

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) BERBASIS TGT (*TEAM GAMES TURNAMENT*)

Winda Luthfiyaningrum¹, Dewi Tryanasari², Juli Sugianingsih³ .

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN 02 Madiun Lor

Alamat e-mail : windaluthdiya@gmail.com

ABSTRACT

The problems that occurred in this research were the low learning outcomes of Mathematics content, caused by the use of limited learning media, learning was less interesting and less enjoyable because the learning models and methods were less varied, students were still hesitant in expressing their opinions on the material they were studying. This research aims to improve mathematics learning outcomes in fourth grade elementary school students through the PBL (Problem Based Learning) learning model based on TGT (Team Games Tournament). This classroom action research was carried out in 2 cycles with each cycle having four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 28 class IV students at SDN 02 Madiun Lor. The results of this research show that Mathematics for class IV students through the PBL (Problem Based Learning) learning model based on TGT (Team Games Tournament) can improve student learning outcomes which are characterized by increased completeness, namely in cycle 1 with an average score of 78.88, while in cycle 2 with an average score of 86.60 and was declared successful.

Keywords: PBL (Problem Based Learning) learning model, TGT (Team Games Tournament), Mathematics learning outcomes

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar muatan Matematika, disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang terbatas, pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan karena model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa masih ragu dalam menyampaikan pendapat terhadap materi yang mereka pelajari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD melalui model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis TGT (*Team Games Tournament*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdapat empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Matematika siswa kelas IV melalui Model pembelajaran PBL (*Problem Based*

Learning) Berbasis TGT (*Team Games Turnament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan yaitu pada siklus1 dengan nilai rata-rata 78,88 ,sedangkan pada siklus dengan nilai rata-rata 86,60 dan dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*), TGT (*Team Games Turnament*), Hasil belajar matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk ditempuh bagi semua warga negara Indonesia. Didalam dunia pendidikan kita sebagai manusia dapat mengetahui hal-hal baru yang sebelumnya tidak kita ketuahui. Kualitas pendidikan suatu bangsa sangat menentukan nasib bangsa ke depannya. Pendidikan terdiri dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ artinya suatu didikan (Sheila Adella Puteri & Ahmad Muhyani Rizalie, 2023). Di dalam pendidikan terdapat sistem pendidikan yang mendasari terciptanya aturan pendidikan. Sistem pendidikan nasional selalu mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan adalah kurikulum, dengan adanya kebutuhan dan perkembangan zaman secara langsung akan mempengaruhi konsep kurikulum pendidikan yang diberlakukan. Salah satu lembaga pendidikan yang

berperan penting untuk menanamkan dan mengembangkan karakter siswa adalah sekolah dasar karena merupakan fondasi awal dimana guru menanamkan konsep-konsep awal, baik itu berupa pengetahuan maupun sikap yang tergambar dalam karakter siswa.(Agus et al., 2022).

Pendidikan dapat ditempuh melalui proses pembelajaran, pendidikan akan mencapai hasil yang optimal jika semua komponen pembelajaran saling mendukung. Pendidikan formal yang dilalui oleh seluruh siswa adalah adalah pendidikan pada Sekolah Dasar (SD). Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari siswa di SD yaitu matematika. Matematika diartikan sebagai: “ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur bilangan operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan”. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari mulai Sekolah Dasar, untuk membekali peserta didik dengan

kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.(Widyastuti et al., 2022) Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan membangun daya pikir manusia. Matematika merupakan mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas ,bermartabat melalui sikap kritis dan logis. Matematika merupakan ilmu dedukti, aksiomatik, formal,hierarkis abstrak, bahasa symbol pada arti.(Zuhaida et al., 2021)

Bedasarkan observasi di SDN 02 Madiun Lor , ditemukan beberapa kondisi nyata yang tidak sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Matematika bahwa siswa kesulitan dalam belajar pada muatan Matematika. Masalah kognitif yaitu kegiatan pembelajaran yang diterapkan bersifat satu arah ,rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa, siswa masih kurang mampu menerapkan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Untuk masalah afektif yaitu anak kurang percaya diri, tidak mampu bekerjasama dan tidak disiplin terhadap tugasnya. Masalah psikomotorik rendahnya

kemampuan berkomunikasi pada siswa dan rendahnya rasa ingin tahu siswa. Apabila hal ini tidak diatasi maka siswa akan beranggapan Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Matematika dan berdampak pada aktivitas serta rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan melakukan suatu pembaharuan terhadap proses pembelajaran yaitu menggunakan Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis TGT (*Team Games Turnament*). Variasi ini cocok dengan proses belajar Matematika, dimana strategi tersebut membantu siswa dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerjasama, membantu siswa agar aktif dan memahami konsep matematika dengan baik. Dengan menggabungkan 2 model pembelajaran yakni PBL (*Problem Based Learning*) dan TGT (*Team Games Turnament*).

PBL menjadi model utama yang dipilih karena PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mengasah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah sejalan dengan pendapat (Amaludin,

2021) bahwa model tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis, model ini juga menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif sehingga juga meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Model kedua yang di pilih adalah TGT (*Team Games Turnament*). Model tersebut di pilih karena model tersebut adalah pembelajaran yang kooperatif sehingga siswa berkontribusi dalam kegiatan belajar, hal tersebut berdampak positif pada kualitas interaksi yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Menurut (Sheila Adella Puteri & Ahmad Muhyani Rizalie, 2023) siswa aktif dalam permainan tanpa memandang perbedaan. Tipe Teams Games Tournament (TGT) cocok untuk diterapkan pada siswa kelas IV dan VI yang tergolong kelas tinggi dalam rangka mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar perolehan siswa. (Hartanto & Mediatati, 2023)

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, maka tujuan dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini untuk menganalisis peningkatan hasil belajar yang

diperoleh siswa dalam muatan matematika menggunakan model Problem Based Learning dan Teams Games Tournament pada siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK dengan 2 siklus . Didalam penelitian PTK sendiri terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Madiun Lor. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai Agustus 2024 .Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika dengan subjeknya siswa - siswi kelas IV (empat) yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek penelitian sendiri berdasarkan observasi yang sudah dilakukan dengan hasil observasi terkait hasil belajar siswa di mata pelajaran matematika.Untuk meningkatkan hasil belajar sendiri peneliti menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis TGT (*Teams Games Tournament*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui lembar observasi dan tes

hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar selama penelitian. Lembar observasi terdiri atas lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Selain itu lembar observasi yang disediakan untuk mencatat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan 2 tahap yaitu tahap pra tindakan dan tahap tindakan dan menggunakan 2 siklus yaitu siklus 1, dan siklus 2 dengan tindakan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika di siklus 1 nantinya tujuan yang diharapkan telah tercapai maka kegiatan dihentikan. Namun jika pada siklus tersebut belum berhasil, maka peneliti mengulang ke siklus II dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sesuai tujuan/kriteria yang telah ditetapkan. (Arikunto, Suharsimi, 2009)

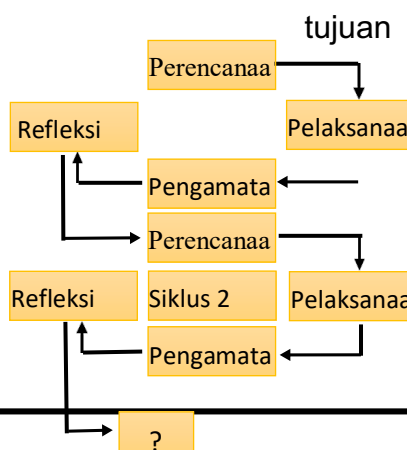
Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun alur penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, Suharsimi, 2009). Pada tahap perencanaan ini, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- a) Menelaah materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan penelitian, serta menelaah capaian pembelajaran dan



pembelajaran bersama tim kolaborasi

- b) Menyusun modul ajar sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c) Menyiapkan media pembelajaran berupa media power point dan media wordwall sebagai media untuk games
- d) Menyiapkan lembar observasi
- e) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian untuk mengukur hasil belajar peserta didik

2. Pelaksanaan Tindakan

Menurut (Arikunto,Suharsimi, 2009), selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama dengan teman sejawat. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui model Problem Based Learning (PBL) berbasis Teams Games Tournament (TGT). Pelaksanaan tindakan

penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto,Suharsimi, 2009) Peneliti menggunakan lembar penilaian aktivitas peserta didik, dokumen serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbasis Teams Games Tournament (TGT).

4. Refleksi

Menurut (Arikunto,Suharsimi, 2009) refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (reflective) tentang perubahan

yang terjadi pada peserta didik, suasana kelas, dan guru. Peneliti mengevaluasi kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama. Selanjutnya membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya sehingga memperoleh hasil yang lebih baik lagi

Presentase ketuntasan	42,85%
-----------------------	--------

Tabel 1 Presentase hasil belajar Prasiklus

Aspek	Siklus 1
Nilai rata-rata	78,88
Jumlah Ketuntasan	17
Presentase ketuntasan	60,71%

Tabel 2 Presentase hasil belajar Siklus 1

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan subjek kelas IV SDN 02 Madiun Lor. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli - Agustus saat kegiatan PPL semester 2. Setelah dilakukan kegiatan penilaian lembar kerja peserta didik masih terlihat beberapa peserta didik kesulitan sehingga nilai di siklus I tidak maksimal dan peningkatan terjadi di siklus II bisa dilihat pada table dibawah ini :

Aspek	Siklus 2
Nilai rata-rata	86,50
Jumlah Ketuntasan	24
Presentase ketuntasan	85,71%

Tabel 3 Presentase hasil belajar Siklus 2

Aspek	Pra siklus
Nilai rata-rata	73,68
Jumlah Ketuntasan	12

Dari table yang dijabarkan diatas siswa cenderung aktif dalam menerima pembelajaran Matematika tentang pembagian yang sudah disampaikan dan hal ini tentunya sangat berpengaruh pada kemampuan siswa Ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hasil belajar pada kegiatan Pra siklus hanya memperoleh nilai

rata-rata 73,68 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya 12 anak dengan presentase 42,85%. Dengan hasil tersebut dilakukanlah siklus 1 yang menggunakan Model pembelajaran PBL berbasis TGT . Pada siklus 1 ini memperoleh nilai rata-rata 78,88 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 17 anak dengan presentase 60,71%. Meskipun mengalami peningkatan, hasilnya belum mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan dalam implementasi model pembelajaran PBL (Problem basic learning) berbasis Teams Games Tournament (TGT) belum maksimal. Guru belum menggunakan media slide powerpoint yang menarik saat penyampaian materi pembelajaran, tidak membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang boleh dilakukan dan tidak dilakukan selama pembelajaran berlangsung agar siswa lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru belum memotivasi siswa agar lebih aktif ketika kerja kelompok. Sehingga, pada tindakan siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan mengacu kekurangan pada tindakan siklus I. Perbaikan tersebut yakni: (1)

penggunaan media slide powerpoint dengan desain yang lebih menarik minat belajar siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, (2) saat kegiatan kerja kelompok ataupun awal kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi-motivasi agar siswa lebih semangat serta, (3) saat awal kegiatan pembelajaran guru dengan siswa membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang harus dipatuhi selama pembelajaran berlangsung. Di siklus 2 ini memperoleh nilai rata-rata 86,50 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan 24 siswa dengan presentase 85,71. Dengan hasil di siklus 2 bisa dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan target yang di tentukan.

Penelitian tindakan kelas ini digunakan dalam pembelajaran matematika yang dengan tindakan berupa siklus I dan siklus II yang digunakan untuk mengubah kondisi awal nilai hasil belajar siswa yang rendah menjadi lebih meningkatkan pada pembelajaran matematika kelas IV. Dari penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis TGT (*Team Games Turnament*) dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Sehingga hasil penelitian ini relevan dengan hasil dari penelitian dari (Sheila Adella Puteri & Ahmad Muhyani Rizalie, 2023) dengan judul Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL, TGT Dan Improve Di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin. Serta penelitian yang di lakukan oleh (Hartanto & Mediatati, 2023) dengan judul Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).

D. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dengan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis TGT (*Team Games Turnament*) pada kelas IV di SDN 02 Madiun Lor dapat di tarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan dalam setiap siklus. Berdasarkan Hasil belajar pada kegiatan Pra siklus hanya memperoleh nilai rata-rata 73,68 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya 12 anak dengan presentase 42,85% pada pra siklus ini masih menggunakan buku. Pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 78,88 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan

berjumlah 17 anak dengan presentase 60,71%. Meskipun mengalami peningkatan, hasilnya belum mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini di karenakan penggunaan model pembelajaran kurang maksimal. Di siklus 2 ini memperoleh nilai rata-rata 86,50 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan 24 siswa dengan presentase 85,71. Dengan hasil di siklus 2 bisa dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan target yang di tentukan. Berdasarkan dari hasil yang di peroleh maka penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbasis TGT (*Team Games Turnament*) dalam pembelajaran matematika sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, J., Agusalm, A., & Irwan, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6963–6972. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>

- Amaludin, L. (2021). *Model Pembelajaran PBL Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Pascal Books. Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas II SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru*, 2(1), 115–122.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara. Zuhaida, K., Auliya, F. F., Nisa', K., & Hanik, E. U. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Bangun Ruang Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di MI Nahdlatul Ulama' 01 Purwosari. *Arzusin*, 1(1), 176–189. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v1i1.119>
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Sheila Adella Puteri, & Ahmad Muhyani Rizalie. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL, TGT Dan Improve Di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 224–234. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i3.2160>
- Widyastuti, E., Sahabuddin, E. S., & Latif, R. A. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar