

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN PRIMA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT PADA SISWA KELAS IV MI NU MANBAUL HIDAYAH

Siti Durotun Naviroh¹, Fitri Noor Khasanah², Laela Noor Sya'adah³, Elya Umi Hanik⁴
IAIN Kudus
sitidurotunnaviroh@email.com , fitri.nk1199@gmail.com

Abstract

Mathematics learning outcomes at MI NU Manbaul Hidayah are still low as evidenced by student learning outcomes that have not reached the KKM 65. This is because in the delivery of learning materials the teachers still uses the lecture method so that students become passive. The learning model can foster student activity in the process. The formulation of the problem from this research is whether the use of the teams game tournament (TGT) learning model can improve the learning outcomes of prime number mathematics in fourth grade students of MI NU Manba'ul Hidayah in the 2021/2022 school year?. The purpose of this study was to determine the use of the teams game tournament (TGT) learning model to improve the learning outcomes of prime number mathematics in fourth grade students of MI NU Manaul Hidayah in the 2021/2022 academic year. This research is a classroom action research conducted in one cycles, it consists of the four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were fourth grade students of MI NU Manbaul Hidayah, totaling 16 students including 9 boys and 7 girls. The research instrument includes test questions and observation sheets. Data collection methods used are tests, observations, and documentation. The data were analyzed statistically using the percentage formula, if 85% of students completed the cycle was stopped. The results showed that the teams game tournament (TGT) learning model could improve student learning outcomes for class IV MI NU Manbaul Hidayah in 2021. Increased student studies based on cycles 1 is found 87,5% student reach peak and 12,5% have not yet been close.

Keywords : *Mathematics Learning Outcomes, Teams Game Tournament Learning Model*

Abstrak : Hasil belajar matematika di MI NU Manbaul Hidayah masih rendah terbukti dengan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM 65. Hal tersebut terjadi karena dalam penyampaian materi pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan prima pada siswa kelas IV MI NU Manbaul Hidayah tahun pelajaran 2021/2022?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan prima pada siswa kelas IV MI NU Manbaul Hidayah tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian yang pada kali ini adalah siswa kelas IV MI NU Manbaul Hidayah yang berjumlah 16 siswa meliputi 9 laki-laki dan 7 perempuan. Instrumen penelitian meliputi soal tes dan lembar observasi, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara statistik menggunakan rumus presentase, apabila $\geq 85\%$ siswa tuntas maka siklus dihentikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI NU Manba'ul Hidayah tahun 2021. Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan siklus I didapat sebesar 87,5% siswa mencapai ketuntasan dan 12,5% belum mencapai ketuntasan.

Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran, Teams Game Tournament

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan manusia dalam kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam menyiapkan kehidupan manusia di masa depan (Taufiq, dkk, 2011: 1.2). Pendidikan adalah proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan melalui pembelajaran yang menghasilkan perubahan dalam komponen perilaku. Belajar adalah inti dari proses pendidikan. Belajar merupakan ruhnya pendidikan ; kapan, dimana, dan bagaimanapun ragam atau jenis pendidikan itu. Belajar sendiri merupakan suatu proses. Artinya seorang anak harus melakukan aktivitas yang terarah secara berkelanjutan agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Jika seorang anak tidak mau belajar, maka pendidikan tidak akan mencapai hasil yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat terpisahkan. Proses belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan yang akan dicapai peserta didik. Seorang guru memiliki tugas untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif, yaitu dengan menyiapkan dan mengorganisasikan berbagai faktor seperti kesiapan belajar anak, materi, metode, sarana, media dan sebagainya, sehingga memungkinkan untuk seorang anak mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Taufiq, dkk, 2011: 5.20).

Mengingat pentingnya pendidikan dasar adalah sebagai tonggak awal peningkatan Sumber Daya Manusia, banyak pihak yang menaruh perhatian bahwa

pendidikan dasar adalah jembatan bagi upaya peningkatan pengembangan Sumber Daya Manusia bangsa untuk dapat berkompetensi dalam skala regional maupun internasional. Di samping itu, Sekolah Dasar adalah landasan bagi pendidikan selanjutnya. Mutu pendidikan menengah dan pendidikan tinggi tergantung kepada dasar kemampuan dan keterampilan yang dikembangkan seorang anak sejak berada ditingkat Sekolah Dasar. Guru merupakan sebuah ujung tombak pelaksanaan pendidikan yaitu pihak yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran. Guru harus pandai dalam membawa siswa kepada tujuan yang hendak dicapai. Sebagian besar guru di Sekolah Dasar beranggapan bahwa siswa sebagai objek bukan subjek, sehingga guru mendominasi aktivitas belajar dan pembelajaran menjadi pasif (Susanto, 2013: 92). Upaya seorang guru untuk mengatasi permasalahan ini adalah guru harus mampu merancang model pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain berbagai model pembelajaran yang akan digunakan untuk memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap materi yang diajarkan (Susanto, 2013: 93).

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki sekian banyak objek bahasan, salah satunya adalah bilangan, khususnya bilangan prima. Bilangan prima merupakan salah satu bilangan yang sangat unik. Hal ini dikarenakan bilangan prima hanya dapat memiliki dua faktor yang berbeda, yaitu 1 dan dirinya sendiri. Berdasarkan informasi dari Guru matematika di kelas IV MI NU Manba' ul Hidayah menyatakan bahwa nilai ulangan harian matematika dalam materi bilangan prima masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dari 16 siswa hanya 4 (25%) siswa yang tuntas dan 12 (75%) siswa yang belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif sehingga seorang anak lebih senang bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu ada juga permasalahan yang ada di kelas IV MI NU Manba' ul Hidayah yaitu kurangnya keberanian siswa untuk mengungkapkan apa yang belum dipahaminya terkait dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa menjadi pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan akhirnya siswa merasa malas untuk belajar. Berdasarkan pada permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul:

“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Prima dengan Model Pembelajaran Teams Game Tournament pada Siswa Kelas IV MI NU Manba’ ul Hidayah” .

Berdasarkan latar belakang yang terdapat pada masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan prima pada siswa kelas IV MI NU Manba’ ul Hidayah?” dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan prima pada siswa kelas IV MI NU Manba’ ul Hidayah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara-cara atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus apa saja perlakuan yang diberikan, dan memaparkan seluruh prose sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Zaduqisti, 2010). Penelitian ini menggunakan kelas IV pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode Teams Game Tournament (TGT). Dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest sebagai pengukur kemampuan awal dan akhir seorang siswa.

Selama proses pembelajaran di kelas, guru mengajar dengan menggunakan metode Teams Game Tournament (TGT) yang telah disediakan dirancang oleh peneliti. Dimulai dari pembentukan kelompok, game, dan reward atau penghargaan untuk kelompok yang menang. Hal ini akan membuat siswa lebih memahami materi karena siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Siswa juga lebih antusias untuk belajar karena dengan adanya game dan reward rasa ingin tahunya semakin meningkat. Pada akhir pembelajaran, siswa akan diberi posttest untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

a. Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu yang diadakan dengan dibuat atau dijadikan oleh usaha seperti tanam-tanaman, tanah, sawah, ladang, hutan, dsb. (Poerwadarminta, 2006: 408). Sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013: 4).

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru seorang siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang memuat dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut yaitu belajar dan mengajar. Kedua aspek tersebut akan selalu berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan juga antara siswa dengan lingkungan sekitarnya saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi seorang pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran ini akan berhasil mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif sendiri adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif.

c. Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)

Teams Game Tournament (TGT) adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Teams Game Tournament (TGT) ini berhasil meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif, harga diri, dan sikap penerimaan siswa yang berbeda (Huda, 2013: 197). Sama seperti dengan tipe pembelajaran kooperatif, Teams Game Tournament (TGT) juga menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Suprihatiningrum, 2017: 210).

Teams Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung permainan yang bisa meningkatkan semangat belajar dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan menggunakan permainan sangat membantu siswa lebih rileks selain menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2015:55).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kelompok yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan untuk meningkatkan semangat belajar seorang anak. Teknik pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) memiliki lima komponen utama, yaitu sebagaimana dijelaskan berikut ini:

- Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, hal tersebut dilakukan dengan pengajaran langsung, seperti ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru masing-masing pelajaran. Para siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi apa saja yang diberikan karena akan membantu mereka untuk bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok ataupun permainan. Hal ini disebabkan skor permainan akan menentukan skor kelompok.

- Kelompok

Kelompok atau tim biasanya terdiri atas empat hingga lima anak. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi yang telah diajarkan guru bersama beberapa teman. Secara khusus, guru perlu mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan berlangsung.

- Game

Game (permainan) biasanya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game berisi tentang pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bernomor. Dalam permainan, siswa memilih salah satu kartu yang bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut.

- Turnamen

Untuk memulai turnamen, masing-masing peserta atau siswa mengambil nomor undian. Setiap siswa ada yang diberi tugas membaca soal, menjawab pertanyaan, dan membacakan kunci jawaban. Selanjutnya, tugas siswa ditukar dengan yang lain agar peserta lain yang pernah merasakan tugas sebagai pembaca soal, penjawab pertanyaan, ataupun pembaca kunci jawaban. Hal ini terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

- Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok atau rekognisi tim adalah saat dimana guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang. Selain itu, dari masing-masing kelompok juga akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor kelompok tersebut memenuhi kriteria yang ditentukan (Asmani, 2016: 139). Pada tahap ini, guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi sesuai dengan rata-rata skor yang telah ditentukan dan memberikan hadiah terhadap kelompok tersebut.

d. Bilangan Prima

Bilangan prima adalah bilangan yang hanya memiliki dua faktor, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri. Faktor prima suatu bilangan adalah faktor-faktor dari bilangan tersebut yang merupakan bilangan prima (Gunanto & Deshy, 2016:47). Faktor prima adalah faktor dari suatu bilangan yang merupakan bilangan prima (Kunandar, 2009: 59).

Faktorisasi prima suatu bilangan adalah cara menyatakan bilangan tersebut dalam bentuk perkalian bilangan-bilangan prima (Gunanto & Deshy, 2016: 47).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode Teams Game Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika kelas IV. Penelitian ini merupakan mini research yang dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati serta berkolaborasi dengan pendidik terkait meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang diterapkan. Pertemuan pertama peneliti melihat kondisi awal di dalam kelas sebelum melaksanakan siklus. Selanjutnya pada pertemuan kedua, peneliti melakukan siklus pertama menggunakan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT).

1. Deskripsi Data Kondisi Awal

Pembelajaran matematika di kelas IV MI NU Manba' ul Hidayah diawali dengan berdo' a dilanjutkan dengan guru melakukan presensi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mulai memberikan apersepsi tentang materi yang akan dipelajari. Saat materi dijelaskan oleh guru terlihat diawal-awal pembelajaran para siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi, namun saat pertengahan pembelajaran satu persatu siswa mulai jenuh dan asik sendiri. Kebanyakan siswanya sesukanya sendiri ada yang berjalan kesana kemari, ada yang bermain sendiri yang mengakibatkan kondisi kelas ketika pembelajaran tidak kondusif. Jadi, dapat diartikan bahwa perlu diadakannya perbaikan dimana untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mengendalikan kelas dalam suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan nilai siswa prasiklus.

Tabel 1 Hasil Tes Tugas Matematika Pra Siklus

Nilai	<55	55 - 64	65-74	75-84	85- 100	Jumlah Siswa	Ketuntasan				Nilai Rata- rata
							Tuntas		Belum		
							Jml	%	Jml	%	
Banyak Siswa	6	6	3	1	0	16	4	25	12	75	58

Berdasarkan hasil analisa nilai pada tabel 1.1 diatas diperoleh jumlah siswa yang mendapatkan nilai 85-100 adalah 0 siswa dengan presentase 0%, yang mendapat nilai 75-84 adalah 1 siswa dengan presentase 6,25 %, siswa yang mendapat nilai 65-74 adalah 3 siswa dengan presentase 18,75%, dan siswa yang mendapat nilai 55-64 adalah 6 siswa dengan presentase 37,5%, serta yang terakhir adalah siswa yang mendapat nilai <55 sebanyak 6 siswa dengan presentase 37,5%.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan jika pemahaman siswa kelas IV MI Manbaul Hidayah tentang matematika materi bilangan prima sangat rendah. Dapat dilihat dari data nilai siswa, nilai rata-rata keseluruhan siswa yang

berjumlah 16 siswa hanya mencapai 58,125 dengan kriteria 4 siswa (25%) mencapai KKM yaitu ≥ 65 dan masih 12 siswa (75%) yang nilainya belum mencapai KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya guru dalam menggunakan inovasi metode-metode pembelajaran dalam mengajar. Sehingga siswa jenuh untuk belajar dan mengikuti pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Belajar Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti di bantu oleh teman satu kelompok sebagai teman kolaborasi mengidentifikasi masalah yang ada disekolah dalam pembelajaran matematika, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Metode ini dipilih pada pembelajaran matematika ini dengan harapan selama proses pembelajaran siswa dapat memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar karena pembelajaran menggunakan games. Sehingga anak akan senang dan lebih antusias, serta harapannya dapat meningkatkan nilai hasil belajar anak pada pelajaran matematika terutama pada materi bilangan prima. Dalam kegiatan perencanaan pembelajaran ini guru menyiapkan lembar kerja siswa, soal-soal evaluasi dan menyusun lembar observasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Langkah ini merupakan implementasi dari perencanaan tindakan siklus I yang telah disusun. Tindakan ini merupakan upaya dalam melakukan perbaikan dari proses pembelajaran pra tindakan. Penelitian tindakan siklus I dilaksanakan pada Minggu, 21 November 2021 pukul 09.00 sampai 10.00 WIB di ruang kelas IV MI Manba' ulhidayah dengan jumlah 16 siswa. Penelitian ini berlangsung selama satu kali pertemuan (2 x 35menit). Materi

yang diajarkan pada siklus I ini adalah bilangan prima. Pada kegiatan ini guru menerapkan langkah-langkah sesuai dengan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Kegiatan awal (15 menit)
 - a) Guru mengucapkan salam dan berdo' a.
 - b) Guru memeriksa kehadiran siswa dan memberikan motivasi.
 - c) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.
 - d) Mengadakan pree test.

2. Kegiatan inti (50 menit)
 - a) Guru menyampaikan cakupan materi.
 - b) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
 - c) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kerja, setiap kelompok berisi 4 siswa.
 - d) Guru memberikan soal dan permasalahan untuk dikerjakan secara kelompok.
 - e) Guru membimbing peserta didik untuk memecahkan masalah yang diberikan.
 - f) Memainkan game tournament yang telah direncanakan. Soal game tournament berasal dari soal kelompok yang sudah dikerjakan oleh kelompok.
 - g) Guru menyiapkan beberapa kartu game. Kartu berisi tentang pertanyaan (tournament) dan permainan (game). Secara acak guru mengambil kartu tersebut kemudian membacakannya dengan keras. Tiap kelompok harus menjawab atau melakukan sesuai

intruksi yang dibacakan oleh guru. Jika kartu yang dipilih adalah pertanyaan maka tiap kelompok harus berlomba untuk menjawab dengan batas waktu yang sudah ditentukan, dan jika kartu yang dipilih sebuah permainan maka semua kelompok harus melakukannya. Bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan maupun melakukan permainan dengan kompak akan mendapat bintang penghargaan.

- h) Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa terkait pemecahan masalah.
- i) Mengadakan post test.

3. Penutup (5 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- b) Guru memberi pengumuman bahwa yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah yang akan dibagikan pada pertemuan selanjutnya.
- c) Guru memberikan refleksi kepada siswa (guru bertanya kepada siswa apakah siswa senang dengan materi yang dipelajarinya).
- d) Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

3. Pengamatan/ Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengamati guru selama mengajar dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan model Teams Game Tournament (TGT). Kegiatan observasi juga untuk mengamati siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan model Teams Game Tournament (TGT). Observasi dilakukan secara langsung menggunakan format observasi yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan dalam pembelajaran menggunakan model Teams Game Tournament (TGT) pada bilangan prima, baik bagi guru maupun siswa. Dari observasi yang dilakukan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi dengan jelas dan baik. Guru juga

memberikan motivasi dan semangat kepada para siswa. Para siswa semangat dan tenang dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembagian kelompoknya juga sudah baik dan merata dalam membagi siswanya sesuai dengan kecerdasannya. Siswa aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya dan aktif bermain game dalam menjawab permasalahan yang diberikan guru. Adapun hasil prestasi belajar siswa pada siklus I, berdasarkan data yang diperoleh setelah soal evaluasi ternyata 16 siswa terdapat 14 (87,5%) siswa yang dapat mencapai ketuntasan dan 2 (12,5%) siswa belum mencapai ketuntasan. Dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60, serta rata-rata nilainya 81.

4. Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh setelah tes evaluasi ternyata dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 87,5% mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan, sedangkan 2 siswa atau 12,5% belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 60. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 81. Hasil presentase pada siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang ditetapkan yaitu 85% dari jumlah siswa yang mencapai ≥ 65 (nilai KKM) sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus ini atau peneliti tidak melaksanakan siklus II.

Tabel. 2 Hasil Tes Tugas Matematika Siklus I

Nilai	<55	55 - 64	65-74	75-84	85- 100	Jumlah Siswa	Ketuntasan				Nilai Rata- rata
							Tuntas		Belum		
							Jml	%	Jml	%	
Banyak Siswa	0	2	3	5	6	16	14	87,5%	2	12,5%	81

KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran metode Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika materi bilangan prima siswa kelas IV MI Manba' ul Hidayah tahun pelajaran 2021/2022. Pada siklus I diperoleh data setelah penerapan metode Teams Game Tournament (TGT) dan soal evaluasi ternyata 16 siswa terdapat 14 (87,5%) siswa mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan, sedangkan 2 (12,5%) siswa mendapat nilai terendah dan belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah yang didapat siswa adalah 60. Rata-rata nilai siswa yang didapat adalah 81. Sehingga dalam penelitian, peneliti menggunakan satu siklus karena telah mencapai ketuntasan $\geq 85\%$ dalam penggunaan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam pelajaran matematika materi bilangan prima kelas IV MI Manba'ul Hidayah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. "*Tips Efektif Cooperative Learning*". Yogyakarta : DIVA Press.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. "*Model-model Pembelajaran Inovatif*". Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Gunanto dan dhesy Adhalia. 2016. "*Matematika untuk SD/MI Kelas IV*". Jakarta : PT. Gelora Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. "*Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*". Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kusnandar, Ahmad. 2009. Matematika untuk SD/ MI kelas IV. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen pendidikan nasional.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2006. "*Kamus Umum Bahasa Indonesia*". Jakarta : Balai Pustaka.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Susanto, Ahmad. 2013. "*Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*". Jakarta : Prenada Media Group.
- Taufiq, Agus, dkk. 2011. "*Pendidikan Anak di SD*". Jakarta : Universitas Terbuka
- Zaduqisti, Esti. 2010. "Problem Based Learning(Konsep Ideal Model Pembelajaran untuk Peningkatan Prestasi Belajar dan Motivasi Berprestasi)". Forum Tarbiyah. 8(2): 181-190.