang sudah tuntas belajarnya yaitu 84,21% (16 siswa).

Berdasarkan analisis data yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan,

oleh karena itu disepakati untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Dengan demikian penelitian ini sudah selesai.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran, tetapi beda dengan pertemuan ke dua yang terdiri dari tiga jam pelajaran. Untuk tes akhir belajar dilaksanakan pada satu jam pelajaran terakhir pada pertemuan ke dua. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembaran observasi aktivitas guru, lembar kerja peserta didik (LKPD) serta tes akhir belajar siswa yang berbentuk objektif dan isian. Lembar observasi guru digunakan untuk melihat kegiatan guru sesuai dengan indikator yang telah disusun.

Pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada saat proses kegiatan pembelajaran dimulai dengan penjelasan terkait materi yang akan dipelajari oleh guru, pembentukan kelompok siswa oleh guru, mengadakan permainan yang berhubungan dengan materi pelajaran serta mengadakan turnamen. Pada turnamen ini akan terlihat kelompok siapa yang menang dan mendapatkan penghargaan dari guru.

Proses pembelajaran matematika materi pengukuran luas menggunakan

metode *Team Games Tournament* (TGT) yang sudah dilaksanakan dari siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang bisa dilihat dari hasil tes akhir belajar siswa. Untuk nilai rata – rata hasil belajar juga mengalami peningkatan dan sudah mencapai standar indikator keberhasilan dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan yaitu pada saat *games*, guru belum mampu mengkondisikan jalannya permainan sesuai dengan alurnya sehingga terdapat beberapa kelompok yang tidak tertib saat bermain tersebut.

Selain kurang mampunya guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa kekurangan lain. Kekurangan tersebut yaitu pada soal tes akhir siklus yang digunakan kalimat dalam setiap butiran soalnya masih belum tepat sehingga kalimat setiap soal tersebut rancu. Selanjutnya matrik penilaian yang digunakan untuk menilai soal tes akhir siklus tidak disusun menggunakan rujukan yang jelas, seharusnya matrik penilaian disusun menggunakan rujukan yang jelas agar penilaian dilakukan dengan akurat. Lembar observasi aktivitas guru yang digunakan juga terdapat kekurangan yaitu

pada lembar observasi aktivitas guru tersebut masih ada beberapa langkah – langkah yang belum sesuai dengan yang dilakukan oleh guru/peneliti.

Berdasarkan kekurangan penerapan model pembelajaran dan instrumen yang digunakan belum cukup memuaskan sehingga masih ada perlu perbaikan agar penerapan model pembelajaran dapat diterapkan dengan optimal.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti laksanakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran matematika SD Negeri 07 Gurun Laweh. Hal ini dapat dilihat persentase skor indikator hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Rata – rata persentase aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sudah meningkat dari 66,67% menjadi 83,33%. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 16,66%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran matematika sudah meningkat.

2. Rata – rata persentase ketuntasan hasil belajar pengetahuan (*kognitif*) siswa pada siklus I dengan rata – rata 75,05% dan ketuntasan siswa hanya mencapai 57,89% berjumlah 11 siswa meningkat pada siklus II dengan rata – rata 80,63% dan ketuntasan siswa mencapai 84,21% yang berjumlah 16 siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan antara lain :

1. Bagi guru, pelaksanaan metode *Team games Tournament* (TGT) terhadap materi pengukuran luas dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran serta dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, agar melakukan penerapan metode pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada materi yang lain pada pembelajaran matematika.

Rusman. (2019). *Terpadu, Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar – Ruzz Media.

Wardhani, IGAK. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, R. N., & Riadin, A. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada SDN 2 Selat Dalam Kapuas tahun pelajaran 2016/ 2017*. Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 3 (hlm. 53 – 61).

Hamdayama, Jumanta. (2017). *Metedologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.