

Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 Pada Materi KPK Dan FPB Berbantuan Media Pembelajaran Rubik Musi

Sri Dewi Agustini¹, Nurul Ain*¹, Wilujeng Winda Dewi²

¹) Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

²) SDN Arjowinangun 1 Jl. Tutut Gang III No. 58, Malang, Jawa Timur 65148, Indonesia

Surel: sridewiagustini05@gmail.com

nurulain@unikama.ac.id

wilujengdewi63@guru.sd.belajar.id

Abstract: *This study aims to improve students' activeness and learning achievement on kpk and fpb material by using the Team Games Tournament learning model assisted by RUBIK MUSI media. The type of research used is class action research. This research was conducted in elementary schools in Malang City. The subjects of this study were grade V students of SDN Arjowinangun 1 with 29 students in one class. Data collection methods using tests and non-tests. The research procedure used 2 cycles, each cycle consisting of 4 steps, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study show an increase in activeness and learning achievement of fifth grade students of SDN Arjowinangun 1 in each cycle. The results showed an increase in student activeness from cycle I of 72% to 85% in cycle II. While student learning achievement increased from cycle I by 73% to 88% in cycle II. Based on the results of this study, the use of the Team Games Tournament learning model with the help of RUBIK MUSI media can increase student activeness and student learning achievement on KPK and FPB class V material.*

Keywords: *activeness; learning achievement; tim games tournament; media rubik musi*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi kpk dan fpb dengan menggunakan model pembelajaran *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menggunakan Kemmis-Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 sejumlah 29 siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Prosedur penelitian menggunakan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri atas 4 langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari siklus I sebesar 72% menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 73% menjadi 88% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini penggunaan model pembelajar *Tim Games Tournament* dengan berbantuan media rubik musi dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa pada materi KPK dan FPB kelas V.

Kata kunci: keaktifan; prestasi belajar; *tim games tournament*; media rubik musi

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa dalam menempuh pendidikan di setiap jenjangnya. Matematika berkaitan erat dengan angka-angka. Angka-angka merupakan objek yang bersifat abstrak. Pelajaran matematika sebagai objek abstrak tentu sulit untuk

dipahami siswa sekolah dasar yang belum dapat berpikir cara formal, sebab orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret (Amir, 2014:77). Matematika yang bersifat abstrak menjadi salah satu penyebab siswa pada jenjang pendidikan dasar mengalami kesulitan belajarnya. Anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret yang dimana masih terikat dengan objek konkret yang akan ditangkap oleh panca indera. Materi matematika yang sering dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari salah satunya ialah materi KPK dan FPB, pada materi tersebut siswa diajarkan tentang kelipatan dan suatu faktor bilangan. Oleh karena itu, guru secara kreatif mengaitkan konsep matematika abstrak menjadi konkret atau semi konkret agar lebih mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika tentang materi KPK dan FPB. Hal itu tentunya juga berkaitan erat dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diartikan salah satu cara untuk meningkatkan prestasi akademik siswa (Sutrisno, 2021).

Media pembelajaran digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar. Fungsi media juga sebagai alat yang dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi dengan jelas, karenanya matematika cenderung menggunakan simbol-simbol yang bersifat abstrak (Khoirunnisa, 2018). Oleh karena itu, fungsi media untuk memperjelas penyampaian informasi. Salah satunya dapat dengan memanfaatkan sebuah permainan Rubik yang diadaptasi dari permainan Dakon sebagai media pembelajaran konkret yang membantu guru dalam memberikan pemahaman bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di SDN Arjowinangun 01 Kota Malang, terdapat permasalahan di kelas V tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, guru di kelas V masih kurang variatif dalam penyampaian materi tentang KPK dan FPB. Kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dalam penyampaian materi yang membuat siswa jarang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 63 Sedangkan KKM di sekolah tersebut sebesar 70.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar, dengan berbantuan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar dan penyelesaian masalah khususnya materi KPK dan FPB. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa serta dapat menyampaikan pemahaman konsep dan memberikan evaluasi mengenai KPK dan FPB. Proses pembelajaran matematika untuk dapat menuju ke tingkat abstrak perlu dimulai dari hal-hal yang bersifat konkret atau semi konkret terlebih dahulu. Guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran untuk memperjelas apa yang akan disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif

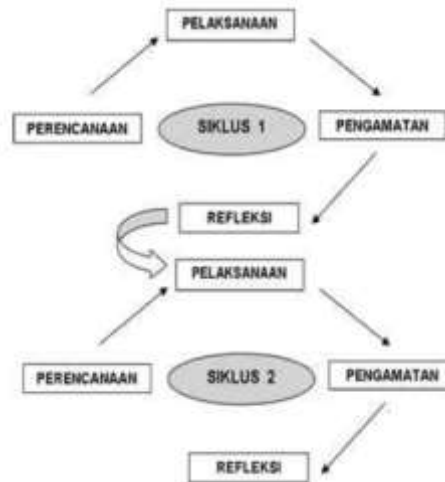
penggunaan media pembelajaran konkret berupa Rubik Musi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Watini (2020), penggunaan media dakota lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional, berbagai penelitian empiris telah menunjukkan efektivitas media dakota dalam membantu siswa mencapai hasil belajar matematika lebih baik pada FPB dan KPK. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Febriyanti, dkk (2023) menunjukkan adanya perbedaan antara rata-rata dari hasil presentase nilai tes peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut memperlihatkan ada pengaruh media Dakota terhadap hasil belajar FPB dan KPK pada siswa kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Berdasarkan data hasil penelitian terdahulu oleh Nuryansyah, dkk (2023), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan nilai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu melibatkan dan mendukung proses pembelajaran. Puji (2022) menyatakan bahwa menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu siswa mempelajari matematika, karena penggunaan media dapat dikemas menjadi sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan yang membuat siswa tidak cepat bosan, serta mendorong siswa untuk bersemangat belajar. Pada materi KPK dan FPB penggunaan media pembelajaran matematika belum optimal dan belum bervariasi, serta berkurangnya minat belajar siswa saat belajar melalui buku siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran konkret yang mendorong keingintahuan siswa dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu media *Rubik Musi* (Rubik Multifungsi). Media rubik musik ini merupakan media yang dikembangkan khusus untuk memudahkan siswa mempelajari mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB. Tujuan penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain Kemmis dan MC. Taggart. Prosedur penelitian pada PTK ini menerapkan pra-siklus dan dua siklus, dimana setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam model ini terdiri atas beberapa tahap yaitu perencanaan (plan), tindakan/pengamatan (action/observation) dan refleksi (reflective). Adapun model penelitian tindakan yang dimaksud yang menggambarkan adanya empat tahapan menurut Kemmis dan MC. Taggart, yang disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Adapun prosedur penelitian berdasarkan alur tahapan PTK dari Kemmis dan Mc Taggart, sebagai berikut:

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti melaksanakan koordinasi dengan guru kelas V , Guru Pamong dan DPL terkait fokus penelitian pada setiap siklus dan pertemuannya. Peneliti juga melakukan telaah materi pembelajaran untuk siklus kelas V serta membuat soal *pre-test*, menyiapkan perangkat pembelajaran di tiap pembelajarannya, media pembelajaran berupa media rubik musi, dan lembar observasi siswa dalam pembelajaran, serta menyusun soal-soal *post-test*.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan pengimplementasian dari rancangan yang sudah di buat terkait dengan tindakan kelas. Pada penelitian ini guru model atau peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Ada 3 tahapan pelaksanaan pembelajaran dikelas yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c) Observasi

Observasi digunakan untuk membantu peneliti untuk mengamati dan mencatat setiap fenomena yang terjadi dalam proses penelitian Menurut Arifin (2016) pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional tentang fenomena yang terjadi dalam proses penelitian untuk mencapai tujuan tertentu disebut observasi. Tahapan observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap siswa yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan mencatat hal yang terjadi yang di lakukan oleh observer. Pada tahap ini pengamatan yang dilakukan terhadap keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan pada tahapannya yang berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahapan ini dapat dilakukan dengan menanyakan pada pengamat terkait apa saja yang harus diperbaiki untuk selanjutnya. Hasil dari kegiatan refleksi ini digunakan peneliti untuk perbaikan pada rancangan pelaksanaan siklus selanjutnya. Pada tahap refleksi ini juga peneliti menganalisis keberhasilan dan kekurangan dari pembelajaran siklus I untuk memperbaiki pada tindakan berikutnya. Sedangkan tahap kegiatan yang dilakukan pada siklus II juga sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II tindakan yang dilaksanakan merupakan perbaikan dari siklus I sehingga tindakan pada siklus II sudah terjadi penyempurnaan. Refleksi pada siklus ini akan merumuskan hasil dari semua kegiatan.

Penelitian Tindakan Kelas ini telah di adakan di kelas V SD Negeri Arjowinangun 1 Kota Malang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dan dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II terhitung mulai tanggal 19 Agustus 2024 sampai 30 Agustus 2024. Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 yang berjumlah sebanyak 29 siswa, yaitu 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes ini dilakukan dengan pemberian soal berbentuk pilihan ganda untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberi perlakuan dalam prestasi belajar. Sedangkan nontes dalam penelitian ini berupa observasi menggunakan lembar observasi dengan rubrik penilaiannya untuk mendapat data tentang keaktifan siswa di kelas.

Data berupa keaktifan siswa dan prestasi belajar di analisis secara kuantitatif digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini. Data kuantitatif dianalisis dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil hitung dan statistik deskriptif, misalnya hasil persentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Indikator tercapainya keberhasilan pada keaktifan siswa dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan dari siklus I ke Siklus II dengan persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar ≥ 75 . Cara mengukurnya adalah dengan melakukan observasi pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dengan menggunakan 5 indikator kriteria keaktifan siswa yaitu:

Tabel 1. Kriteria Indikator Tingkat Keaktifan Siswa

No	Aspek Indikator Keaktifan yang di Amati
1	Siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya
2	Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran
3	Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan
4	Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya

(Sudjana, 2016)

Indikator keberhasilan di dalam pelaksanaan penelitian ini dipandang berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu keaktifan belajar siswa melalui model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musik dengan persentase mencapai 75% (berkriteria tinggi) dari 29 siswa. Indikator proses pembelajaran dalam penelitian ini akan dilihat dari persentase keberhasilan tindakan yang didasarkan pada data skor yang diperoleh dari hasil observasi siswa. Untuk menghitung observasi aktivitas siswa, peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\sum \text{jumlah skor yang di peroleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Djamarah, 2016)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keaktifan Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

(Suseno dkk, 2017)

Pada prestasi belajar siswa dalam materi hasil perhitungan dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika Kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang, apabila nilai hasil belajar ≥ 70 dikatakan tuntas. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal.

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

P = Presentase siswa yang tuntas

Hasil perhitungan yang sudah jadi kemudian dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kuantitatif yang dikelompokkan dalam lima kategori sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keberhasilan Prestasi Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan	Arti
86-100%	Sangat Tinggi
76-85%	Tinggi
60-75%	Sedang
55-59%	Rendah
$\leq 54\%$	Sangat Rendah

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a) Hasil Keaktifan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus dalam 4 kali pertemuan di kelas V SDN Arjowinangun 1 Kota Malang diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan nampak pada perilaku siswa saat pembelajaran dengan menggunakan model *Tim Games Tournament (TGT)* berbantuan media rubik musi. Hasil observasi terhadap penerapan model tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Adapun rekapitulasi ketuntasan keaktifan disajikan kedalam gambar histogram berikut.

Gambar 2. Rekapitulasi histogram keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

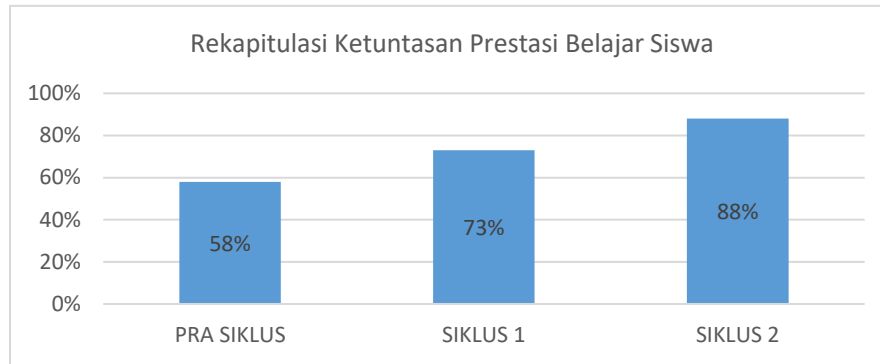


Dari gambar di atas dapat di lihat hasil keaktifan siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 pada pra siklus di peroleh dari 29 siswa dengan rata-rata keaktifan adalah 62% maka perlulah di beri perbaikan untuk mencapai target keberhasilan. Pada Siklus I keaktifan siswa di peroleh dari 29 siswa dengan rata-rata keaktifan adalah 72% sehingga termasuk dalam kriteria sedang. Akan tetapi belum mencapai target indikator keberhasilan juga. Kemudian siklus I ke siklus II mengalami kenaikan dari 29 siswa di peroleh dengan rata-rata keaktifan 85% sehingga termasuk dalam kriteria Tinggi, hal tersebut sudah melebihi indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Dari data tersebut berarti keaktifan siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 di setiap siklusnya mengalami kenaikan.

b) Hasil Prestasi Belajar

Berdasarkan analisis hasil evaluasi yang telah dilakukan pada Pra Siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan nampak pada hasil evaluasi siswa dengan menggunakan model *Tim Games Tournament* berbantuan media *RUBIK MUSI*. Hasil tes siswa pada tiap siklusnya dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 3. Rekapitulasi Histogram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Dari gambar di atas dapat di lihat hasil prestasi belajar siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 pada pra siklus yaitu dengan nilai rata-rata siswa diperoleh hasil sebesar 73 dengan persentase ketuntasan sebesar 58% dengan rincian dari 29 siswa terdiri dari 15 siswa mengalami ketuntasan dengan kategori masih rendah. Pada siklus I di peroleh nilai rata-rata siswa sebesar siswa 75 dengan presentase ketuntasan sebesar 73% dengan rincian dari 29 siswa terdiri dari 19 siswa sudah mengalami ketuntasan dengan katagori sedang. Pada siklus II di peroleh nilai rata-rata siswa sebesar 86 dengan presentase ketuntasan sebesar 88% dengan rincian dari 29 siswa terdiri dari 23 siswa sudah mengalami ketuntasan dengan katagori Sangat Tinggi. Dari data tersebut berarti prestasi belajar siswa kelas V SDN Arjowinangun 1 di setiap siklusnya mengalami kenaikan

2. Pembahasan

a) Pembahasan Keaktifan

Berdasarkan data penelitian di lapangan pada tahapan pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa mampu memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar yang sudah di tentukan yang ditunjukkan dengan persentase keaktifan yang meningkat serta semakin banyaknya siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru karena pembelajaran yang disajikan dengan penggunaan model pembelajaran inovatif. Sejalan pendapat Edy Sispariyanto (2019) Penggunaan model yang inovatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan model *Tim Games Tournament* serta penggunaan media rubik musi yang menarik. Menurut Slavin (2015) bahwa model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Sehingga belajar dengan menggunakan model ini siswa akan penasaran dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dengan melakukan segala sesuatunya sendiri untuk dapat menemukan dan mengorganisasi materi sendiri dengan pengamatan sehingga siswa akan lebih memahami materi secara leluasa. Selain

itu banyak siswa yang lebih aktif dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta siswa terlihat percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal di depan secara bergantian.

Selain itu Pembelajaran dengan menggunakan *Tim Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media rubik musi dapat memunculkan interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Interaksi yang terjadi tersebut dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas dimana siswa menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Guru di sini hanya memfasilitasi agar siswa aktif melakukan kegiatan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa serta menggali potensi siswa dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman (Aningsih & Irnawati, 2018). Hal ini lah membuat keaktifan siswa lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru, memunculkan keberanian siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, menjawab soal di depan. Penelitian yang terdapat pada siklus II ini dapat dikatakan telah berhasil atau tuntas meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Watini (2020) yang telah membuktikan meningkatnya keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model *Tim Games Tournament* dan Febriyanti, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan demikian peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus penelitian berikutnya karena telah menunjukkan bahwa penggunaan model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

b) Pembahasan Prestasi Belajar

Berdasarkan data yang sudah di peroleh, presentase ketuntasan prestasi belajar siswa pada setiap siklus menunjukkan peningkatan. Dalam pembelajaran awal pra siklus siswa merasakan sedikit kesulitan memahami materi KPK dan FPB serta guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk membantu pemahaman konsep maka peneliti menggunakan perbaikan dengan model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi KPK dan FPB hingga masuk dalam kriteria tinggi atau sangat tinggi. Penggunaan model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi pada siklus I belum mencapai tingkat ketuntasan maka berlanjut ke siklus II untuk memberikan ketuntasan dan keberhasilan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus penelitian berikutnya karena dari hasil post tes telah menunjukkan bahwa penggunaan model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

(Solihah, 2016) Hasil belajar matematika adalah hasil yang di dapat setelah mengalami proses pembelajaran matematika, dan bisa menilai seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman

siswa terhadap materi pembelajaran matematika, sehingga dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Ika (2023) yang telah membuktikan bahwa penggunaan model *Tim Games Tournament* dan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar terhadap suatu materi pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adnyana (2020) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Tim Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA5 SMAN 1 Kuta Selatan. Dengan demikian peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus penelitian berikutnya karena telah menunjukkan bahwa penggunaan model *Tim Games Tournament* berbantuan media rubik musi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan perolehan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik kelas 5 pada materi KPK dan FPB berbantuan media pembelajaran rubik musi. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi KPK dan FPB dengan berbantuan media rubik musi telah mengalami kenaikan setiap tahapan siklusnya. Pada tahapan prasiklus diperoleh persentase rata-rata keaktifan sebesar 62% dari seluruh siswa, sementara pada siklus I persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 72% dari seluruh siswa. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat sebesar 85% dari seluruh siswa. Dari hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sedangkan untuk prestasi belajar pada tahapan prasiklus diperoleh 58% di katakan tuntas, Pada siklus I diperoleh hasil 73% yang tuntas. Dan dilakukan tindakan kelas pada siklus II diperoleh hasil 88% siswa yang tuntas sehingga penggunaan model *Tim Games Tournament* dengan berbantuan media rubik musi ini memberikan efekif untuk meningkatkann keaktifan dan prestasi belajar pada kelas V sehingga hal ini dapat meningkatkan perolehan keaktifan dan prestasi belajar pada materi KPK dan FPB pada setiap siklusnya.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat disampaikan beberapa saran bagi peneliti yaitu: 1) bagi guru perlu di perhatikan dalam menerapkan model pembelajaran *Tim Games Tournament* berbantuan media pada proses pembelajaran dikelas perlu memahami langkah-langkah model pembelajaran serta memperhatikan alokasi waktu sebaik mungkin sehingga menjadi optimal, guru memberikan bimbingan individu dan kelompok secara merata dan optimal, memberikan kegiatan ice breaking untuk menumbuhkan konsentrasi, guru mampu memahami karakter yang dimiliki peserta didik. 2) Bagi siswa, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru serta diharapkan dapat berkerja secara mandiri maupun kelompok dan bertanggungjawab atas tugas yang diberikan.

Daftar Rujukan

- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Amir, A. 2014. *Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif*. Jurnal Pendidikan Agama Islam 6(01), 72-89.
- Aningsih, & Sapitri, I. (2018). *Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi benda dan sifatnya di kelas III*. PEDAGOGIK, 6 (1), 50- 58
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta., Yogyakarta: UNY.
- Febriyanti, L., Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2023). Pengaruh Media Dakota terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1969-1976. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.530>
- Khoirunnisa, Awwalin. 2018. *Pengembangan Media Tangga Konversi Satuan untuk Pembelajaran Matematika tentang Pengukuran pada Siswa SD Kelasa IV*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PGSD Universitas Negeri Malang.
- Nugraha, M. N., & Wandini, R. R. (2023). Penerapan Tipe Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan di SDN 101772 TJ Selamat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29995–30000. <https://www.iptam.org/index.php/iptam/article/view/11841>
- Puji Sri Lestari dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika) Volume 11.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solastri, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tgt Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 1, 1318–1323. <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/download/752/449>
- Solihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). *Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif Tgt*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/%0AEISSN>:
- Sutrisno. 2021b. “Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga IPS terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (1): 77. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.77-90>
- Watini, Sri. 2020. “Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood.” *Journal of Physics: Conference Series* 1477 (4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>.