

ABSTRAK

Siti Nur Khasanah, 2024, “*Implementasi Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II.B pada Pembelajaran Matematika di MI Datuk Sulaiman Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sukirman dan Nurul Aswar.

Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui implementasi *model teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas II.B di MI Datuk Sulaiman Palopo; Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) di kelas II.B di MI Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian peserta didik kelas II.B MI Datok Sulaiman Palopo yang berjumlah 26 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan April–Juni 2024, terdiri dari dua siklus, dengan tahapan (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Tindakan dilakukan kolaborasi oleh peneliti dan guru yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas peserta didik dan guru, 2) tes untuk menilai hasil belajar peserta didik, 3) dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dimulai dengan perencanaan, yaitu: 1) mengidentifikasi masalah, 2) mencari penyebab masalah, 3) memilih masalah yang ada, dan 4) merancang tindakan untuk meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya tahap tindakan dan observasi dilaksanakan sesuai rancangan tindakan, yaitu melaksanakan sistem pembelajaran TGT dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dalam siklus-siklus, setiap siklus melaksanakan tindakan: a) *Teaching*; b) *Team Study*; c) *Game and Tournament*; d) *Recognize Team*, sedangkan tahap refleksi, dilakukan pengamatan dan perbaikan pembelajaran TGT pada siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran TGT pada siklus berikutnya akan berjalan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan aktif mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Serta adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM, peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diberi tindakan siklus I sebesar 50% dari 13 peserta didik yang tuntas kemudian siklus II meningkat 84.61% dari 20 orang peserta didik yang tuntas.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

Siti Nur Khasanah, 2024, "Implementation of the Teams Games Tournament Model in Improving the Learning Outcomes of Class II.B Students in Mathematics Learning at MI Datuk Sulaiman Palopo". Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Sukirman and Nurul Aswar.

This research aims: To determine the implementation of the Team Games Tournament model in mathematics learning for class II.B students at MI Datuk Sulaiman Palopo; To determine the increase in learning outcomes in mathematics learning by implementing the Tames Games Tournament (TGT) learning model in class II.B at MI Datok Sulaiman Palopo. This research is Classroom Action Research (PTK) with a model developed by Kemmis and Mc. Taggart. The research subjects were 26 students in class II.B MI Datok Sulaiman Palopo. The implementation of this research in April–June 2024, consists of two cycles, with stages (1) Planning, (2) Action, (3) Observation, (4) Reflection. The action was carried out collaboratively by researchers and teachers who were tasked with observing and recording any developments. The data collection techniques used are 1) observation techniques used to collect data on student and teacher activities, 2) tests to assess student learning outcomes, 3) documentation used to collect data in the form of documentation of learning activities. The research results show that the application of the TGT learning model begins with planning, namely: 1) identifying problems, 2) looking for the causes of problems, 3) selecting existing problems, and 4) designing actions to improve learning outcomes. Next, the action and observation stages are carried out according to the action plan, namely implementing the TGT learning system by arranging learning steps in cycles, each cycle carrying out actions: a) Teaching; b) Team Study; c) Games and Tournaments; d) Recognize Team, while in the reflection stage, observations and improvements are made to TGT learning in the previous cycle, so that TGT learning in the next cycle will run better. The research results show that students are enthusiastic and active in learning using the TGT learning model. As well as there was an increase in student learning outcomes based on the KKM, the increase in the average class score after being given action in cycle I was 50% from 13 students who completed it, then cycle II increased by 84.61% from 20 students who completed it.

Keywords : Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes