MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TEA*MS GAMES TOURNAMENT* PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI TANJUNGHARJO

Syania Icha Sabrina
Dra. Yuliatun, M.Pd.
Drs. Geyol Sugiyanta, M.Si.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
IKIP PGRI Wates Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pembelajaran Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pembelajaran matematika materi bilangan cacah dengan model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Tanjungharjo. Metode penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas melalui model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament, menggunakan model Kemmis dan MC. Taggart. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian menggunakan soal pretest dan posttest kemampuan berhitung matematika, lembar observasi aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung materi bilangan cacah peserta didik dilihat dari pre test yang tuntas yaitu 5 dengan persentase 26,32% dengan rata-rata 57,89. Hasil pada siklus I, yang tuntas yaitu 11 dengan persentase 57,89% rata-rata 70,39. Untuk siklus II, peserta didik yang tuntas yaitu 16 dengan persentase 84,21% memiliki rata-rata 86,84. Peningkatan ini disebabkan dalam pembelajaran tersebut guru menggunakan model Teams Game Tournament sehingga dapat menarik perhatian peserta didik terutama pada permainannya, serta menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran secara fisik, mental, dan emosional. Guru dapat menerapkan model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament guna meningkatkan keaktifan peserta didik khususnya pada materi bilangan cacah kelas IV SD.

Kata kunci: *Bilangan cacah, Kemampuan Berhitung, Cooperative Learning*

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah kebutuhan yang harus diterima oleh setiap individu serta menjadi aspek penting dalam pembentukan moral suatu bangsa.

Mengacu pada pengertian pendidikan di atas, seperti yang dikatakan Tirtarahardja (2005:9), terdapat tiga jenis pendidikan yang ada di Indonesia, yaitu Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal, dan Pendidikan Informal. a) Pendidikan Formal adalah jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar (SD), pendidikan menengah (SMP), pendidikan atas (SMA), dan pendidikan tinggi (Universitas). b) Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Jenis pendidikan ini bisa disetarakan dengan hasil program pendidikan formal melalui proses penilaian dari pihak yang berwenang. Seperti: Kelompok bermain (KB), Taman penitipan anak (TPA), Lembaga kursus, Sanggar, Lembaga pelatihan, Kelompok belajar, Pusat kegiatan belajar masyarakat, Majelis taklim. c) Pendidikan informal adalah jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar secara mandiri. Beberapa yang termasuk di dalam pendidikan informal adalah: Agama, Budi pekerti, Etika, Sopan santun, Moral.

Selanjutnya dijelaskan, Tujuan Sistem Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, menyatakan bahwa tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk membangun individu-individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri setiap peserta didik. Dengan mengembangkan kecerdasan dan potensi diri, setiap peserta didik akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, kreativitas, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat yang aktif. Amaliyah & Rahmat, (2021: 29-30) Menyatakan setiap orang memiliki kesempatan untuk mengembangkan dirinya dengan cara yang berbeda. Pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membangun martabat bangsa, maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah sampai tinggi.

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran secara sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik. Tujuan dilakukannya pendidikan ini untuk mendidik tingkah laku manusia, menambah pengetahuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Manusia merupakan makhluk yang memiliki daya berfikir dan daya pengetahuan. Sehingga, pendidikan penting diterapkan terutama di sekolah dasar. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang

ada di dalam kehidupan bermasyarakat (Oktamia Anggraini Putri, 2022: 7911). Salah satunya adalah kemampuan berhitung dalam mata pembelajaran matematika. Memahami dan menggunakan matematika sangat penting bagi manusia. Matematika merupakan ilmu yang selalu berkaitan dengan angka. Matematika juga biasa disebut sebagai ilmu hitung. Matematika sangat bermanfaat untuk berkembangnya kemampuan berhitung pada peserta didik (Misrawati & Suryana, 2021: 300). Menurut Aisyah, dkk. (2007: 346) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Muslihah & Suryaningrat (2021: 554) proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik, melainkan suatu proses yang dikondisikan oleh pendidik sehingga dalam mempelajari pembelajaran matematika peserta didik aktif dan lebih bersemangat. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi dikelas dan hasil *pretest* yang dilakukan pada 15 Agustus 2024 dengan pendidik kelas IV, khususnya di SD Negeri Tanjungharjo, 14 dari 19 peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam mata pembelajaran matematika materi bilangan cacah karena metode pembelajaran konvensional masih digunakan. Selain itu, aktivitas belajar memperlihatkan rendahnya kemampuan berhitung peserta didik.

Pada saat pembelajaran kebanyakan peserta didik menggunakan waktu untuk bermain, bercerita dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Pada saat kerja kelompok, ada pula peserta didik yang merasa lebih unggul dibanding teman-temannya sehingga merasa mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa dibantu oleh teman satu kelompok. Selain itu, peserta didik tidak fokus misalnya berbicara sendiri dengan temannya, tidak aktif saat pembelajaran sehingga kemampuan berhitung peserta didik rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan kemampuan berhitung peserta didik rendah adalah proses belajar mengajar yang kurang menarik dan masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*). Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar membutuhkan model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi untuk aktif belajar sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Saptayanti, 2016: 164). Maka, diperlukan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik ialah *Teams Games Tournamen (TGT).*

Menurut Nasrudin (2016: 352-353), model Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari langkah-langkah berikut:

Tahap Penyajian Kelas Awal

Guru menyampaikan materi, biasanya melalui pengajaran langsung, seperti diskusi atau ceramah yang dipimpin oleh guru. Peserta didik diminta untuk memperhatikan pendidik.

Belajar dalam Kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari 3 hingga 4 orang, dan masing-masing peserta didik memiliki tugas untuk mempelajari materi bersama temannya.

Game

Game terdiri dari pertanyaan yang bertujuan untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan di kelas dan belajar secara kelompok. Peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar akan diberi skor.

Turnamen

Guru melakukan turnamen pada setiap unit setelah kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen.

Penghargaan kelompok

Setelah itu, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah.

Dapat disimpulkan dari teori diatas, langkah langkah model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT) ada 5, yaitu: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, game, turnamen dan penghargaan kelompok. Peneliti menjadikan langkah-langkah tersebut sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV SD N Tanjungharjo materi bilangan cacah.

Menurut penelitian (Yunus Hasibuan & Ritonga, n.d.) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT", hasil belajar meningkat sebelum menggunakan model, dengan nilai rata-rata 70,00 dan pencapaian belum tuntas. Hasil belajar naik menjadi 75,04 setelah siklus pertama, tetapi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Setelah siklus kedua, hasil belajar naik menjadi 86,64 dan pencapaian tuntas. Ada perbedaan antara kedua peneliti: peneliti Mahmud Yunus Hasibuan menggunakan materi bangun datar, sedangkan peneliti menggunakan materi operasi hitung. Sebagai persamaan, model TGT juga diterapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sumirat dkk., (2016: 64) mengungkapkan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika peserta didik di Indonesia adalah paradigma peserta didik. Peserta didik menganggap matematika sebagai mata pembelajaran yang sulit, rumit sehingga ditakuti dan dijauhi (Kamarullah, 2017: 21). Padahal melalui penguasaan matematika dapat mendukung keberhasilan belajar dan pembelajaran yang meliputi dasar-dasar terutama kemampuan berhitung Mawati dkk., (2022: 41).

Kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran matematika dikelas, kebanyakan guru memakai metode konvensional. Kreatifitas seorang guru sering dianggap tidak kreatif dan inovatif ketika guru hanya menggunakan metode ceramah, karena banyak kalangan yang mengatakan bahwa metode ceramah adalah metode

konvensional dan monoton sehingga saat ini metode ceramah sudah mulai dikesampingkan (Mahmudah, 2016: 116). Selain itu, berhasilnya proses pembelajaran dipengaruhi cara belajar siswa. Siswa yang cenderung ngobrol dengan temannya sendiri, cenderung tidak memperhatikan guru, bermain gadget, dan masih banyak lagi faktor lainnya. Dari kesulitan belajar di atas menjadi kendala dalam proses pembelajaran (Utami, 2020). Selain itu, berdasarkan yang dikutip oleh Carnine, Jitendra, dan Silbert (van Steenbrugge dkk., 2010: 59) menyatakan bahwa individu yang mengalami kesulitan belajar bukan berarti memiliki kekurangan atau gangguan dalam intelektual atau kecerdasan, namun juga disebabkan karena hasil desain dari pembelajaran yang kurang efektif. Kesulitan berhitung sering ditemui anak sekolah dasar karena tingkat perkembangan siswa SD khususnya kelas IV yang masih memerlukan benda nyata untuk memahami konsep matematika Mukminah dkk., (2021: 11). Siswa yang tidak suka belajar Matematika karena mereka menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sangat susah dan sulit.

Ada banyak model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah dasar untuk mengajar. Salah satunya yaitu model Teams Game Tournament (TGT). Menurut Astuti dkk., (2022: 200) model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Rusman yang dikutip Seran dkk., (2019: 116), Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompk kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sehingga dapat disimpulkan pengertian model Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang dibentuk secara kelompok dengan latar belakang yang berbeda dengan menerapkan unsur permainan dalam pembelajaran. Tujuan yang diraih setiap kelompok, selain tercapainya tujuan pembelajaran kelompok juga harus bekerjasama untuk mendapatkan skor dan berlomba lomba unggul dengan kelompok lainnya. Model ini, juga melatih peserta didik untuk beajar berani berpendapat dalam diskusi kelompok dan menghargai setiap anggota kelompok.

Melihat masalah di atas, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) harus diterapkan. Astuti, dkk (2022: 200) model pembelajaran TGT *(Teams Game Tournament)* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Karena sistem *game* akademik, proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil dengan fasilitator dan teman sejawat yang aktif. TGT meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, pembelajaran TGT di kelas menuntut peserta didik

untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran secara fisik, mental, dan emosional.

Seorang pendidik harus memahami bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Memahami karakteristik siswa memungkinkan pendidik merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika pendidik merancang pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa, siswa akan kesulitan menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut Pigaet dalam (Ibda, 2015: 37) ada empat tahap perkembangan kognitif anak: 1) tahap sensorimotor (umur 1,5-2 tahun), di mana anak belajar mengenali dunia sekitarnya; 2) tahap praoperasional (umur 2-6 atau 7 tahun), di mana anak menggunakan bahasa dengan lebih baik; 3) tahap operasional konkret (umur 6 atau 7 tahun, umur 11 atau 12 tahun), di mana anak-anak di Sekolah Dasar Anak belajar berpikir logis tentang apa yang mereka alami; dan 4) tahap operasional formal (umur 14 tahun atau lebih) dapat mengaplikasikan logika ke situasi abstrak dan hipotesis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah anak-anak pada usia 9-11 tahun, berada dalam fase operasional konkret, berpikiran logis yang didasarkan pada manipulasi fisik objek, berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah, memiliki tingkat objektivitas yang tinggi, menghabiskan waktu untuk menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen, dimotivasi oleh rasa ingin tahu yang besar, dan menghabiskan waktu di luar kelas untuk belajar. Untuk memenuhi karakteristik peserta didik umumnya yang dimiliki kelas IV SD N Tanjungharjo, pendidik harus melakukan inovasi. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran TGT untuk membantu siswa mempelajari materi yang diberikan dengan cara yang tidak membosankan. Model ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, yaitu berekplorasi, berani dan mencoba. Maka dari itu, perlu untuk dilakukan penelitian mengenai "Meningkatkan kemampuan berhitung dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas IV SD Negeri Tanjungharjo tahun ajaran 2024/2025"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK menurut Arikunto yang dikutip dari (Khaerunisa, 2018) adalah "penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran". Melalui kegiatan penelitian tindakan, guru dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran menjadi lebih efektif melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT), menggunakan model Kemmis dan MC. Taggart.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Tanjungharjo, yang beralamat di Turus, Nanggulan, Kulon Progo. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas pertimbangan subyektivitas karena peneliti telah mengetahui lingkungan, kondisi, karakteristik guru dan peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Tanjungharjo dengan baik yang pernah digunakan sebagai magang III

peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2024/2025 dari bulan Juli – September 2024.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian menggunakan soal *pretest* dan *posttest* kemampuan berhitung matematika, lembar observasi aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan apabila pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% telah memenuhi KKM.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Matematika materi bilangan cacah melalui model *Teams Game Tournament* pada peserta didik kelas IV SD Negeri Tanjungharjo sudah terlaksana dengan baik dan terbukti berhasil dengan penjelasan sebagai berikut:

Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*, dalam kegiatan pembelajaran memperlihatkan rendahnya kemampuan berhitung peserta didik. Pada saat pembelajaran kebanyakan peserta didik menggunakan waktu untuk bermain, bercerita dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Pada saat kerja kelompok, ada pula peserta didik yang merasa lebih unggul dibanding teman-temannya sehingga merasa mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa dibantu oleh teman satu kelompok. Selain itu, peserta didik tidak fokus misalnya berbicara sendiri dengan temannya, tidak aktif saat pembelajaran sehingga hasil tes kemampuan berhitung peserta didik rendah. Setelah dilakukan pembelajaran matematika materi bilangan cacah dengan model *Teams Game Tournament* kemampuan berhitung matematika, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan. Adapun nilai rata-rata peserta didik, persentase ketuntasan belajar, skor observasi aktivitas guru, dan skor aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata, Ketuntasan Belajar, Skor Observasi Aktivitas Guru, dan Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan Belajar	Skor Observasi			
			Guru	Persentase	Peserta Didik	Persentase
Pre Test	57,89	26,32%	-	-	-	-
I	70,39	57,89%	19,5	81%	18,5	77%
II	86,84	84,21%	21,25	89%	22	92%

Tabel 1. menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas siklus I sebesar 70,39 dengan persentase ketuntasan belajar 57,89% meningkat pada siklus II menjadi 86,84 dengan persentase ketuntasan belajar 84,21%. Peningkatan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik tersebut sejalan dengan peningkatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui model *Teams Game Tournament*. Aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 19,5 dengan kategori cukup meningkat pada siklus II sebesar 1,75 dengan kategori baik. Aktivitas peserta didik pada

siklus I memperoleh skor 19,5 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus II sebesar 3,5 dengan kategori baik.

Pada kondisi awal nilai matematika yang sudah mencapai KKM hanya 5 peserta didik, sedangkan 14 peserta didik belum mencapai KKM. Setelah dilakukan pembelajaran matematika materi bilangan cacah dengan model *Teams Game Tournament* terdiri dari dua siklus, terdapat peningkatan kemampuan berhitung matematika berturut-turut dari siklus I dan siklus II.

Terjadi peningkatan kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas IV secara berturut-turut dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan belajar pra siklus sebesar 26,32% atau 5 peserta didik sudah tuntas, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 57,89% atau 11 peserta didik sudah tuntas, dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 84,21% atau 16 peserta didik sudah tuntas KKM.

Berdasarkan pembahasan di atas diketahui bahwa model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Tanjungharjo tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut dibuktikan dari hasil tes kemampuan berhitung peserta didik mampu mencapai nilai KKM matematika yaitu 75. Tampubolon (2014: 55) menjelaskan bahwa indikator keberhasilan peserta didik secara klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan pembelajaran matematika materi bilangan cacah melalui model *Teams Game Tournament* meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas IV SD Negeri Tanjungharjo Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik rendah adalah proses belajar mengajar yang kurang menarik dan masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*). Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar membutuhkan model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi untuk aktif belajar sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Saptayanti, 2016: 164). Maka, diperlukan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik ialah *Teams Games Tournamen (TGT).*

Peningkatan kemampuan berhitung matematika menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penelitian (Eni, 2023). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari melalui penggunaan metode pembelajaran koorperatif tipe TGT dalam kelompok dapat meningkatan keaktifan belajar matematika bagi siswa kelas IV SD 2 Barongan dari kondisi awal keaktifan belajar matematika rendah ke kondisi akhir keaktifan belajar matematika tinggi. Melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kelompok dapat meningkatkan nilai ulangan matemtika bagi siswa kelas IV SD

2 Barongan dai kondisi awal rata rata 62 ke kondisi akhir 79,31 meningkat 17,31 poin.

Teams Game Tournament salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan di Sekolah Dasar. (Astuti dkk., 2022) model pembelajaran TGT *(Teams Game Tournament)* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Peserta didik Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah anak-anak pada usia 9-11 tahun, berada dalam fase operasional konkret, berpikiran logis yang didasarkan pada manipulasi fisik objek, berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah, memiliki tingkat objektivitas yang tinggi, menghabiskan waktu untuk menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen, dimotivasi oleh rasa ingin tahu yang besar, dan menghabiskan waktu di luar kelas untuk belajar. Karena sistem *game* akademik, proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil dengan fasilitator dan teman sejawat yang aktif. TGT meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, pembelajaran TGT di kelas menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran secara fisik, mental, dan emosional. Sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Tanjungharjo Tahun Pembelajaran 2024/2025.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh menunjukan bahwa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meingkatkan kemampuan berhitung materi bilangan cacah peserta didik dari pre test yang tuntas yaitu 5 dengan persentase 26,32% dengan rata-rata 57,89. Hasil pada siklus I, yang tuntas yaitu 11 dengan persentase 57,89% rata-rata 70,39. Untuk siklus II, peserta didik yang tuntas yaitu 16 dengan persentase 84,21% memiliki rata-rata 86,84. Hasil pengamatan aktivitas mengajar dan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas juga telah mengalami peningkatan dari yang awalnya dengan kriteria kurang baik maka pada siklus berikutnya menjadi kriteria baik bahkan sangat baik. Dengan ini dinyatakan bahwa hasil tes kemampuan berhitung peserta didik kelas IV sudah mencapai rata rata 86,84 dengan kriteria indikator keberhasilan yaitu 75%. Menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran secara fisik, mental, dan emosional. Sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran matematika materi bilangan cacah dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan aktivitas siswa kelas IV SD Tanjungharjo.

Berdasarkan hasil simpulan diatas, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan keaktifan peserta didik khususnya pada materi bilangan cacah kelas IV SD.
2. Bagi peserta didik diharapkan lebih aktif lagi dalam bertanya terutama ketika belum memahami penjelasan dari guru.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan kesempatan dan motivasi bagi guru yang hendak melakukan inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *5*(1), 28. https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(2), 195–218. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Eni, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Hitung Perkalian Bilangan Cacah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Siswa Kelas IV SD2 Barongan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial*, *19*(1), 61–67.

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, *3*(1), 242904.

Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *1*(1), 21. https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729

Khaerunisa, K. (2018). Penerapan Media Musikalisasi Puisi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Puisi Siswa X Mipa3 Sman 87 Jakarta. *Pena Literasi*, *1*(2), 124. https://doi.org/10.24853/pl.1.2.124-137

Mahmudah, M. (2016). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, *11*(1), 116–129. https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.107

Mawati, Y. T., Muzakki, M., & Pajrini, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Media Batang

Napier Kelas III Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(1), 39–59. https://doi.org/10.51311/el-madib.v2i1.357

Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 298–306. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249

Mukminah, M., Hirlan, H., & Sriyani, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1 Anyar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, *1*(1), 1–14.

Muslihah, N. N., & Suryaningrat, E. F. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(3), 553–564. https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.963

Oktamia Anggraini Putri. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(20), 1349–1358.

Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1749.115-120

Sumirat, I., Trimurtini, & Wayuningsih. (2016). Pengaruh Praktik Jarimatika terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Kreatif*, *7*(1), 63–72.

Utami, F. N. (2020). Peranan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 93–101.

van Steenbrugge, H., Valcke, M., & Desoete, A. (2010). Mathematics learning difficulties in primary education: Teachers' professional knowledge and the use of commercially available learning packages. *Educational Studies*, *36*(1), 59–71. https://doi.org/10.1080/03055690903148639

Yunus Hasibuan, M., & Ritonga, T. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.*