
Implementasi Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Rani Ayunda¹Riduan Febriandi²

¹ Universitas PGRI Silampari , Lubuklinggau, Indonesia

² Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Corresponding author: raniayunda20002@gmail.com, riduanfebriandi9@gmail.com

ABSTRACT

Numeracy has an important role in helping students to be able to solve problems that can be encountered in the surrounding environment. This research is Classroom Action Research (PTK) aimed at improving students' numeracy skills through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model in mathematics subjects. This research method is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research was class V at SDN 34 Lubuklinggau with a total of 19 students. Data collection techniques are observation, interviews, and tests. Data analysis techniques use average score or percentage techniques. The results of this research show that the application of the Team Games Tournament (TGT) model can improve the mathematical numeracy skills of class V students at SDN 34 Lubuklinggau. The average percentage of students' numeracy abilities in the pre-cycle was 21.1% in the first cycle to 47.4%, then in the second cycle it increased to 68.42%. This research concludes that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model can improve the mathematical numeracy skills of class V students at SDN 34 Lubuklinggau in mathematics lessons.

Keywords: *Teams Games Tournament; Learning Outcomes; Mathematics*

ABSTRAK

Numerasi memiliki peran penting dalam membantu siswa untuk mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dapat ditemui di lingkungan sekitar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas V SDN 34 Lubuklinggau dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik skor rata-rata atau presentase. Hasil penelitian ini bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SDN 34 Lubuklinggau. Rata-rata presentase kemampuan numerasi siswa pada prasiklus yaitu 21,1% siklus I menjadi 47,4% kemudian pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 68,42% . Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SDN 34 Lubuklinggau pada pelajaran matematika.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament; Hasil Brelajar; Matematika*

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam membangun pengetahuan dan pemahaman yang baik pada diri siswa. Basyar (2020:96) menjelaskan pendidikan merupakan sarana dan indikator terpenting untuk menyokong keberhasilan masa depan siswa. Guru berperan sebagai agen perubahan menuju dunia pendidikan yang lebih baik. Guru berperan sebagai pembimbing dalam menyampaikan ilmu kepada siswa. Guru menghadapi banyak tantangan, terutama dalam membantu siswa memahami matematika. Meskipun matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan daya pikir dan penalaran siswa, pembelajaran matematika juga dapat membantu memecahkan masalah sehari-hari.

Sehingga, peran matematika yang sangat penting dalam kehidupan kerja dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sodiq & Trisniawati, 2020).

Matematika merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari karena dapat membantu seseorang memecahkan masalah dan memberikan informasi berupa simbol-simbol secara terstruktur. Matematika sendiri merupakan ilmu yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, sehingga penyajian muatan matematika dalam pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Mega & Faisal Madani, 2023). Ketidakpuasan matematis meliputi siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah matematika, tidak mampu berhitung atau penalaran matematis, kesulitan memahami materi matematika yang berkaitan dengan ide-ide abstrak, dan guru yang tidak mampu mengajarkan materi dengan benar, yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Penyebab lain mata pelajaran matematika tidak diminati siswa menurut Febriandi (2020) siswa tidak tertarik dengan matematika karena guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dalam pembelajarannya sehingga membuat siswa bosan dan kehilangan minat untuk belajar matematika.

Kemampuan guru dalam memperkenalkan inovasi baru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Untuk itu pendidik harus mempunyai sikap dan pengetahuan yang luas terhadap peserta didik, karena perkembangannya baik jasmani maupun rohani bisa sangat pesat (Febriyanto et al., 2020). Dalam pembelajaran yang bervariasi seseorang tidak hanya menggunakan metode ceramah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi tetapi untuk mencapai hasil yang diinginkan harus menggunakan model, metode, strategi atau pendekatan lain yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Febriandi et al., 2019). Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan dalam menghadapi matematika, tetapi juga keterampilan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Sodiq & Trisniawati, 2020)

Informasi mengenai masalah yang dipelajari dalam pembelajaran matematika biasanya disajikan dalam bentuk tugas pemecahan masalah, oleh karena itu diperlukan kemampuan untuk memecahkan masalah matematika (Alfiah et al., 2020). Keterampilan numerik berfokus pada kemampuan siswa untuk menganalisis, menalar, dan mengkomunikasikan gagasan secara efektif, serta merumuskan, dan menginterpretasikan masalah matematika dalam berbagai format dan situasi. Numerasi adalah kemampuan atau keahlian seseorang dalam menggunakan angka untuk penyelesaian praktis berbagai masalah sehari-hari (sri hartatik, 2020). Dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa, terlebih dahulu perlu diberikan pemahaman kepada siswa tentang apa itu numerasi dan pentingnya memahami numerasi.

Pencapaian numerasi dilakukan dengan menilai kemampuan siswa dalam mengenali permasalahan kontekstual dan mampu terlibat langsung dalam mencari solusi secara efektif (Y. Rakhmawati & Mustadi, 2022). Penanaman pemahaman numerasi siswa dapat diawali dengan desain pembelajaran yang disusun sebagai faktor pendukung atau prediksi dalam kaitannya dengan hasil yang akan diperoleh dari penerapan pemahaman. Pembuatan RPP diperlukan agar dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran (Patriana, 2021). Dalam penyusunan rancangan pembelajaran, model pembelajaran tentu memiliki peran penting dalam proses pembelajaran baik sebagai meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran merupakan pedoman pembelajaran yang tergambar dari kegiatan awal sampai akhir yang disajikan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aqib & Murtadlo, 2016:2).

Menurut Rusman (2018:5) dalam membuat rencana pembelajaran, model pembelajaran tentunya memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Setiap guru harus membuat rancangan

pembelajaran yang sistematis dan lengkap agar proses pembelajaran hangat, antusias, membangun, menantang dan memotivasi. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini menitikberatkan pada siswa, meningkatkan rasa kerjasama, memberikan siswa rasa memiliki terhadap tugasnya dan membangun kompetisi yang baik. Menurut (Nurhayati et al., 2022) penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kognitif siswa, menumbuhkan semangat belajar berhitung, dan menanamkan rasa tanggung jawab pada anggota tim terhadap tugasnya.

Model *Team Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang menegangkan sekaligus menumbuhkan semangat kerjasama dan jiwa kompetisi yang sehat di kalangan siswa. Penggunaan model pembelajaran berpengaruh pada siswa dalam menyelesaikan dan memperoleh tugas-tugas selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan Model *Team Games Tournament*, siswa berlatih untuk fokus, cepat, dan tepat dalam menguasai permainan agar memperoleh kemenangan dengan semangat kompetisi yang baik. Menurut Shoimin (2020:204) terdapat lima komponen utama dalam model pembelajaran menggunakan TGT, yaitu; komponen penyajian kelas, pembagian kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, game yang dirancang berisikan pertanyaan-pertanyaan, turnamen, dan memberikan penghargaan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Setiap guru harus membuat rancangan pembelajaran yang sistematis dan lengkap agar proses pembelajaran hangat, antusias, membangun, menantang dan memotivasi. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), karena model pembelajaran ini menitikberatkan pada siswa, meningkatkan rasa kerjasama, memberikan siswa rasa memiliki terhadap tugasnya dan membangun kompetisi yang baik. Menurut (Nurhayati et al., 2022) penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kognitif siswa, menumbuhkan semangat belajar berhitung, dan menanamkan rasa tanggung jawab pada anggota tim terhadap tugasnya. Menurut Shoimin (2020:204) Model *Team Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang santai sekaligus menumbuhkan semangat kerjasama dan kompetisi yang sehat di kalangan siswa.

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut Royani & Kelana (2022), yaitu: pertama, bentuklah kelompok siswa yang heterogen dengan 4-5 anggota Kemudian masukkan informasi terpenting tentang materi tersebut dan mekanisme aksi yang akan dilakukan. Kedua, siapkan meja turnamen secukupnya, misalnya 5 tabel dan untuk setiap tabel ada 4 siswa yang memiliki keterampilan yang sama, meja turnamen yang penuh dengan siswa berbakat tertinggi dan dari masing-masing kelompok dan seterusnya. Definisi Setiap siswa duduk di meja tertentu sesuai kesepakatan kelompok. Ketiga, turnamen lari untuk setiap siswa Ambil kartu pertanyaan dan satu para siswa kembali memegang kartu solusi di tangan mereka, Siswa yang menjawab kartu pertanyaan berhak untuk berpartisipasi jawab jika jawabannya salah lalu muncul pertanyaan siswa berikutnya. Jika jawabannya benar dan sesuai dengan kartu jawaban maka kartu dapat disimpan siswa dan mendapatkan poin sampai dengan waktu yang telah disepakati siap. Keempat, saat turnamen selesai, begitu untuk setiap anggota kelompok kembali ke kelompok. Lalu semua orang menghitung Poin diperoleh untuk masing-masing anggota kelompok nantinya terakumulasi. Kelima, kelompok yang mendapat poin tertinggi yang akan Anda dapatkan Hadiah dalam bentuk predikat besar Tim, tim terbaik dan tim yang baik. Keenam, pada pertemuan guru selanjutnya. Buat benjolan yang berubah lapangan turnamen. anggota band pada saat itu poin terbanyak dalam turnamen.

Penerapan model TGT merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Numerasi adalah kemampuan memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan matematika dasar (Kustantina, 2023). Numerasi bukanlah matematika yang rumit atau secara kompleks akan tetapi numerasi berkaitan dan didasarkan pada matematika. Numerasi erat kaitannya dengan permasalahan kontekstual yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari. numerasi mencakup berbagai kegiatan yang secara tidak langsung berkaitan dengan penyelesaian masalah dengan menggunakan matematika dasar, seperti: Cari tahu jam berapa sekarang dan ukur jarak ke suatu lokasi.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyebutkan Laporan Pendidikan Tahun 2021 menunjukkan dari 161.568 satuan pendidikan dasar di Indonesia, capaian pembelajaran numerasi masih berada pada tingkat kemahiran paling rendah. Kurang dari 50% siswa telah mencapai batas kompetensi minimal (Putra & Purnomo, 2023). Artinya, lebih dari setengah siswa sekolah dasar di Indonesia tidak memiliki keterampilan numerasi. Lalu, Berdasarkan hasil PISA anak usia di bawah 15 tahun, Indonesia menempati peringkat ke-73 dari 79 negara dalam hal numerasi, dengan rata-rata skor 379 poin pada kategori matematika (Dewi & Ekawati, 2022). Sehingga, pentingnya keterampilan numerasi menjadi isu yang relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Pratiwi & Ritonga, 2023). Itulah sebabnya, dalam hal ini diperlukan strategi khusus untuk guru agar mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa supaya siswa dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah secara tepat dan mandiri.

Menurut sri hartatik (2020) adapun indikator numerasi terdiri dari kemampuan siswa dalam penggunaan simbol atau angka, Kemampuan siswa dalam menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel atau bangun, dan Kemampuan dalam mentafsirkan hasil analisis terhadap soal untuk mengambil keputusan. Indikator akan digunakan sebagai pedoman atau acuan mengukur numerasi siswa. Dalam mengembangkan kemampuan numerasi kepada siswa, terlebih dahulu perlu diberikan pemahaman kepada siswa tentang apa itu numerasi dan pentingnya memahami numerasi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan permasalahan konteks (I. Rakhmawati & Nugrahimi, 2023).

Penanaman pemahaman numerasi dapat diawali dengan desain pembelajaran yang disusun sebagai faktor pendukung atau prediksi dalam kaitannya dengan hasil yang akan diperoleh dari penerapan pemahaman. Pembuatan RPP diperlukan agar dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran (Patriana, 2021). Dalam penyusunan rancangan pembelajaran, model pembelajaran tentu memiliki peran penting dalam proses pembelajaran baik sebagai meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran merupakan pedoman pembelajaran yang tergambar dari kegiatan awal sampai akhir yang disajikan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aqib & Murtadlo, 2016:2). Menurut Rusman (2018:5) dalam membuat rencana pembelajaran, model pembelajaran tentunya memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang kemampuan numerasi siswa dan tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Offirstson & Muhammad Zaenal (2021) dengan judul yang sama yaitu Meningkatkan Numerasi Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT). Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa dan dilakukan di jenjang sekolah menengah pertama yaitu MTs Negeri 1 Kuningan. Penelitian yang relevan terkait implementasi model Team Games Tournament dapat ditemukan juga pada penelitian yang dilakukan oleh (Armidi, 2022), yang dalam penelitian ini menjadikan siklus kedua pelaksanaannya. Hasil penelitian ini akan memberikan dampak yang sangat signifikan bagi

siswa setelah menyelesaikan Siklus II. Rata-rata pemulihan siklus I adalah 67%, penyerapan 67% dan kontrol 70% kemudian meningkat menjadi rata-rata pemulihan 80%, penyerapan 80% dan kontrol 95% setelah selesai siklus II.

Metode Penelitian

Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto et al (2020) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah pengamatan terhadap aktivitas guru dimana guru menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tindakan ini, ada kebutuhan untuk membuat rencana pembelajaran. Rencana tersebut harus dibuat untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas berdasarkan pertimbangan kegiatan pembelajaran tertentu. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 34 Lubuklinggau kelas V dengan subjek penelitian ini terdiri dari 19 siswa.

Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat tahapan dalam siklus penelitian tindakan di kelas (Saetban et al., 2023), sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan direncanakan untuk melakukan penelitian terhadap topik yang telah disiapkan yaitu apa, siapa, kapan, mengapa, dimana dan bagaimana tindakan penelitian ini akan dilakukan.
2. Tahap pelaksanaan adalah pelaksanaan dari pengaturan yang direncanakan pada tahap perencanaan.
3. Tahap pengamatan adalah pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian. Pengamatan ini dilakukan secara bersamaan.
4. Tahap refleksi adalah proses mengevaluasi, mendiskusikan atau mengulang kembali hasil upaya implementasi yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan atau kelengkapan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

Sugiyono (2021:194) Teknik pengumpulan data yang tepat mempengaruhi kualitas hasil penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Wawancara terhadap guru mengumpulkan informasi tentang kemampuan siswa dan keterbatasan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika, tes tertulis untuk mengukur pengetahuan matematika siswa, dan bentuk observasi untuk mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Tes adalah sekumpulan soal atau latihan dan instrumen lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, kecerdasan, kesanggupan atau bakat seseorang atau kelompok (Alfiah et al., 2020). Observasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan melalui observasi langsung berdasarkan fakta di lapangan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif komparatif yaitu perbandingan hasil pencatatan masing-masing nilai pada Siklus I dan Siklus II (Kristianti & Astuti, 2019). Teknik kualitatif digunakan untuk mengukur kinerja siswa dengan menggunakan indikator numerik untuk penyelesaian masalah matematika, sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk mengukur kinerja atau peningkatan kemampuan berhitung sekolah dasar pada Siklus I dan II. Uraian indikator penelitian ini diantaranya:

Tabel 1. Indikator numerasi

No	Aspek	Indikator	Respon Terhadap Soal
1.	Kemampuan penggunaan angka atau simbol	Siswa mampu menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang berhubungan dengan matematika	Tidak dapat menggunakan angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika Dapat menggunakan angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika

2.	Kemampuan siswa dalam menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel atau bagan	Siswa mampu dalam menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel atau bagan	Tidak dapat menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel atau bagan
			Dapat menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel atau bagan
3.	Kemampuan dalam mentafsirkan hasil analisis terhadap soal untuk mengambil keputusan	Siswa mampu dalam mentafsirkan hasil analisis terhadap soal secara keseluruhan untuk mengambil keputusan	Tidak mampu mentafsirkan hasil analisis soal
			Mampu mentafsirkan hasil analisis soal

Tabel 1 menjelaskan indikator yang akan menjadi tolak ukur penelitian. Untuk mengetahui peningkatan numerasi siswa dapat diperoleh dari hasil jawaban siswa setelah menjawab soal-soal yang berpedoman pada indikator numerasi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis rata-rata. Untuk mengetahui rata-rata nilai siswa menggunakan rumus rata-rata (Supardi, 2016) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh data

N = Banyak data

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengukuran awal penelitian yang dilakukan di SDN 34 Lubuklinggau menunjukkan lemahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam tugas matematika, khususnya masalah dalam memahami atau menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk tabel atau grafik, , grafik, bagan, dll. Hasil penilaian siswa yang dilakukan pada saat pra-intervensi menunjukkan bahwa tidak semua siswa mendapat nilai ≥ 70 dan tidak tuntas dalam matematika. Pembelajaran tradisional menjadi penyebab siswa bosan pada saat pembelajaran karena siswa tidak terlibat dalam pembelajaran dan berperan aktif dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa belajar dalam kelompok kecil, memungkinkan mereka mengembangkan sikap kooperatif dan bernegosiasi dengan rekan satu timnya. dan siswa dapat bersaing dengan baik untuk mencapai hasil yang baik.

Pelaksanaan prasiklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa sebelum dilakukannya penerapan model Teams Games Tournament. Hasil belajar siswa pada prasiklus dapat terlihat pada tabel 2:

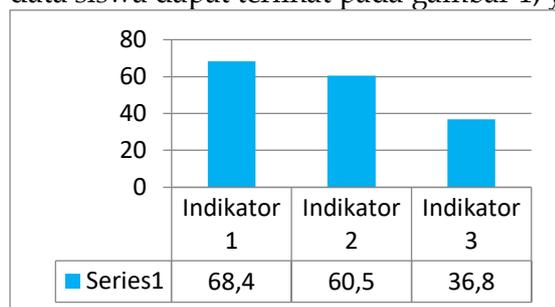
Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Prasiklus)

Ketuntasan Belajar	Prasiklus	
	Jumlah Siswa	Presentase %
Tuntas	4	21,1%
Tidak Tuntas	15	78,9%
Jumlah	19	100%

Dari tabel 2 terlihat bahwa sebelum dilaksanakannya pembelajaran matematika melalui model Team Games Tournament (TGT), hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dan nilai KKM yang telah diselesaikan dan dicapai oleh 4 siswa. 21,05% yang berarti dalam hal ini siswa masih belum dapat mengerti dan memahami informasi tentang kemampuan berhitung matematis. Dari analisis di atas, seluruh siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan model Teams Games Tournament. Siswa

dinilai tidak sempurna dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kemampuan numerasi matematis masih sangat rendah.

Pada prasiklus, sebelum dilaksanakan model Teams Games Tournament. Adapun hasil data siswa dapat terlihat pada gambar 1, yaitu:



Gambar 1. Kemampuan Numerasi Siswa Prasiklus

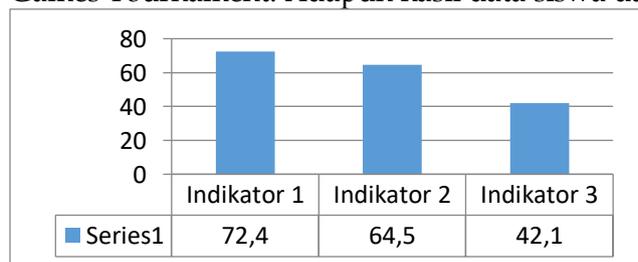
ketuntasan nilai siswa pada siklus I dapat terlihat pada tabel 3, yaitu:

Tabel 3: Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Ketuntasan Belajar	Prasiklus	
	Jumlah Siswa	Presentase %
Tuntas	9	47,4%
Tidak Tuntas	10	52,6%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat sebelum melakukan kegiatan pertama yaitu. Siklus I. Setelah kegiatan Siklus I, kemampuan berhitung siswa mampu melaksanakan KKM mencapai ≥ 70 , yaitu 9/19 siswa. Tingkat kelulusan siswa Siklus I adalah 47,37, dengan 10 dari 19 siswa tidak mencapai kesempurnaan KKM dengan tingkat 52,63%. Artinya dapat dilihat dari Siklus I penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Siklus I dilaksanakan untuk memperoleh data siswa setelah diterapkan model Teams Games Tournament. Adapun hasil data siswa dapat terlihat pada gambar 2, yaitu:



Gambar 2. Kemampuan Numerasi Siswa Siklus I

Siklus II dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih memuaskan dibanding siklus sebelumnya. Hasil dari siklus II ini dapat terlihat dari tabel 4, yaitu:

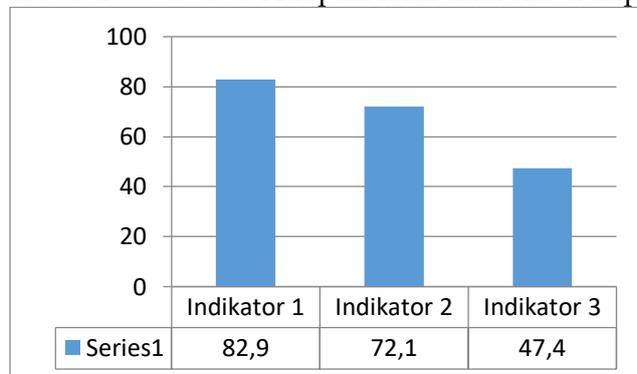
Tabel 6: Hasil Belajar Siswa Siklus II

Ketuntasan Belajar	Prasiklus	
	Jumlah Siswa	Presentase %
Tuntas	13	68,4%
Tidak Tuntas	6	31,6%
Jumlah	19	100%

Dari tabel 4 dapat disimpulkan bahwa 13 dari 19 siswa memiliki nilai KKM ≥ 70 dengan persentase 68,4%, sedangkan 6 dari 19 siswa masih di bawah KKM ≥ 70 dengan persentase 31,6%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa upaya peningkatan kemampuan

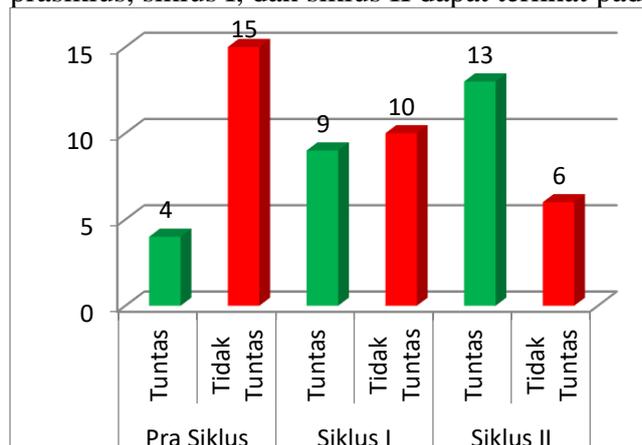
berhitung siswa saat menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) siswa SDN 34 Lubuklinggau dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa karena nilai kesempurnaan siswa selalu meningkat sebelum kegiatan, Siklus I dan Siklus II Persentase akhir siswa siklus II mencapai 68,4%. Dapat dipahami bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah perhitungan. Hasil kemampuan numerasi siswa pada penerapan siklus II memperoleh nilai pada tabel 7:

Siklus II dilaksanakan untuk memperoleh data siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament*. Adapun hasil data siswa dapat terlihat pada gambar 3, yaitu:



Gambar 2. Kemampuan Numerasi Siswa Siklus II

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini berperan dalam mendorong siswa untuk mengambil peran kepemimpinan dalam kerjasama kelompok dan penyelesaian tugas. Perubahan signifikan terjadi dalam implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun hasil belajar siswa yang mencapai KKM pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat terlihat pada gambar 4, yaitu:



Gambar 4. Perbandingan Data Frekuensi Rata-rata Nilai Siswa

Hasil penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada Siklus I adalah 47,4% dan masih terdapat kesenjangan sehingga perlu diulang pada Siklus II, dengan hasil 68,4% Siswa yang menyelesaikan KKM ≥ 70 Dalam dua siklus pembelajaran, data tersebut dibandingkan dengan ketuntasan hasil belajar siswa, yang ditentukan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Ada tiga hal dalam hasil numerik siswa yang menjadi indikator ketercapaian. Peneliti menggunakan 10 soal pilihan ganda, terbagi menjadi 4 soal dengan menggunakan angka atau simbol, 4 soal soal menganalisis data yang disajikan dalam bentuk bagan, tabel atau grafik, dan 2 soal soal menganalisis soal pengambilan keputusan yang dibagi.

Kesimpulan

Penerapan pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SD Negeri 34 Lubuklinggau tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai implementasi melalui model *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki keterkaitan yang erat dalam upaya guru meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Model ini berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis sebuah permasalahan dan memperoleh solusi yang tepat.

Daftar Pustaka

- Alfiah, S., Cahyani, D., & Apriyani, N. (2020). Kemampuan Pecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 1706–1711.
- Aqib, Z., & Murtdlo, A. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Armidi, ni luh sri. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Basyar, S. (2020). Pemikiran Tokoh Pendidikan. *Jurnal Ri'ayah*, 5(1), 96–102.
- Dewi, D. L., & Ekawati, R. (2022). Students' Numeracy Skills in Solving the Fourth Level of Minimum Competency Assessment Question Development on Ratio and Proportion. *MATHEdunesa*, 11(1), 278–286. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n1.p278-286>
- Febriandi, R. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar MAatematika Melalui Pendekatan Scientific dengan Pembelajaran Cooperative Learning pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Elemantary School (JOES)*, 3(1), 29–37.
- Febriandi, R., Susanta, A., & Wasidi. (2019). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 148–158.
- Febriyanto, B., Patimah, D. S., Rahayu, A. P., & Masitoh, E. I. (2020). Pendidikan Karakter Dan Nilai Kedisiplinan Peserta Didik Di Sekolah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 75–81.
- Kristianti, Y., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Collaborative Skill dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 melalui Model Team Games Tournament. *Jurnal Pythagoras*, 8(April), 1–10.
- Kustantina. (2023). Keefektifan Model Jigsaw Dan STAD Terhadap Pencapaian Karakter Dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD. *Janacitta*, 6(1), 65–74. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i1.2262>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126.
- Mega, A. M. P., & Faisal Madani. (2023). Analisis Assesmen Autentik Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 778–788. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5659>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Offirstson, T., & Muhammad Zaenal, R. (2021). Meningkatkan Numerasi Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT). *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 7(2), 49–63. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v7i2.1487>
- Patriana, W. D. S. M. D. W. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah.

- Jurnal Besicedu*, 5(5), 3413–3429.
- Pratiwi, Y., & Ritonga, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Leaflet untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa. *8(2)*, 276–281.
- Putra, D. O. P., & Purnomo, Y. W. (2023). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 512. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6231>
- Rakhmawati, I., & Nugrahimi, Y. (2023). Penguatan Literasi Dan Numerasi Pada SDN 4 Bungur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 211–217.
- Rakhmawati, Y., & Mustadi, A. (2022). The circumstances of literacy numeracy skill: Between notion and fact from elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 9–18. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.36427>
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Basic Education*, 3(1), 11–20.
- Rusman. (2018). *Model Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saetban, A. A., Selly, A., Obisuru, A., Lelan, Y., Beli, S. A., & Djou, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru dengan Pengenalan Model-Model dalam Tahapan Penelitian Tindakan. *Indonesian Collaboration of Community Services*, 3(1), 80–86.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68.
- sri hartatik, N. (2020). Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Education and Human Development Journal*, 5(April), 32–42.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuakitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2016). Aplikasi statistika dalam Penelitian. In *Bandung Penerbit Pustaka Setia*. Jakarta :Change Publication.