

PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) DAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING (DL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI SUNGGUMINASA V

Muhammad Yusril Saiful¹, Mariati², Idawati³

Universitas Muhammadiyah Makassar

SD Negeri Sungguminasa V

e-mail: ppg.muhammadsaiful99030@program.belajar.id

hjmariati1965@gmail.com, idafadollah@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The application of Team Games Tournament (TGT) and Discovery Learning models aims to improve the learning outcomes in mathematics for Class III A students at SD III SD Negeri Sungguminasa V. The main problem identified in this research is the low learning outcomes in mathematics, which affects students' overall academic performance. This study utilizes a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative research methodologies. The research involved implementing TGT and Discovery Learning models over several weeks, assessing student engagement, participation, and learning outcomes through tests and observations. The results indicate a significant improvement in students' mathematics learning outcomes, with an increase in average test scores and positive feedback regarding the learning experience. This study highlights the effectiveness of these teaching models in enhancing student learning and provides valuable insights for educators seeking to improve mathematics instruction in elementary education.

Keywords: Team Games Tournament, Discovery Learning, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penerapan model Team Games Tournament (TGT) dan Discovery Learning bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Sungguminasa V. Masalah utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika, yang memengaruhi kinerja pembelajaran peserta didik secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, menggabungkan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini melibatkan penerapan model TGT dan Discovery Learning selama beberapa minggu, menilai keterlibatan siswa, partisipasi, dan hasil belajar melalui tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika siswa, dengan peningkatan skor rata-rata tes dan umpan balik positif mengenai pengalaman belajar. Penelitian ini menyoroti efektivitas model pengajaran ini dalam meningkatkan pembelajaran siswa dan memberikan wawasan berharga bagi pendidik yang ingin memperbaiki pengajaran matematika di pendidikan dasar.

Kata kunci: *Team Games Turnament, Pembelajaran Penemuan, Hasil Belajar Matematika*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang perlu dimulai sedini mungkin, seperti pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar, dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan bernegara. Sehingga perlu dilakukan perencanaan yang sistematis sebagai pembelajaran disekolah agar dapat mengembangkan potensi peserta didik.

Menurut Bakruddin (2021) menyatakan bahwa salah satu tugas utama pendidik adalah menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan menyenangkan serta mendukung proses belajar mengajar, guru perlu merancang pembelajaran dengan memperhatikan model pembelajaran yang digunakan agar dapat mengoptimalkan pembelajaran. Maka

dari itu guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik. (Khoerunnisa, 2020).

Penggunaan model pembelajaran dikelas perlu diselaraskan dengan kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki oleh setiap kelas atau peserta didik yang bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau pendidik berjalan dengan optimal. Hal ini sesuai dengan Khoerunnisa (2020) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan baik perlu mempertimbangkan peserta didik, karena peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Setelah mengidentifikasi karakteristik permasalahan yang dihadapi, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran yang dipilih dengan berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai. Selain itu pemilihan metode pembelajaran juga bergantung pada kesesuaian metode dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Tingkatan usia anak pada Sekolah Dasar (SD) berdasarkan teori Piaget berada pada tahap berfikir operasional konkrit karena pada tahap itu peserta didik masih berfikir dengan menggunakan operasional konkrit sehingga peserta didik memerlukan alat bantu dalam mengembangkan pembelajarannya seperti penggunaan games pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT). menurut Hermawan (2020) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran koooperatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan penguatan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara tidak terstruktur dikelas III A diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik dikelas III A masih dalam kategori rendah, hal tersebut dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sebagian besar belum tuntas pada mata pelajaran Matematika. Informasi lainnya ditemukan dari wawancara secara tidak terstruktur dari peserta didik bahwa pembelajaran yang dilakukan dikelas cenderung monoton dan

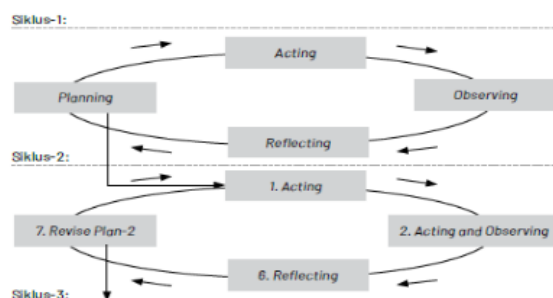
membosankan namun peserta didik memiliki semangat belajar yang kompetitif sehingga perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut, sehingga peneliti bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III A di SD Negeri Sungguminasa V .

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau perlakuan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2002) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) istilah ini biasa juga disebut dengan Classroom action research atau penelitian Tindakan dengan pengaplikasian dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran dikelas menjadi lebih optimal dan efektif (Purwanto, 2023). Pelaksanaan penelitian ini sebelumnya telah dilakukan observasi awal untuk melakukan pengamatan dan analisa permasalahan yang muncul pada peserta didik yang kemudian

dirumuskan menjadi permasalahan penelitian.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang dirancang dengan model spiral melakukan refleksi diri dengan dua tahapan siklus dari setiap siklus terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan dirancang kembali. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama pada perlakuan tiap siklus. Menurut Utomo (2024) Prosedur penelitian tindakan kelas ini digambarkan lebih jelas sebagai berikut:



Gambar 1. Desain alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sungguminasa V yang terletak di Jl. Pendidikan No. 04 Sungguminasa, Sungguminasa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Prov. Sulawesi Selatan semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang dengan jumlah peserta didik

berjenis kelamin laki-laki sebanyak 11 orang dan jumlah peserta didik berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 orang yang karakteristiknya sangat beragam peserta didik. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) serta variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen yakni instrumen tes berupa pre test dan post test dengan memberikan soal *multiple choice* sebanyak 15 butir yang dikategorikan dan dijelaskan lebih rinci pada tabel 1. Kategori hasil belajar:

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
13-15	Sangat Baik
10-12	Baik
7-9	Cukup
4-6	Kurang
<3	Gagal

(Sumber: Arikunto, 2005)

Peningkatan hasil belajar peserta didik antara skor pretest dan skor posttest dihitung menggunakan uji N-gain. Adapun rumus N-gain menurut Hake, 1999 sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

(Sumber: Hake, 1999)

Keterangan:

Skor *pretest* : Skor tes awal

Skor *posttest* : Skor tes akhir

Skor maksimal : skor maksimum

Tingkat perolehan nilai tersebut kemudian dikategorikan kedalam tiga kategori. Dijelaskan lebih lanjut pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria N-Gain
$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian kelas III A SD Negeri Sungguminasa V dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) diperoleh data rekapitulasi hasil penelitian hasil belajar Matematika kelas III A dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar MATEMATIKA Kelas III A

No.	Statistik	Siklus I		Siklus II	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
1.	Jumlah sampel	29	29	29	29
2.	Skor tertinggi	8	13	10	15
3.	Skor terendah	3	6	4	6
4.	Rata-rata	5,5	9	5,9	10,7

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 3 diperoleh informasi bahwa jumlah sampel yang digunakan pada penelitian siklus I dan siklus II sebanyak 29 peserta didik pada siklus I dengan skor pretest tertinggi sebesar 8, terendah sebesar 3 dengan rata-rata skor 5,5 dan pada

posttest dengan skor tertinggi sebesar 13, terendah sebesar 6 dengan rata-rata 9. Kemudian pada siklus II dengan skor pretest tertinggi sebesar 10, terendah sebesar 4 dengan rata-rata skor 5,9 dan pada posttest dengan skor tertinggi sebesar 15, terendah sebesar 6 dengan rata-rata 10,7.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Belajar MATEMATIKA Kelas III A

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
13-15	0	0	7	24,1	Sangat Baik
10-12	0	0	11	38	Baik
7-9	9	31	6	20,7	Cukup
4-6	15	51,7	5	17,1	Kurang
<3	5	17,3	0	0	Gagal
Jumlah	29	100	29	100	

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 4 Data Hasil Belajar Matematika Kelas III A Siklus I, diperoleh informasi bahwa peserta didik pada siklus I sebanyak 29 peserta didik, data pretest memperoleh skor pada kategori gagal sebanyak 5 orang peserta didik (17,3%), kategori kurang sebanyak 15 peserta didik (51,7%), kategori cukup sebanyak 9 orang peserta didik (31%), kategori baik sebanyak 0 peserta didik (0%). Kemudian tabel tersebut juga menunjukkan data posttest dengan

kategori gagal 0, kurang sebanyak 5 peserta didik dengan persentase sebanyak (17,1%), kategori cukup sebanyak 6 peserta didik dengan persentase (20,7%), dan kategori baik sebanyak 11 peserta didik (38%) serta kategori sangat baik sebanyak 7 peserta didik (24,1%). Pada tabel tersebut juga dapat diketahui sebanyak 62% peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB).

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar MATEMATIKA Kelas III A

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
13-15	1	3,5	7	24,1	Sangat Baik
10-12	8	27,6	17	58,6	Baik
7-9	11	37,9	4	13,8	Cukup
4-6	9	31	1	3,5	Kurang
<3	0	0	0	0	Gagal
Jumlah	29	100	29	100	

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 5, diperoleh informasi Data Hasil Belajar Matematika Kelas III A siklus II bahwa terdapat 29 peserta didik kelas VI A memperoleh data pretest dengan skor pada kategori gagal sebanyak 0 peserta didik (0%), kategori kurang sebanyak 9 peserta didik (31%), kategori cukup sebanyak 11 peserta didik (37,9%), kategori baik sebanyak 8 peserta didik (27,6%), kategori sangat baik dengan frekuensi 1 orang

dan persentase (3,5%). Sedangkan data posttest dengan kategori gagal sebanyak 0, kurang sebanyak 1 peserta didik (3,5%), kategori cukup sebanyak 4 peserta didik (13,8%), kategori baik sebanyak 17 peserta didik (58,6%) dan kategori sangat baik sebanyak 7 peserta didik (24,1%).

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest siklus I dan siklus II kemudian dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui dan menghitung seberapa rendah dan tingginya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas A di SD Negeri Sungguminasa V dengan menggunakan model *Team Games Turnament* (TGT) disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Analisis N-Gain Hasil Belajar MATEMATIKA Kelas VI A

Siklus	Rata-rata skor N-Gain	Kategori
Siklus I	0,41	Sedang
Siklus II	0,47	Sedang

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 6 Analisis N-Gain Hasil Belajar MATEMATIKA kelas III A menunjukkan bahwa skor rata-rata N-Gain pada siklus I sebesar 0,41 dengan kategori peningkatan sedang dan pada siklus II skor rata-rata N-Gain 0,47 termasuk kedalam kategori sedang. Distribusi frekuensi,

persentase dan kategori dari siklus I disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar IPA Siklus I

Interval skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$0,70 < N\text{-Gain}$	7	24,1	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$	11	44,8	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	11	31,1	Rendah
Jumlah	29	100	

(Sumber: Hasil analisis data)

Tabel 7 menunjukkan informasi bahwa frekuensi skor peningkatan N-Gain peserta didik paling tinggi berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 44,8% dan frekuensi skor N-Gain peserta didik paling rendah pada kategori tinggi dengan persentase 24,1%. Sedangkan Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar MATEMATIKA dan siklus II pada tabel 8 Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar MATEMATIKA sebagai berikut: Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar IPA Siklus II

Interval skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$0,70 < N\text{-Gain}$	7	24,1	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$	15	51,8	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	7	24,1	Rendah
Jumlah	29	100	

Tabel 8 menunjukkan frekuensi dari skor peningkatan N-Gain. Peserta didik paling tinggi berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 51,8% dan frekuensi skor N-Gain peserta didik paling rendah pada kategori tinggi dan kategori rendah dengan persentase keduanya 24,1%.

Kondisi awal peserta didik kelas VI A SD Negeri Sungguminasa V menunjukkan hasil belajar yang rendah, dengan hanya 3 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) dalam ulangan harian sumatif mata pelajaran Matematika. Observasi dikelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan siswa lebih mengandalkan metode ceramah, yang terasa monoton dan tidak memenuhi kebutuhan semua peserta didik serta tidak sesuai dengan karakteristik mereka. Situasi ini mengakibatkan penurunan semangat peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan metode dan model pembelajaran yang lebih relevan dan berkesesuaian dengan karakter dan kebutuhan dari peserta didik, seperti Team Games Tournament (TGT) dan discovery learning, sebagai solusi yang diusulkan peneliti untuk mengatasi permasalahan yang teridentifikasi selama observasi. Selanjutnya, hasil penelitian akan dibahas sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada siklus I dilakukan empat kegiatan yang dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dan dirancang kembali. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama pada perlakuan tiap siklus. Tahapan pertama adalah perencanaan kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti modul ajar mata pelajaran Matematika, modul ajar disusun dengan menggunakan metode team games tournament dan model pembelajaran discovery learning, penyusunan LKPD berbasis games tournament, skenario pada siklus I, pembuatan media power point, membentuk kelompok

sebanyak 6 kelompok dengan anggota kelompok 4 orang, membuat asesmen yang akan digunakan beserta rubrik penilaiannya seperti *pretest* dan *posttest* pada siklus I.

kegiatan inti pada pertemuan pertama, diberikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal. Kemudian, dengan menggunakan sintaks model pembelajaran penemuan, Syah (2023) menyatakan bahwa sintaks penemuan pembelajaran dimulai dengan sintaks pertama yaitu stimulus (*stimulus*) dengan memberikan stimulasi kepada peserta didik, kemudian sintaks kedua yakni identifikasi masalah (*statement of problem*) peserta didik mengidentifikasi masalah dari stimulus yang diberikan, kemudian sintaks ketiga adalah pengumpulan data (*data collection*), lalu dilanjutkan sintaks ke empat yakni pengolahan data (*data processing*) kegiatan ini dilakukan dengan mengolah data berasal dari data yang diperoleh pada sintaks ketiga yaitu pengolahan data, kemudian dilanjutkan pada sintaks terakhir yakni pembuktian (*verification*). Hal ini telah sesuai dengan modul pelajaran yang telah dirancang oleh peneliti dan telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I terdapat 75,1% yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) dan terdapat 24,1% peserta didik dikelas VI A yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB). Namun, data N-Gain menunjukkan bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran mereka dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Nilai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) adalah sebesar 75, namun terdapat hampir $\frac{1}{4}$ peserta didik yang belum menuntasi nilai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) tersebut. Tahap selanjutnya adalah merefleksi siklus I untuk menemukan masalahnya dan memperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan siklus I memiliki beberapa masalah dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah pengelolaan waktu yang tidak optimal. Misalnya, saat mengambil data sambil bermain game, beberapa peserta didik dalam kelompoknya hanya mendapatkan beberapa game saja dan beberapa peserta didik hanya melihat padahal ingin bermain juga, hal ini terjadi karena terlalu banyak peserta didik dalam satu kelompok membuat mereka terlalu banyak bermain dan sulit diatur, yang memerlukan waktu yang lama untuk

mengolah data dan memberikan reward, yang membuat peserta didik kurang rileks. Siklus I menunjukkan kelemahan, dan siklus II menindaklanjutinya, yang dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

2. Siklus II

Setelah melakukan evaluasi terhadap siklus I kemudian melanjutkan ketahapan pada siklus II yang pelaksanaannya dengan memperhatikan dan mempertimbangkan masalah yang timbul pada siklus I agar tidak terjadi lagi pada siklus II. Siklus II menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Kegiatan dimulai dengan melakukan perencanaan dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dengan mengoptimalkan jumlah anggota setiap kelompok yang akan mempengaruhi alokasi waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dengan memperhatikan waktu, berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada siklus I, kegiatan yang membutuhkan lebih banyak waktu yakni siklus tiga pengumpulan data yang dilakukan dengan bermain games kelompok dikelas dengan

jumlah peserta didik 29 yang harus dibagi secara optimal agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang inklusif sehingga pembagian kelompok menjadi 7 kelompok dengan jumlah peserta didik 4-5 orang perkelompok. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kesempatan setiap peserta didik memiliki kesempatan berupa peran dalam kelompok kecil yang telah dibuat dan fokus pada games yang telah disediakan pada LKPD, pelaksanaan yang dilakukan di siklus II berjalan dengan sistematis dan lebih terarah karena telah berkesesuaian dengan kekurangan pada siklus I sebelumnya.

Setelah melakukan pembelajaran yang sudah disusun pada siklus II selanjutnya adalah kegiatan melakukan observasi atau observing, terlihat hasil dari pelaksanaannya adalah adanya peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournament dan model pembelajaran discovery learning dari siklus I ke siklus II, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) peserta didik sebanyak %, sebelumnya pada siklus I persentasi ketuntasan peserta didik 62% lalu pada siklus II persentasi

sebanyak 82,7%. Berdasarkan hal tersebut memperlihatkan bahwa adanya peningkatan dari Ketuntasan Hasil Belajar (KKB) mata pelajaran Matematika peserta didik kelas VI A pada tiap siklusnya dengan menggunakan metode Team Games Turnament (TGT) dan model pembelajaran discovery learning yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas VI A SD Negeri Sungguminasa V. Hal ini menunjukkan persamaan dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2024) yang menyatakan bahwa penerapan metode TGT (Teams Game Tournament) dan model Discovery learning (DL) pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Sungguminasa V dengan mata pelajaran Matematika hal ini juga diungkapkan oleh Nasruddin, (2019) juga mengatakan peningkatan menggunakan metode TGT dapat mencapai 48% pada siklus pertama menjadi 95% pada siklus kedua, hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 47%. Selain itu penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasingan, (2022) menyatakan bahwa penggunaan model Discovery

learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Wosia yang mengalami banyak kenaikan hasil pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan hasil analisis data serta pembahasan yang telah ditampilkan setelah menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) terlihat adanya hasil belajar Matematika kelas III A SD Negeri Sungguminasa V dilihat dari tercapainya Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) pada siklus I sebesar 62% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 82,7%, dari hal tersebut menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20.7% dengan menggunakan metode PTK oleh Desain alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hake. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*

Jurnal :

Arikunto, S. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.

Bakhruddin, M., Shoffa, S., Iis, H., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., & Kurniawati, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya*

Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27

Putri, A. C. (2024). Penerapan Metode Team Games Turnament (TGT) dan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII UPT SPF SMPN 6 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(2), 679-687.

Syah, N. A., Ramlawati, R., & Saleh, S. (2023). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VIII. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 54-61.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.