



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Bangun Datar Melalui Model Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 162 Gresik

Putri Zhafirah Yumna¹, Pance Mariati², Juwari³, Koidah Fitriyah⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia,

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia,

³UPT SD Negeri 162 Gresik, Jl. Raya Petiken Lapangan, Mulung, Petiken, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61177, Indonesia

⁴UPT SD Negeri 162 Gresik, Jl. Raya Petiken Lapangan, Mulung, Petiken, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61177, Indonesia,

¹4120022237@student.unusa.ac.id, ²pance_mariati@unusa.ac.id, ³gusjuwari@gmail.com, ⁴fi3ah25@gmail.com

Abstract: This research is a classroom action research that aims to improve the mathematics learning outcomes of the material around the flat shapes of fourth grade students at UPT SD Negeri 162 Gresik through the Team Games Tournament (TGT) model and was carried out in 2 cycles. In the first cycle, the implementation method uses only the classical lecture method. The classical method alone is ineffective because it makes students bored, thus triggering a lack of enthusiasm in learning so that it has an impact on their learning outcomes, namely not meeting the assessment standards or KKM (Minimum Completeness Criteria). The KKM in class IV mathematics at UPT SDN 162 Gresik was 80. In cycle II the Team Games Tournament (TGT) model was implemented. The application of this model is able to improve student learning outcomes. This can be proven from the value of learning outcomes of students in the second cycle of mathematics. In cycle I, the classical completeness score was only 46% in the moderate category and then increased in cycle II, namely 83% in the very good category. Based on the results obtained, the use of the Team Games Tournament (TGT) model can be said to have succeeded in increasing the results of learning mathematics on the material around a flat figure.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Mathematics, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 162 Gresik melalui model *Team Games Tournament(TGT)* dan dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada siklus I metode pelaksanaan menggunakan metode ceramah klasikal saja. Metode klasikal saja kurang efektif karena menjadikan peserta didik bosan, sehingga memicu kurangnya semangat dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar mereka yaitu kurang memenuhi standar penilaian atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada mata pelajaran matematika kelas IV di UPT SDN 162 Gresik yaitu 80. Pada siklus II diterapkannya model *Team Games Tournament(TGT)*. Penerapan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai hasil belajar peserta didik siklus II mata pelajaran matematika. Pada siklus I, nilai ketuntasan klasikal hanya 46% dengan kategori sedang lalu meningkat pada siklus II yaitu 83% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka penggunaan model *Team Games Tournament(TGT)* dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar.

Kata kunci: *Team Games Tournament(TGT), Matematika, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang seringkali menjadi salah satu beban belajar bagi siswa. Salah satu materi matematika pada kelas IV sekolah dasar semester dua yaitu bangun datar yang mencakup rumus keliling bangun datar. Pembelajaran matematika dengan materi keliling bangun datar sering kali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka sering membuat siswa akan bosan, malas berfikir dan kurang aktif serta tidak semangat dalam mengikuti pelajaran. Setiap guru pasti berharap agar setiap mata pelajaran yang di ajarkan dapat dimengerti, diterima dan di kuasai oleh siswanya dengan baik. Agar harapan setiap guru untuk menuju keberhasilan mengajar tercapai, maka guru harus memiliki strategi dan ketrampilan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa. Mulyasa (2005: 164) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai intraksi dan pengalaman belajar. Salah satu cara mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yaitu model team games tournament atau biasa disingkat TGT.

Model team games tournament ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, dengan memberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan berdiskusi dengan teman sekelas. Dalam konteks pembelajaran matematika, team games tournamen mampu mendorong siswa untuk menerapkan konsep-konsep matematika secara praktis dan kreatif melalui permainan yang menarik. Selain itu, kompetisi yang sehat dalam turnamen tim juga membangun semangat kompetitif dan motivasi belajar siswa. Melalui model ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir logis, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi lebih efektif. Dengan demikian, penerapan Team Games Tournament dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar menjadi penting karena mampu meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa.

Penelitian melalui observasi di kelas IV UPT SDN 162 Gresik dapat diperoleh gambar kondisi siswa pada proses belajar matematika dengan materi keliling bangun datar yaitu rata-rata siswa masih ramai dengan teman sebelah tanpa mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan dan siswa di suruh menjawabnya siswa cenderung diam semua, hanya beberapa siswa saja yang mengangkat tangan menjawab pertanyaan dari guru. Dalam pengajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif, bosan dan tidak semangat belajar.

Berdasarkan hal tersebut penulis mengetahui betapa sulitnya pembelajaran matematika ini terbukti dengan adanya hasil belajar siswa tentang materi keliling bangun datar yang belum melampaui KKM sebesar 54%, atau sebanyak 13 dari 24 siswa yang belum melampaui KKM. Adapun KKM pada mata pelajaran Matematika kelas IV di UPT SDN 162 Gresik adalah 80. Hasil belajar merupakan pernyataan dari pencapaian siswa selama proses belajar yang dinilai diakhir proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ropii dan Fahrurrozi (2017) bahwa hasil belajar adalah data atau informasi yang dijadikan umpan balik atau *feed back* bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program atau kegiatan pembelajaran. Selain itu berdasarkan wawancara penelitian dengan guru, rata-rata anak kurang semangat belajar dengan kondisi keterbatasan media yang mampu mendukung semangat dan rasa penasaran anak terhadap pelajaran matematika. Berdasarkan wawancara dari salah satu siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena kurang berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang di sampaikan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa salah satunya penelitian oleh Wardani, K.W., (2019) Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sdn Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). Disisi lain Wulandari, T (2015) juga meneliti tentang Penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-H SMP Negeri 2 Malang pada materi Segi Empat dan Segitiga. Meskipun terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang model TGT pada pembelajaran

matematika, akan tetapi masih sedikit yang membahas tentang materi keliling bangun datar pada jenjang kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu yang relevan tersebut, Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTKK) untuk mengkaji dan menemukan penyebab dari kurangnya tingkat ketercapaian hasil siswa dalam pembelajaran matematika keliling bangun datar. Dari latar belakang tersebut terungkap beberapa masalah yang telah terjadi dalam pembelajaran yaitu siswa kurang berani bertanya atau berpendapat, siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran juga masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru menerangkan. Menyadari dengan kenyataan diatas tersebut penelitian tertarik untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Bangun Datar Melalui Model *Team- Games- Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 162 Gresik”. Penelitian ini memberikan beberapa manfaat yang penting bagi sekolah dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran dan reputasi, bagi siswa dalam hal pengalaman pembelajaran yang lebih baik, dan bagi guru dalam hal pengajaran yang lebih efektif dan inovatif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) yaitu melakukan kerjasama oleh guru kelas, dengan penerapan model Teams Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 4 sekolah dasar. Subyek penelitian adaah siswa kelas IV UPT SD Negeri 162 Gresik tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 24 siswa terdiri atas 15 laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan usia rata-rata 10 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA UPT SD Negeri 162 Gresik yang merupakan tempat tugas peneliti dimana sekolah ini beralamat di Jl. 1. Raya Petiken Lapangan, Mulung, Petiken, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik. Menurut Slavin (2015) Penelitian ini melibatkan langkah-langkah berikut. Pertama, dilakukan identifikasi terhadap tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami materi keliling bangun datar. Selanjutnya, perancangan pembelajaran dengan mengintegrasikan model Teams Game Tournament dalam proses pengajaran matematika. Langkah ini melibatkan perencanaan pembagian tim, pengembangan permainan yang relevan dengan materi, dan penentuan skor atau sistem penilaian yang sesuai.

Selanjutnya, dilakukan implementasi model Teams Game Tournament dalam kelas 4 sekolah dasar. Guru memfasilitasi permainan tim, memonitor kemajuan siswa, dan memberikan bimbingan ketika diperlukan. Selama proses pembelajaran, data tentang hasil belajar siswa diambil secara berkala. Setelah implementasi, dilakukan analisis data dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif melibatkan observasi guru, catatan lapangan, dan wawancara dengan siswa. Data kuantitatif melibatkan hasil tes atau evaluasi terkait materi keliling bangun datar sebelum dan setelah penerapan model Teams Game Tournament. Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman siswa, prestasi belajar, dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 1 kali pertemuan. Menurut Mahmud, (2008) Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu, tepatnya pada bulan april 2023. Setelah data observasi terkumpul, maka akan dilakukan analisis dengan rumus berikut ini:

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Ya}}{\text{Jumlah langkah pembelajaran}} \times 100$$

Keterangan: Jumlah langkah pembelajaran menyesuaikan modul pembelajaran

Setelah didapatkan persentase keterlaksanaan modul ajar, maka selanjutnya pencarian hasil belajar klasikal kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan : \bar{x} = hasil belajar klasikal

$\sum Xi$ = Jumlah hasil belajar klasikal

n = Jumlah siswa

Setelah didapatkan hasil belajar klasikal, selanjutnya menghitung presentase perolehan klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\sum \text{Siswa Tuntas}}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Presentase

No.	Kategori Keterlaksanaan Modul Ajar (%)	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Kurang
2	21% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data, dilakukan refleksi dan evaluasi terhadap efektivitas model Teams Game Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Temuan penelitian digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, dan rekomendasi untuk peningkatan lebih lanjut dalam penerapan metode ini. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan model Teams Game Tournament, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV sekolah dasar.

HASIL

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah dilakukan selama dua siklus. Setiap pelaksanaan siklus, akan dilakukan observasi terhadap hasil belajar peserta didik dan aktivitas guru oleh observer. Observer merupakan guru kelas IVA, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru model yang melaksanakan proses pembelajaran di kelas pada tiap siklus. Selama pelaksanaan siklus pembelajaran siswa diberites berupa asesmen sumatif. Berikut hasil data yang diperoleh dari instrumen penelitian di setiap siklus:

Siklus I (Pembelajaran menggunakan metode klasikal) : hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh sebesar 54% siswa yang belum memenuhi stndart nilai KKM yaitu 80. Angka tersebut kategori kurang karena hanya 9 siswa saja yang dapat melampaui nilai KKM dari total keseluruhan siswa yaitu 24 siswa., sehingga hanya 46% siswa yang berhasil memenuhi KKM. Sedangkan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus I, implementasi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga beberapa peserta didik merasa bosan ketika guru menyampaikan materi. Berbagai hal tersebut menunjukkan jika pembelajaran pada siklus 1 masih memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II (Implementasi model Team Games Tournament) : Dalam siklus II ini terdapat kegiatan yaitu melakukan games atau permainan antar anggota kelompok dan membuat proyek sehingga menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar. Adanya tindakan pada siklus II ini, menjadikan peserta didik aktif dan antusias dalam belajar materi keliling bangun datar. Hal tersebut didasarkan pada hasil observasi hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase siswa yang memenuhi standar diatas KKM sebesar 83%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

Berikut merupakan diagram hasil belajar dan ketuntasan siswa kelas IVA:

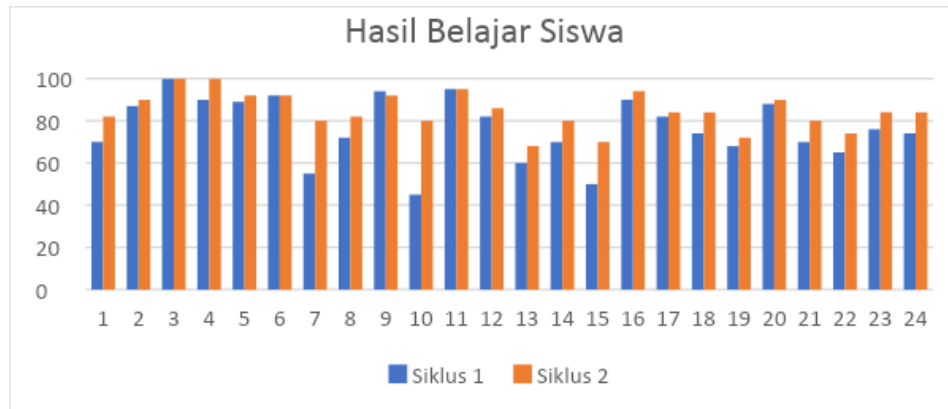


Diagram 1. Hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

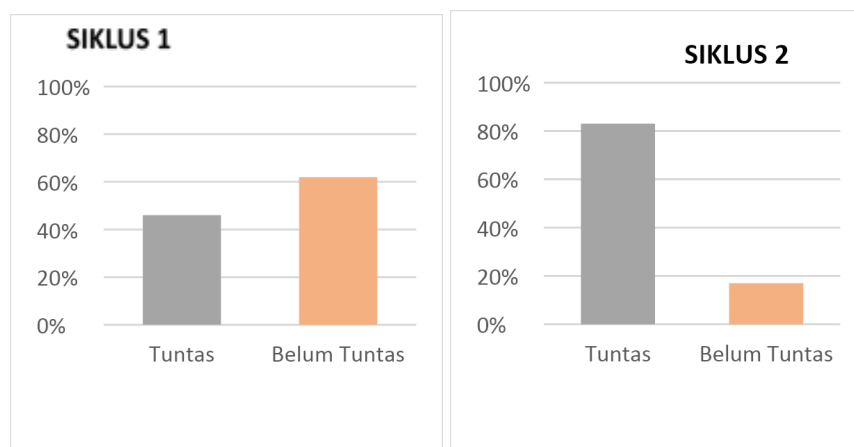


Diagram 2. Perbandingan hasil belajar siswa siklus 1 dengan siklus 2.

Berdasarkan hasil data perolehan di atas, setiap peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Beberapa peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan karena pemberian tindakan pada siklus II sesuai harapan peserta didik. Meskipun ada 15 peserta didik yang belum tuntas pada siklus I, mengalami penurunan menjadi 4 peserta didik pada siklus II bagi yang belum tuntas. Hal tersebut dipicu dengan keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga banyak yang faham akan materi lalu berhasil atau tuntas pada siklus II. Pada siklus I hanya 46 % yang tuntas dan meningkat pada siklus II dengan perolehan 83% dengan kategori sangat baik maka dari itu penelitian ini dianggap berhasil.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar. Pembahasan dari penelitian peningkatan hasil belajar matematika dengan model Teams Game Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV sekolah dasar menunjukkan dampak yang positif. Berikut adalah beberapa temuan utama dari penelitian ini:

1. Peningkatan pemahaman siswa: Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Game Tournament secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keliling bangun datar. Siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep-konsep matematika dan mampu menerapkannya secara praktis melalui permainan tim.
2. Partisipasi aktif siswa: Model Teams Game Tournament mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat dalam diskusi, berkolaborasi dalam tim, dan saling membantu

satu sama lain. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

3. Motivasi dan minat belajar: Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Game Tournament dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti permainan tim dan berkompetisi secara sehat.
4. Peningkatan keterampilan sosial: Model Teams Game Tournament juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan membangun hubungan yang baik dengan teman sekelas. Hal ini berdampak positif pada interaksi sosial mereka di dalam dan di luar kelas.

Hal tersebut sesuai dengan Wardani, K.W., (2019) bahwa metode team games tournament dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan berhasil. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan model Teams Game Tournament dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas IV di UPT SDN 162 Gresik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari hasil tes sumatif. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik secara keseluruhan adalah 46%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83% yang berhasil mencapai standar minimal KKM. Peningkatan tersebut diakibatkan dengan penggunaan model *team games tournament* yang merupakan model untuk mampu mendorong siswa untuk menerapkan konsep-konsep matematika secara praktis dan kreatif melalui permainan yang menarik bagi siswa agar dapat lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penelitian ini, guru dapat memanfaatkan dengan mencoba menerapkannya pada pembelajaran sehari-hari. Selain itu, model ini juga memberikan variasi dalam pengajaran matematika, sehingga guru dapat menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Guru juga dapat mencoba menerapkan pada materi yang berbeda. Penggunaan media juga bisa disesuaikan atau diganti sesuai konten materi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam meningkatkan pengetahuan melalui forum KKG (Kelompok Kerja Guru) dan lain-lain

DAFTAR PUSTAKA

- Mahmud. (2008). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik. Bandung: Tsabita
- Mulyasa. (2005). Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta **Gramedia**.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Lombok: **Universitas Hamzanwadi Press**.
- Slavin E. Robert. (2015). Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik. Bandung. Nusa Media.
- Wardani, K.W., (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), pp.46-52`1
- Widodo, S. (2007). Pengantar Dasar Matematika. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wulandari, T., (2015). Penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-H SMP Negeri 2 Malang pada materi Segi Empat dan Segitiga (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang