

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA PAPAN PINTAR PERKALIAN

Oza Aurinta Sandra¹, Herry Sanoto²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Jalan Diponegoro No. 52-60, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711

¹e-mail: ozaaurinta123@gmail.com

Submitted
2024-05-13

Accepted
2024-07-04

Published
2024-07-06



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Asinan 01 Bawen dengan menerapkan model Teams Games Tournament menggunakan media papan pintar perkalian. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan 20 siswa. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap: pengamatan, refleksi, dan tindakan. Pada tahap prasiklus, hasil belajar matematika menunjukkan rata-rata skor 53,5 dengan tingkat ketuntasan 25%. Pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 67,5 dengan tingkat ketuntasan mencapai 35%. Setelah implementasi siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 86 dan tingkat ketuntasan sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament dengan media papan pintar perkalian efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Asinan 01 Bawen.

Kata Kunci: hasil belajar; model *Teams Games Tournament*; papan pintar perkalian.

Abstract

This study aims to evaluate the mathematics learning outcomes of grade II students at SD Negeri Asinan 01 Bawen by implementing the Teams Games Tournament model using multiplication smart board media. The method employed is Classroom Action Research (CAR) comprising two cycles involving 20 students. Each cycle consists of three phases: observation, reflection, and action. During the pre-cycle phase, the mathematics learning outcomes showed an average score of 53.5 with a proficiency level of 25%. In Cycle I, there was an improvement in the average score to 67.5 with a proficiency level reaching 35%. Following the implementation of Cycle II, a significant improvement was observed with an average score of 86 and a proficiency level of 90%. These results indicate that the use of the Teams Games Tournament model with multiplication smart board media effectively enhances the mathematics learning outcomes of grade II students at SD Negeri Asinan 01 Bawen.

Keywords: learning outcomes; Teams Games Tournament model; multiplication smart board.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dalam memenuhi kebutuhan manusia, karena melalui pendidikan seseorang bisa membangun negara dengan mengasah nilai spiritual, dan intelektual (Lailatur et al., 2023). Undang-Undang No. 20 Tahun



2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menunjang untuk siswa lebih aktif dalam meningkatkan kemampuan mereka. Upaya ini bertujuan untuk siswa dapat memiliki keyakinan yang kuat, kemampuan untuk mengendalikan pikiran mereka, serta meningkatkan pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan merupakan aspek penting untuk mengasah kualitas spiritual dan intelektual dalam membangun lingkungan belajar agar peserta didik semakin aktif dalam meningkatkan kemampuannya.

Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang direncanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, diperlukan alat ukur sebagai pembuktiannya. Alat ukur tersebut berupa hasil belajar. Dimana hasil belajar adalah potensi siswa yang didapatkan melalui aktivitas pembelajaran (Nugraha et al., 2020). Menurut (Mustakim, 2020) hasil belajar merupakan potensi yang dimiliki siswa sesudah mengikuti penilaian. Selanjutnya, (Wahyuningsih, 2020) menyatakan hasil belajar yaitu nilai yang dicapai siswa sesudah dilakukannya aktivitas belajar, dimana mencakup aspek psikologi, sikap dan keterampilan yang menunjukkan kualitas kegiatan yang dilakukan individu dalam proses tertentu. Salah satunya pada pembelajaran matematika.

Muatan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran wajib bagi peserta didik Sekolah Dasar, yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta keahlian peserta didik. Melalui pemahaman konsep, pengaplikasian konsep, dan penalaran konsep. (Teresia, 2021) menekankan pentingnya pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, dalam belajar matematika perlu menerapkan model serta media yang bisa meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan observasi di kelas II SDN Asinan 01 Bawen hasil belajar matematika cukup rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dikarenakan siswa kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya minat belajar matematika, kurang memahami konsep terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini terjadi karena guru belum mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran dan media yang tersedia secara penuh. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, serta mencatat saat mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat seperti *teacher center learning* yang mengakibatkan peserta didik cenderung pasif saat di kelas. Model pembelajaran ini hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas II SDN Asinan 01, guru mengakui jika nilai pada muatan pelajaran matematika tergolong masih rendah dengan rata-rata 53,5 dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) muatan matematika, 70. Dari jumlah total 20 siswa, terdapat 5 siswa yang dapat mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti menggunakan model berbasis *game* atau permainan, yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT menguatkan peserta didik untuk belajar dengan nyaman, serta menanamkan gotong royong, persaingan sehat, tanggung jawab, serta ketertiban belajar (Miranti & Sanoto, 2023). Model pembelajaran TGT sebagai tipe yang mudah digunakan, dimana siswa terlibat sebagai tutor teman sebaya serta terdapat permainan dalam pembelajaran (Gusti, 2022). Model ini memungkinkan siswa berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan permainan. Model TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa diharapkan untuk berpartisipasi secara aktif dengan bersaing dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya dengan benar (Shobirin & Rochmana, 2017). Dalam model pembelajaran TGT terdapat sintak atau tahapan, antara lain: 1) presentasi, 2) belajar didalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, 5) penghargaan kelompok (Hikmah et al., 2018) .

Jenis media pembelajaran yang pada penelitian ini adalah papan pintar perkalian. Papan pintar perkalian merupakan sebuah instrumen pembelajaran yang dirancang untuk mendukung siswa dalam memahami konsep perkalian secara lebih efektif. Penerapan media papan pintar perkalian menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran, meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran, mengurangi kejenuhan, lebih mudah sehingga hasil belajar matematika meningkat (Naufal Faiz et al., 2023) .



Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian (Suryani et al., 2021). Pada tindakan I ketuntasan belajar 43,75%. Pada tindakan II ketuntasan belajar meningkat menjadi 71,875%. Pada penelitian ini ketuntasan klasikal meningkat sebesar 28,125%. (Faisal Bahreizy & Setyawan, 2023) menemukan bahwa penerapan model TGT berpengaruh dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Selanjutnya, didukung oleh penelitian (Ananda et al., 2023). Pada tindakan I, hasil yang didapatkan menunjukkan rata-rata nilai siswa mencapai 60 dengan persentase penyelesaian sebesar 31,8%. Ini berarti hanya sekitar sepertiga dari siswa yang berhasil mencapai atau melampaui nilai ketuntasan yang telah ditetapkan. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan tindakan lanjutan pada siklus II, terjadi sebuah peningkatan. Rerata nilai siswa melonjak menjadi 86, dengan persentase penyelesaian mencapai 81,8%, artinya, hampir seluruh siswa telah mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Dari penjelasan tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan papan pintar perkalian sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Asinan 01 Bawen. Peningkatan rerata nilai dan persentase penyelesaian ini menunjukkan bahwa penggunaan tersebut berkontribusi dalam memahami konsep perkalian, sehingga hasil mereka meningkat secara substansial.

Setelah melakukan observasi di kelas II SDN Asinan 01 Bawen, ditemukan permasalahan yang menyebabkan hasil belajar matematika rendah, yaitu kurangnya pemahaman konsep perkalian, guru belum menerapkan model serta media dengan maksimal, guru menggunakan metode ceramah, serta mencatat ketika mengajar, mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan jenuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Asinan 01 Bawen melalui penerapan model TGT yang dibantu oleh media papan pintar perkalian. Peneliti menerapkan model TGT, yang merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dan berpartisipasi dalam permainan edukatif, untuk memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Media papan pintar perkalian digunakan sebagai alat bantu visual guna memperjelas konsep dari perkalian dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan penerapan kedua metode ini,

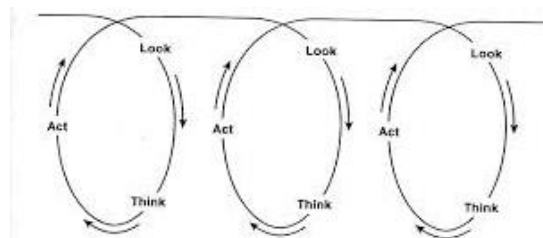
diharapkan hasil belajar matematika siswa akan mengalami peningkatan secara signifikan, sehingga dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas pendekatan ini.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sanoto (Felianti & Sanoto, 2023) Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan, peningkatan, serta melakukan perubahan kearah yang lebih baik sebagai bentuk upaya memecahkan masalah pada pembelajaran di kelas.

Pada penelitian ini, masalah yang teridentifikasi di kelas, meliputi a) rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika, b) kurangnya penerapan media pembelajaran, c) kurangnya penguasaan model serta penerapan model yang kurang bervariasi, d) pembelajaran yang dilakukan masih satu arah, e) guru masih menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, melakukan studi literatur yang berkaitan dengan variabel. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti telah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas II sebelum dilakukannya penelitian.

Penelitian ini menggunakan model Ernest T. Stringer dalam pelaksanaannya. Menurut Mu'alimin (dalam Sigit Purnama, 2020) model penelitian ini terdapat tiga tahapan, yaitu *look*, *think*, dan *act*. Berikut gambaran pelaksanaan tindakan Ernest T. Stringer.



Gambar 1 Model Ernest T. Stringer

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Asinan 01 Bawen pada semester II tahun pelajaran 2023/2024. Sebanyak 20 siswa dari kelas II, dengan 12 laki-laki dan 8 perempuan, menjadi subjek penelitian ini. Penelitian menggunakan



pendekatan PTK ini dilaksanakan menjadi dua tahapan siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, di mana pada masing-masing pertemuan dilakukan implementasi dan evaluasi terhadap penerapan model TGT dengan media papan pintar perkalian. Metode ini dipilih untuk mengobservasi serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Variabel bebas yang diteliti meliputi penggunaan model TGT (X1) dan papan pintar perkalian (X2). Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar (Y1) siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan tes dan non-tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data melalui evaluasi akhir yang diberikan pada setiap siklus penelitian. Tujuannya adalah untuk langsung mengukur hasil belajar peserta didik setelah model pembelajaran diterapkan. Sementara itu, teknik non-tes meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi tambahan. Instrumen-instrumen yang digunakan mencakup lembar soal evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran matematika dan lembar observasi untuk merekam berbagai aspek aktivitas dalam kelas.

Teknik analisis data digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika meliputi beberapa metode, yaitu perhitungan nilai rerata hasil belajar dan persentase tingkat ketuntasan belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai indikator, antara lain: a) nilai rata-rata peserta didik kelas II SD Negeri Asinan 01 mengalami peningkatan hingga mencapai nilai KKTP yaitu 70, b) peningkatan ketuntasan belajar matematika siswa setidaknya mencapai minimal KKTP dengan presentase ketuntasan $\geq 80\%$ peserta didik tuntas. Penelitian ini akan dihentikan jika hasil belajar meningkat setidaknya mencapai KKTP dengan presentase ketuntasan $\geq 80\%$.

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Kategori	Kriteria
Tuntas	85-100
	78-84
	70-77
Tidak tuntas	<70

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahapan pada masing-masing siklusnya, yaitu *look* (melihat), *think* (berpikir), dan *act* (bertindak). Sebelum dilaksanakannya tindakan, peneliti melakukan observasi dalam kegiatan pembelajaran pra siklus. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 Maret sampai 15 Maret 2024.

Pada kegiatan pra-siklus, dilakukan observasi untuk mengevaluasi kondisi awal siswa terkait hasil belajar matematika. Hasil pengamatan menunjukkan hasil belajar siswa kelas II masih rendah, dengan sebagian siswa belum mencapai KKTP sebesar 70. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan strategi pembelajaran agar dapat lebih efektif dalam membantu siswa mencapai standar yang diharapkan dalam pemahaman dan aplikasi materi matematika. Dari total jumlah 20 peserta didik, sebanyak 15 siswa tidak mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 53,5.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penggunaan model TGT dengan dibantu papan pintar perkalian diimplementasikan untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Asinan 01.

Melihat (*Look*), pada penelitian ini, peneliti menemukan berbagai permasalahan di kelas, meliputi a) rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika, b) kurangnya penerapan media pembelajaran, c) kurangnya penguasaan model serta penerapan model yang kurang bervariasi, d) pembelajaran yang dilakukan masih satu arah, e) guru masih menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, melakukan studi literatur yang berkaitan dengan variabel.

Berpikir (*Think*), model yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan papan pintar perkalian. Kemudian, menyusun perencanaan pembelajaran, antara lain: 1) membuat modul ajar menggunakan sintak model TGT, 2) membuat media papan pintar perkalian sebagai alat bantu, 3) menyiapkan LKPD, 4) menyiapkan lembar instrumen observasi guru dan peserta didik, 5) membuat kisi-kisi dan soal evaluasi, 6) menyiapkan materi yang akan disampaikan.

Bertindak (*Act*), pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan langkah model *Teams Games Tournament*. Pada tahap ini, proses pembelajaran akan dilakukan



tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua akan difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran, di mana materi akan disampaikan dan siswa akan terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, peserta didik akan menghadapi evaluasi melalui pengerjaan soal yang dirancang khusus untuk mengukur pemahaman dan penerapan materi yang telah dipelajari selama siklus penelitian berlangsung.

Menurut Slavin (dalam Hikmah et al., 2018) terdapat beberapa langkah yang untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif. 1) penyajian kelas, guru memulai dengan penyajian materi melalui pengajaran langsung atau ceramah untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik. 2) Belajar dalam kelompok, siswa dipecah membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota, dimana mereka bekerja sama dalam memahami materi lebih mendalam. 3) Permainan, dimulai dengan mengajukan pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan dipelajari. 4) Pertandingan, guru mengadakan pertandingan antar kelompok untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa secara kompetitif. Pertandingan ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pemahaman konsep tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif. 5) Penghargaan kelompok, sebagai penghargaan atas kerja keras dan prestasi, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil mencapai hasil terbaik.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah observasi. Pada tahap ini, observasi dilakukan secara simultan. Guru menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk memantau aktivitas siswa dan dinamika proses belajar di kelas. Observasi ini membantu guru untuk memantau interaksi antar siswa, pemahaman mereka terhadap materi, serta respons mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang terkumpul dari observasi ini akan digunakan untuk menganalisis efektivitas strategi pembelajaran dan menentukan langkah selanjutnya dalam peningkatan proses belajar mengajar. Hasil pengamatan ini dianalisis untuk menentukan langkah-langkah tindak lanjut pada tahap berikutnya dari penelitian tindakan kelas ini. Dari pengajaran guru, pada siklus I mencatat nilai total 114 dari 24 item pertanyaan dengan rata-rata 77,02. Sementara itu, pada siklus I aktivitas siswa meraih nilai 97 dari 17 item pertanyaan

dengan rata-rata 78,22. Pada siklus II, baik aktivitas yang dilakukan oleh guru ataupun peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada kegiatan guru, skor yang diperoleh adalah 136 dengan rata-rata 91,89. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil meningkatkan efektivitas pengelolaan pembelajaran dan penyampaian materi yang lebih terstruktur dan menarik bagi siswa. Sementara itu, hasil observasi kegiatan siswa menunjukkan skor 116 dengan rata-rata 93,5. Skor ini mengindikasikan bahwa siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, dan mengerti materi yang diajarkan.

Hasil analisis pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa ketika siswa mengerjakan soal evaluasi, sebagian siswa belum mencapai KKTP. Dari 20 peserta didik, sebanyak 65% atau 13 siswa tidak mencapai ketuntasan, sedangkan 35% atau 7 siswa telah mencapainya. Peserta didik mencapai nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 46, dengan nilai rata-rata 67,5 dalam hasil belajar matematika pada siklus I. Distribusi nilai-nilai ini mencerminkan variasi dalam pencapaian peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

Tabel 2 Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Tindakan Siklus I

No	Interval	Pra Siklus		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
1.	46-53	8	40%	Tidak tuntas
2.	54-61	0	0%	
3.	62-69	5	25%	
4.	70-77	1	5%	Tuntas
5.	78-85	0	0%	
6.	86-93	6	30%	
Total		20	100%	
Rata-Rata			67,5	
KKTP			70	

Pada siklus I penelitian ini, belum terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri Asinan 01. Diperoleh dari evaluasi dan observasi yang dilaksanakan dalam kurun waktu pelaksanaan tindakan tersebut. Berdasarkan analisis siklus I, indikator kinerja penelitian ini mencakup pencapaian hasil belajar minimal KKTP 70 dan tingkat ketuntasan kelas setidaknya mencapai



80%. Namun, pada siklus I, terlihat hanya 35% peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan, yang masih di bawah standar yang diharapkan atau kurang dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peluang memberi kontribusi dalam peningkatan hasil belajar siswa. Maka dari itu, siklus II mengimplementasikan perbaikan lebih lanjut dan strategi yang lebih efektif agar lebih banyak siswa dapat mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu mencapai tingkat ketuntasan yang memadai.

Pada siklus II, hasil analisis belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik, yaitu 18 dari total 20 siswa, telah mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan. Meskipun dua siswa masih belum mencapai tingkat ketuntasan tersebut. Rentang nilai yang diperoleh berkisar antara 66 hingga 100, dengan nilai rata-rata sebesar 86. Tingkat ketuntasan secara keseluruhan mencapai 90%, menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil memenuhi kriteria keberhasilannya. Berdasarkan hasil dari tindakan pada siklus II, penelitian ini dihentikan karena berhasil mendapatkan peningkatan yang diharapkan dalam hasil belajar matematika siswa.

Tabel 3 Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus II

No	Interval	Pra Siklus		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
1.	65-69	2	0%	Tidak tuntas
2.	70-75	5	25%	Tuntas
3.	76-80	0	0%	
4.	81-85	0	0%	
5.	86-90	2	10%	
6.	91-95	7	35%	
7.	96-100	4	20%	
Total		20	100%	
Rata-Rata			86	
KKTP			70	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa ada 2 peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan dengan presentase 10%, sementara peserta didik lainnya telah mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi berjumlah 18 peserta didik, mencapai presentase ketuntasan sebesar 90%, yang mengindikasikan pencapaian indikator keberhasilan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Faisal & Setyawan, 2023)

menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran TGT terbukti berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Sejalan dengan (Apriyanto, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media papan pintar perkalian dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas II.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diuraikan, didapatkan kesimpulan bahwa penerapan model Teams Games Tournament dengan menggunakan papan pintar perkalian telah terbukti berhasil dalam peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Asinan 01 Bawen. Temuan ini didukung oleh data yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat ketuntasan dan nilai rerata peserta didik. Hal ini mengindikasikan strategi pembelajaran yang dirancang berhasil meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Dari hasil dan analisis yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan papan pintar perkalian telah berhasil meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDN Asinan 01 Bawen pada semester II tahun pelajaran 2023/2024. Hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 77,2 pada siklus I menjadi 91,89 pada siklus II. Pada waktu yang sama, partisipasi siswa juga meningkat dari nilai rata-rata 78,22 pada siklus I menjadi 93,5 pada siklus II. Sebelum dimulainya siklus, hanya 25% siswa yang mencapai tingkat ketuntasan, dengan 5 siswa yang berhasil mencapainya dan 15 siswa lainnya belum, dengan rata-rata nilai 53,5. Namun, setelah implementasi siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 67,5, yang kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 86. Dari total 20 peserta didik, 90% atau 18 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP). Hal ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDN Asinan 01 Bawen.



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, V., Baiq, M., & Dewi, N. K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 15 Mataram. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 96–100.
- Apriyanto, E. H. (2023). Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas 2 Sd Negeri Purwodadi 02 Dengan Media Papan. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 1, 176–183.
- Faisal, B. M., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN Dinoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(4), 246–258.
- Felianti, E. S., & Sanoto, H. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7404–7413.
- Gusti, A. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas VIII Di SMPN 18 Kota Bengkulu. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Lailatur, R. I., Husni, W., Nuroso, H., & Tri, H. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas Iic Di Sdn Sarirejo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4257–4265.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 2647-2657.

- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Naufal, F. I., Nurhidayah, I., Hepta, S. N., Jamaludin, U., Setiawan, S., & Sultan, A. T. U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sdn Taktakan 2. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 348–352.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91.
- Sigit, P. D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34.
- Teresia, W. (2021). *Asesmen Nasional 2021*. Depok: Guepedia.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.