

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT pada Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas II SDN Kota Bengkulu

Tarisa Yolanda, Neza Agusdianita, Ike Kurniawati

Universitas Bengkulu  
tarisayolanda69@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 20/5/2024

---

### Abstract

*This research aims to improve student learning outcomes through the application of the Team Games Tournament (TGT) model for class II B students SDN 44 Kota Bengkulu. This type of research is classroom action research (PTK), which is carried out in 2 cycles. The subjects in this research were 24 class students SDN 44 Kota Bengkulu. The research instrument used was a test sheet. The data analysis technique uses the formula for average score, highest score, lowest score, score difference, and range of values for each category. Test data is analyzed using the class average formula and percentage of learning completeness. The research results show an increase in student learning outcomes in Mathematics learning using the TGT model. Learning outcomes in the first cycle of Mathematics subjects obtained a class average of 55.25 with classical learning completeness of 70%, in cycle II there was an increase in the class average of 75.86 with classical learning completeness of 78.26%. Thus it can be concluded that the application of the Team Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in class II B Mathematics learning SDN 44 Kota Bengkulu.*

**Key Word** : Learning Outcomes, Team Games Tournament model

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament*(TGT) siswa kelas II B SDN 44 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas SDN 44 Kota Bengkulu yang berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar tes. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran nilai untuk setiap kategori. Data tes dianalisis menggunakan rumus rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika menggunakan model TGT. Hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siklus I didapatkan rata-rata kelas sebesar 55,25 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 70%, pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kelas sebesar 75,86 dengan ketuntasan belajar klasikal 78,26%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II B SDN 44 Kota Bengkulu.

**Kata Kunci**: Hasil Belajar, Model *Team Games Tournament*

---



## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan, baik dalam konteks materi, media ajar, maupun pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan merupakan hubungan keterikatan antara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran, terkait dengan materi maupun metode serta model pembelajaran, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk merubah tingkah laku manusia mengenai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Di sekolah terdapat serangkaian bidang studi yang harus dikuasai oleh siswa salah satunya adalah matematika. Matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia, sebab dari matematika siswa dilatih agar mampu berpikir sistematis, logis, kritis, dan bisa memecahkan persoalan yang di jalannya dalam kehidupan nyata (Yunitasari, et al, 2019). Sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang dijadikan sebagai mata pelajaran pokok di sekolah dari tingkat kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Oleh karena itu, pelajaran matematika memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pola pikir bagi siswa.

Fauzy dan Nurfaizah (2021) mengungkapkan di samping belajar matematika yang dinilai penting, dalam kenyataannya pelajaran ini masih dianggap sulit, rumit, dan menakutkan. Realita yang ada sekarang ini adalah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Siswa menjadi malas belajar dan berlatih atau merasa tidak senang terhadap mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan hasil belajar matematika selalu saja masih kurang memuaskan. Untuk mengatasi hal tersebut, telah banyak yang dilakukan guru baik dalam penyajian materi, pemilihan metode yang tepat dalam proses belajar. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika agar lebih baik lagi.

Adapun data hasil observasi terhadap hasil belajar siswa melalui Sumatif Akhir Semester (SAS) sebelum menerapkan model (TGT) tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Sumatif Akhir Semester Siswa Kelas II B SDN 44 Kota

Ketuntasan Belajar	Matematika	
	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	12	50%
Tidak Tuntas	12	50%
Rata-rata Kelas	69,52	

Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 24 siswa, siswa yang dinyatakan tuntas pada mata pelajaran matematika sebanyak 12 orang (50%) dan siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran tersebut sebanyak 12 orang (50%). Adapun diagram hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) siswa kelas II SDN 44 Kota Bengkulu gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Presentase Ketuntasan Belajar pada Sumatif Akhir Semester

Pada riset akan menggunakan diferensiasi proses, yang mana diferensiasi proses menekankan pada pendidik terkait dengan pemahaman proses belajar siswa secara berkelompok atau mandiri. Dalam aspek ini berhubungan dengan cara siswa memproses ide dan informasi, bagaimana peserta didik berinteraksi melalui proses. Siswa memproses ide dan informasi melalui aktivitas belajar, kegiatan belajar, dan kegiatan pengelompokan. Dengan menggunakan model TGT dengan pendekatan berdiferensiasi pada kurikulum merdeka menggunakan sintak antara lain:

b. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*) / Diferensiasi Proses

c. Permainan (*Games*) / Diferensiasi Proses

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*) / Diferensiasi Proses

Berdasarkan rujukan dari Husni, T. (2013). "Memerdekakan peserta didik belajar melalui pembelajaran berdeferensiasi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar mengajar yang memberi kesempatan peserta didik mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan yang disukai dan kebutuhannya masing-masing.

Maka dari itu riset berkolaborasi dengan guru menggunakan model TGT melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka di Kelas II/B SD Negeri 44 Kota Bengkulu. Terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

## METODE

Menurut Aqib, (2020:3) mengatakan bahwa riset Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Secara garis besar terdapat empat tahapan didalam PTK yaitu: (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Subjek riset ini adalah guru dan siswa di kelas II/B SD Negeri 44 Kota Bengkulu yang berjumlah 24 orang laki-laki berjumlah 13 orang dan perempuan 11 orang, dan guru kelas sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar. Objek riset ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka di kelas II/B SD Negeri 44 Kota Bengkulu.

Data observasi diolah pada tahap refleksi di setiap siklus dengan tujuan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan kemudian akan diolah secara dekriptif dan kuantitatif. Penentuan nilai untuk tiap kriteria menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. Rata-rata skor} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}} \\
 \text{Skor tertinggi} &= \text{jumlah butir observasi} \times \text{skor tertinggi tiap butir observasi} \\
 \text{Skor terendah} &= \text{jumlah butir observasi} \times \text{skor terendah tiap butir observasi} \\
 \text{Selisih skor} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}
 \end{aligned}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk setiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$$

(Sudjana, 2016:78)

Analisis data tes pada penelitian ini akan diukur menggunakan nilai rata-rata (Mean) dan presentasi ketuntasan belajar peserta didik.

a. Hasil Belajar (Aspek Pengetahuan)

Pada penilaian hasil belajar (aspek pengetahuan) digunakan rumus rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah seluruh nilai

$n$  = Banyaknya siswa

(Sujadna, 2016:109)

b. Ketuntasan Belajar

Pada penilaian ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), seorang siswa akan dikatakan mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 70$  (Matematika). Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar tersebut menggunakan rumus berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan

KB = Ketuntasan belajar

NS = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

(Thoifah, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II B SDN 44 Kota Bengkulu sebelum menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. Sebelum riset dilaksanakan pembelajaran berlangsung sudah melakukan penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Pada pembelajaran berdiferensiasi ini membuat anak lebih aktif dan kreatif, karena anak diberikan peluang untuk menunjukkan jati diri mereka sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Siswa dibagi kelompok sesuai dengan kriteria kemampuan mereka seperti siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Riset berlangsung dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdapat perbedaan pada siswa yang

kemampuan tinggi lebih cenderung semangat dan aktif sedangkan siswa yang kemampuan rendah lebih cenderung bermalasan-malasan tidak aktif.

Aktivitas pertama yakni melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi pada proses. Siswa diminta untuk berkelompok yang sudah dibagikan oleh guru berdasarkan kemampuan. Siswa mengerjakan soal berdasarkan level soal *hots*, *mots* dan *lots*. Dari ketiga soal tersebut ada perbedaan. Siswa yang mendapatkan soal yang *lots* saat di tes sudah bisa mengerjakan soal yang *mots*.

Riset ini dilakukan penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Dalam proses pembelajaran lebih menekankan diferensiasi proses yang mana pada proses ini dapat melihat proses aktivitas belajar siswa baik kelompok maupun individu. Riset menggunakan LKPD untuk melihat proses belajar siswa. Pada proses ini riset membagi tiga tipe kelompok anak berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa dimana tipe kelompok terdiri dari tipe tinggi, sedang dan rendah. Tipe kelompok siswa dapat dilihat dari nilai Sumatif Akhir Semester. Pada saat proses pembelajaran siswa dibagi kelompok sesuai dengan tipe kelompoknya untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru. Siswa mengerjakan LKPD sesuai dengan arahan guru dan kelompoknya



Aktivitas kedua yaitu tes evaluasi siswa siklus I dilakukan pada materi Bangun Ruang “Balok dan Kubus” dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Tes ini diberikan kepada 20 orang siswa pada akhir pembelajaran dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda untuk mata pelajaran Matematika. Terdapat 14 jumlah siswa yang tuntas dengan presentase 70% dan terdapat 6 jumlah siswa yang tidak tuntas dengan presentase 30%. Secara rinci penilaian hasil tes siswa pada mata pelajaran Matematika menunjukkan nilai terendah adalah 30 sedangkan nilai tertinggi adalah 85. Rata-rata nilai mata pelajaran Matematika didapatkan dari nilai keseluruhan siswa dibagi jumlah siswa. Pada siklus I ini rata-rata yang diperoleh kelas II B sebesar 58.

Belum tercapainya indikator keberhasilan hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan karena proses pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) belum terlaksana secara maksimal. Maka dari itu siklus I ini perlu dilakukan refleksi untuk mencari permasalahan dan solusi dari permasalahan tersebut, sehingga dapat dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Hasil tes pada siklus I menunjukkan masih terdapat siswa yang belum tuntas, yakni terdapat 6 siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran Matematika, ketidaktuntasan tersebut disebabkan karena siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri sehingga tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran. Selain itu ketidaktuntasan tersebut juga dikarenakan siswa kurang teliti saat mengerjakan soal. Pada saat pelaksanaan tes terdapat 4 orang siswa yang tidak mengikuti pelajaran dikarenakan sakit.

Aktivitas ketiga yaitu Tes evaluasi siswa siklus II dilakukan pada materi Bangun Ruang “Bola dan Kerucut” dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Tes ini diberikan kepada 23 orang siswa pada akhir pembelajaran dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda untuk mata

pelajaran Matematika. Terdapat 19 jumlah siswa yang tuntas dengan presentase 79,16% dan terdapat 4 jumlah siswa yang tidak tuntas dengan presentase 21,73%. Secara rinci penilaian hasil tes siswa pada mata pelajaran Matematika menunjukkan nilai terendah adalah 50 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Rata-rata nilai mata pelajaran Matematika didapatkan dari nilai keseluruhan siswa dibagi jumlah siswa. Pada siklus II ini rata-rata yang diperoleh kelas II B sebesar 76,30. Pada saat dilaksanakan tes terdapat 1 orang siswa yang tidak mengikuti pelajaran dikarenakan sakit. Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan wali kelas II terhadap hasil belajar siswa pada siklus II ini memperoleh hasil bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan maka penelitian tindakan kelas ini telah selesai. Berdasarkan tabel 2 dibawah.

Tabel 2. Data hasil tes siklus I dan siklus 2

Siklus I		Siklus II	
Tuntas	70%	Tuntas	79,16%
Tidak tuntas	30%	Tidak tuntas	21,73%
Rata-rata	58	Rata-rata	76,30

Temuan pada riset ini, pada saat dilaksanakan tes masih terdapat siswa yang bermain-main dalam belajar. Siswa yang belum tuntas dapat disebabkan karena kurang focus dalam memperhatikan guru menyampaikan materi. Pada siklus I ada siswa yang mendapatkan nilai meningkat dibandingkan nilai sebelumnya. Pada siklus II siswa sudah banyak mengalami peningkatan. Tetapi masih ada juga siswa yang mendapatkan nilai yang awalnya sudah meningkat tetapi pada saat tes mengalami penurunan.

Temuan selanjutnya dalam menelaah sikap-sikap siswa pada saat belajar. Anak yang memiliki kemampuan tinggi lebih kecenderungan bersemangat dan aktif dalam proses belajar. Dan anak yang memiliki kemampuan rendah lebih kecenderungan kurang semangat atau tidak aktif. Ada beberapa anak yang memang masih membutuhkan rangkulan dari seorang guru maupun orang tua. Anak yang memiliki latar belakang yang kurang mendukung dapat mengakibatkannya bermalas-malasan dan bermain-main dalam belajar.

Sejalan dengan pendapat Slameto (2015: 54) bahwa belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, Faktor Internal Yang Meliputi: Faktor Psikologi, Faktor Kelelahan adapun Faktor Eksternal Yang Meliputi: Faktor Keluarga, Aktivitas belajar, Lingkungan bermain. Adapun pendapat dari Nana (2014:39) mengemukakan bahwa "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa itu atau faktor lingkungan". Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berfikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan riset Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka di kelas II/B SDN 44 Kota Bengkulu terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dimana dengan di dukung oleh guru membuat anak bisa mengekspresikan jati diri mereka sesuai dengan kemampuan. Hasil tes hasil belajar siswa siklus I dapat meningkat pada siklus II. Terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika siklus I sebesar 58 dengan ketuntasan belajar 70%



meningkat pada siklus II sebesar 76,30 dengan ketuntasan belajar 79,16%. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II B SDN 44 Kota Bengkulu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Z. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Agusdianita, N., Kurniawati, I., Supriatna, I., & Tarmizi, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 43-49.
- Agusdianita, N. (2016). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah konsep dasar geometri dan pengukuran untuk meningkatkan keterampilan membuat alat peraga bagi mahasiswa PGSD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 283-286.
- Agusdianita, N., & Asmahasanah, S. (2020). Penyusunan perangkat model quantum teaching dalam pembelajaran Matematika menggunakan RME untuk meningkatkan prestasi belajar, kreativitas, dan karakter siswa SD. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 84-90.
- Agusdianita, N., Karjiyati, V., & Kustianti, S. (2021). Pendampingan Penerapan Model Realistic Mathematics Education Berbasis Etnomatematika Tabut Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV SDN 67 Kota Bengkulu. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 63-72.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID- 19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 551–561.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya
- Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlik, N. M., Firmansyah, H., & Budiman, J. (2021). *Kiat Sukses PTK Langkah-langkah, Instrumen dan Contoh*. Penerbit Lakeisha.
- Septantiningtyas, N., Jailani, M. D., & Husain, W. M. (2019). *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha.
- Sitepu, I. H. B. (2023). *Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran talking stick mata pelajaran ips tema 6 subtema 1 kelas iv sdn 043951 surbakti tahun pelajaran 2022/2023* (doctoral dissertation, universitas quality berastagi).
- Shoimin, Aris. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sujana, Atep, Wahyu Sopandi. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya