

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
*CUBLAK CUBLAK SUWENG* KELAS V SD NEGERI 005 SAMARINDA  
SEBERANG**

Abel<sup>1</sup>, Muhlis<sup>2</sup>, Hety Diana Septika<sup>3</sup>, Sukriadi<sup>4</sup>, Sainal<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP, Universitas Mulawarman

[1abellia894@gmail.com](mailto:1abellia894@gmail.com), [2muhlis@fkip.unmul.ac.id](mailto:2muhlis@fkip.unmul.ac.id), [3hety.diana@fkip.unmul.ac.id](mailto:3hety.diana@fkip.unmul.ac.id),

[4sukriadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:4sukriadi@fkip.unmul.ac.id), [5sainal@fkip.unmul.ac.id](mailto:5sainal@fkip.unmul.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 005 Samarinda Seberang, particularly in Mathematics. The research problem addressed in this study is how to improve students' learning outcomes in Mathematics by using the Cooperative Learning Model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by the traditional game Cublak-Cublak Suweng as a learning medium in the fifth grade of SD Negeri 005 Samarinda Seberang. The purpose of this study is to determine how students' Mathematics learning outcomes can be improved through the Cooperative Learning Model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by the traditional game Cublak-Cublak Suweng as a learning medium.*

*This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The research procedure consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 25 fifth-grade students of SD Negeri 005 Samarinda Seberang, while the object of the study was to examine Mathematics learning outcomes and improvements in each cycle using the Cooperative Learning Model of the Team Games Tournament (TGT) type. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. Data analysis techniques used averages, percentages, and graphs.*

*The results of the study show that the average learning outcome in the initial data was 51.2, with 40% of students achieving mastery. In Cycle I, the average score increased to 61.80, with an improvement percentage of 20.70% and 64% of students achieving mastery. In Cycle II, the average score increased to 72, with an overall improvement of 41.18% from the initial data and 84% of students achieving mastery. Based on these findings, it can be concluded that Mathematics learning outcomes improved through the Cooperative Learning Model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by the traditional game Cublak-Cublak Suweng as a learning medium in the fifth grade of SD Negeri 005 Samarinda Seberang.*

*Keywords: Math Achievement, Team Games Tournament, Traditional Games.*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 005 Samarinda Seberang khususnya pada mata pelajaran Matematika. Rumusan Masalah dalam penelitian ini bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Kelas V SD Negeri 005 Samarinda Seberang?. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Kelas V SD Negeri 005 Samarinda Seberang.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur Penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD negeri 005 Samarinda Seberang yang berjumlah 25 siswa dan objek penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar Matematika dan peningkatan setiap siklusnya menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rata-rata, presentase, dan grafik.

Hasil Penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar dari data awal sebesar 51,2 dengan presentase nilai siswa yang tuntas sebesar 40%, pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 61,80 dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 20,70% dan presentase siswa yang tuntas sebesar 64%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 72 dengan presentase peningkatan dari data awal sebesar 41,18% dan presentase siswa yang tuntas sebesar 84%. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Kelas V SD Negeri 005 Samarinda Seberang.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, *Team Games Tournament*, Permainan Tradisional.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar siswa 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 (UUSPN No.20 Tahun 2003). Setiap orang membutuhkan pendidikan, tetapi sektor yang paling berpengaruh dalam kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Menurut pandangan KI Hajar Dewantara bahwa pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia secara manusiawi. Ini berarti bahwa pendidikan selalu berkaitan dengan moral, atau membangun budi pekerti, dan kedua, berkaitan dengan budaya, atau membangun peradaban.

Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran baik pendidikan formal, informal dan non formal yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang dalam membentuk kepribadian individu yang menyenangkan dan kreatif sehingga menguasai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki kemampuan untuk membentuk individu untuk berperilaku baik dan

berbudi luhur, yang pada dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah pendidikan, pembelajaran termasuk pendidikan dasar. Pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. Dalam proses pembelajaran guru mengajarkan beberapa mata pelajaran kepada peserta didik. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Salah satu mata pelajaran adalah mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan ilmu yang penting namun pada kenyataannya pelajaran matematika kurang diminati, ditakuti, dan membosankan bagi siswa. Surya & Novriani (2017) Dengan kata lain, mata pelajaran matematika memiliki konten yang secara signifikan dapat melatih

kemampuan peserta didik dalam melihat berbagai fenomena kehidupan serta sebagai solusi yang akan dijadikan untuk pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, Marium et al., (2019).

Pembelajaran matematika dalam pendidikan dasar sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Namun demikian, hasil pendidikan matematika di Indonesia masih memprihatinkan. Hasil belajar matematika siswa di tingkat dasar masih rendah, dengan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar, menurut penelitian yang dilakukan (Hidayati, Syafrizal and Fadriati, 2023).

Dari permasalahan yang diperoleh masih banyak Siswa kurang aktif pada saat pembelajaran, dan masih ada beberapa siswa kesulitan mempelajari mata pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Adapun faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu, siswa masih menganggap

bidang studi matematika adalah pembelajaran yang sulit, kurangnya semangat belajar siswa, dan proses pembelajaran masih terfokus pada guru tidak pada siswa dan materi Pelajaran kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu guru perlu menerapkan strategi-strategi yang dapat menciptakan suasana belajar sehingga meningkatkan interaksi siswa dengan siswa lainnya.

Dalam Pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat beberapa materi salah satunya yaitu materi bangun ruang. Materi bangun ruang mencakup berbagai bentuk bangun ruang tiga dimensi seperti kubus, balok, prisma, limas, tabung, dan kerucut. Dalam pembelajaran bangun ruang, siswa diajak untuk memahami bentuk, sifat, jaring-jaring, serta cara menghitung volume dan luas permukaan bangun tersebut.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang. Siswa tersebut sering kesulitan

membedakan antara berbagai jenis bangun ruang, membayangkan bentuknya dalam pikiran, serta memahami rumus volume dan luas permukaan. Hal ini bisa terjadi karena pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan kurang melibatkan media konkret atau alat peraga yang dapat membantu siswa memvisualisasikan bentuk-bentuk ruang secara nyata. Selain itu, guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian soal tanpa melibatkan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi dengan baik. Pemahaman terhadap bangun ruang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat memperkirakan isi kotak, mengenal bentuk benda di sekitar. Maka sangat penting bagi siswa untuk memahami prosedur pembelajaran dan konsep bangun ruang menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik untuk siswa., sehingga penelitian tentang materi bangun ruang dapat membantu

meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Melihat pentingnya materi bangun ruang serta adanya berbagai kesulitan yang dihadapi siswa, maka penting bagi siswa untuk memahami konsep bangun ruang, maka diperlukan kajian dan perhatian khusus terhadap bagaimana materi bangun ruang diajarkan agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran dan hasil belajar matematika pada observasi awal di SD 005 Samarinda Seberang melalui guru mata Pelajaran matematika bahwa nilai yang dicapai siswa dikelas V C SD 005 Samarinda Seberang masih dibawa standar atau tidak mencapai KKTP. Oleh karena itu kondisi awal hasil belajar disekolah yaitu 40% siswa yang mencapai nilai KKTP 65, siswa yang tidak mencapai nilai KKTP yaitu 60%, dengan jumlah siswa kelas V C yaitu 25 siswa, 10 siswa yang mencapai nilai KKTP, sedangkan 15 siswa yang tidak mencapai nilai KKTP.

Hal-hal tersebut terjadi karena pada saat pembelajaran guru hanya memakai model pembelajaran yang masih konvensional dengan menggunakan metode ceramah sehingga materi yang disampaikan menjadi sulit dipahami siswa dan membuat siswa pasif. Untuk itu, dalam pembelajaran matematika dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga dituntut untuk berperan aktif dan kreatif guna mengurangi persepsi siswa tentang pembelajaran matematika yang sulit untuk dipahami didukung dengan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswanya.

Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang aktif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam

pembelajaran melalui kelompoknya. Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat melibatkan seluruh aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan merupakan solusi akan masalah yang terjadi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mendeskripsikan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* Kelas V SD 005 Samarinda Seberang. Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut; 1) siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik, 2) Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pokok

bahasan yang bersangkutan. 4) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam satu kelompok kecil.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peneliti juga mengaitkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam permainan *Cublak-cublak suweng*. Alasan peneliti memilih Permainan *Cublak-Cublak Suweng* dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat merangsang keterampilan sosial anak dan meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam konteks ini, permainan tradisional *Cublak-Cublak suweng* berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. agar siswa lebih aktif sehingga hasil belajar siswa tersebut meeningkat. Diharapkan melalui media pembelajaran ini siswa akan lebih senang dan lebih tertarik akan belajar matematika dan siswa tidak lagi menganggap matematika adalah momok yang perlu ditakuti.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini “Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dalam Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* kelas V SD 005 Samarinda Seberang”. penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dalam Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Cublak-Cublak Suweng* kelas V SD 005 Samarinda Seberang.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Daryanto (2014:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru

untuk memecahkan masalah pembelajaran dikelasnya.

Pada penelitian ini yang diteliti adalah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan hasil belajar peserta didik, Adapun indikator yang diteliti pada penelitian ini.

Indikator keberhasilan adalah tolak ukur menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung selama penelitian berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan menjadi patokan untuk. Hasil akhir dari penelitian tindakan kelas pada materi Bangun Ruang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dikatakan berhasil apabila setiap individu mendapatkan nilai 65 sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sekolah. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini minimal 80% ketercapaian ketuntasan dari hasil belajar.

### **C. Hasil Penelitiandan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dikelas V C yang

berjumlah 25 siswa. Peneliti sebagai guru matematika yang mengajar dikelas V C dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika materi bangun ruang menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas V C di SDN 005 Samarinda Seberang. Pada setiap akhir pertemuan siswa diberi soal evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa, setelah itu dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana peningkatan siswa yang didapatkan dari proses belajar dalam aktivitas belajar siswa, aktivitas guru dan tes evaluasi. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran matematika.

### Data Hasil Belajar Pra Siklus

**Tabel 1 Data Hasil belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Hasil Belajar F P	
Nilai < 65	15 60%
Nilai ≥ 65	10 40%
Rata-rata Nilai Akhir	51,2
Predikat	Kurang

Berdasarkan Tabel 1 Hasil pengamatan pra siklus pada proses pembelajaran dan hasil belajar matematika pada observasi awal di SD 005 Samarinda Seberang melalui guru mata Pelajaran matematika bahwa nilai yang dicapai siswa dikelas V C SD Negeri 005 Samarinda Seberang masih dibawa standar atau tidak mencapai KKTP. Oleh karena itu kondisi awal hasil belajar disekolah yaitu 40% siswa yang mencapai nilai KKTP 65, siswa yang tidak mencapai nilai KKTP yaitu 60%, dengan jumlah siswa kelas V C yaitu 25 siswa, 10 siswa yang mencapai nilai KKTP, sedangkan 15 siswa yang tidak mencapai nilai KKTP . Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V C dengan cara mengambil tindakan dalam memperbaiki pembelajaran

yang lebih baik. Pengambilan tindakan dilakukan dengan menggunakan penelitian PTK dan Model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

**Tabel 2 Kriteria Hasil Belajar Pra siklus**

Interval Nilai	Predikat	J	P
80-100	Sangat Baik	5	20%
70-79	Baik	3	12%
60-69	Cukup	2	8%
50-59	Kurang	6	24%
0-49	Sangat Kurang	9	36%

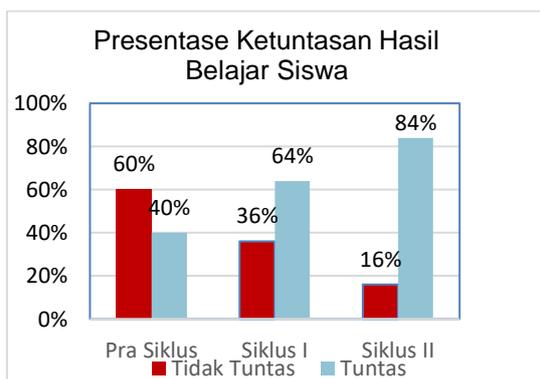
### Data Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

**Tabel 3 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Siklus	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Peserta didik Tuntas	51,2	61,8	72
Presentase Peserta Didik Tidak Tuntas	10	16	21
Peningkatan Hasil Belajar	40%	64%	84%
	15	9	4
	-	20,70%	41,18%

Berdasarkan data tabel 3, presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik paada mata pelajaran Matematika Materi bangun ruang dari pra siklus sebesar 40%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 64% dan pada siklus II menjadi 84%, dapat disimpulkan

ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Data tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap dan konsisten. Adapun presentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari gambar diagram sebagai berikut.



**Gambar 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

**Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Pertemuan	Skor	Predikat
1	48	Cukup
2	57	Baik
3	64	Sangat Baik
4	73	Sangat Baik

Aspek yang diamati dalam aktivitas guru ada 20 yaitu; 1) Guru mempersiapkan Modul Ajar Materi Bangun Ruang, 2) Guru membuka

Pembelajaran, 3) Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, 4) Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan rancangan aktivitas tersebut mengindikasikan bahwa guru mengerti tentang tujuannya, 5) Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, bukan untuk menguji sehingga membuat peserta didik merasa tertekan, 6) didik sebagai tahapan proses pembelajaran, bukan semata-mata kesalahan yang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu peserta didik lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan penjelasan tentang jawaban yang benar, 7) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik, 8) Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, 9) Guru membagi kelompok, 10) Guru mmebagikan LKPD kepada setiap

kelompok untuk didiskusikan bersama-sama, 11) Guru melakukan aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan waktu yang cukup untuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar dan mempertahankan perhatian peserta didik, 12) Guru menggunakan media pembelajaran cublak-cublak suweng dengan model Pembelajaran TGT, 13) Guru mendorong dan membimbing terlaksananya kerjasama dalam kelompok belajar untuk kerjasama dalam mendiskusikan lembar kerja kelompok, 14) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan atau menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas, 15) Guru membagikan penghargaan kepada masing-masing kelompok, 16) Guru mampu menyesuaikan aktivitas yang dirancang dengan kondisi kelas, 17) Guru menyimpulkan Pembelajaran bersama siswa, 18) Guru membagikan lembar evaluasi, 19) Guru menyampaikan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya, 20)

Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

Penilaian pada siklus I menunjukkan perkembangan hasil belajar siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, jumlah skor yang diperoleh siswa adalah 48 predikat cukup. Pada pertemuan kedua, jumlah skor meningkat menjadi 57 masuk dalam predikat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, meskipun secara rata-rata masih perlu ditingkatkan agar mencapai predikat yang lebih tinggi dan memenuhi ketuntasan belajar secara menyeluruh.

Pada Siklus II Pertemuan pertama, observasi aktivitas guru memperoleh jumlah skor sebesar 64 Predikat Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan sebagian besar kegiatan pembelajaran dengan sangat baik, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Pada pertemuan

kedua, jumlah skor guru meningkat menjadi 73, mendapat predikat Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga aktivitas guru semakin efektif dan optimal.

**Tabel 5 Hasil Observasi AKtivitas Siswa**

Pertemuan	Presentase	Predikat
1	54,20%	Kurang
2	58,40%	Kurang
3	64,80%	Cukup
4	80%	Sangat Baik

Aspek yang diamati dalam Aktivitas Siswa ada 5 yaitu; 1) Kesiapan siswa ketika pembelajaran akan dimulai, 2) Memperhatikan penjelasan mengenai materi pelajaran dari guru, 3) Berpartisipasi aktif dalam permainan tradisional cublak-cublak Suweng, 4) Kemampuan dalam bermain permainan tradisional, 5) Mengerjakan soal evaluasi dengan tepat dan benar.

Pertemuan 1 presentase sebesar 54,20% predikat kurang. Pertemuan 2 dengan presentase 58,40% dengan predikat kurang.

Pertemuan 3 dengan presentase sebesar 64,80% predikat cukup. Pertemuan 4 mendapat presentase sebesar 80% dengan predikat Sangat Baik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V C SD Negeri 005 Samarinda Seberang. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada pra siklus memperoleh rata-rata 51,2 dengan presentase ketuntasan 40%. Hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 20,70% dari nilai dasar pra siklus, dengan nilai rata-rata kelas 61,8 dengan presentase ketuntasan 64%. Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan sebesar 41,18% dari nilai dasar pra siklus, dengan nilai rata-rata 72 dengan presentase ketuntasan 84% dengan 21 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas,

telah mencapai lebih dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VC SD Negeri 005 Samarinda Seberang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hidayati, P., Syafrizal, & Fadriati. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Padda Siswa Klelas V Sekolah Dasar. Limas PGMI..
- Indrawati, F. A., & Wardono, W. (2019, February). *Pengaruh self efficacy terhadap kemampuan literasi matematika dan pembentukan kemampuan 4C*. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 247-267).
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta:
- Muhammad Nazri dkk, (2022) Keefektifan Media Pembelajaran dalam bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*.
- Marium, A., Astuti, H. P., & Umayah, Y. (2019). Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Self Concept Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis. *Journal Of Authentic Research On Mathematics*.
- Sudana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Surya, E., & Novriani, M. R. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di MTS SWASTA IRA Medan Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajarkan Menggunakan Guided Discovery dengan Problem Based Learning (PBL) Di Kelas X SMA MAS Nurul. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Internasional: Penelitian Dasar dan Terapan*, 33(3), 63–75.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*, Bandung: Alfabeta.