

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENYAJIAN
DATA MELALUI “DATAQUEST GAMES” KELAS 3 SDN SUKUN 2
KOTA MALANG**

Adinda Rifdah Parasamya Fitrah¹, Andika Gutama², Ahmad Rifky Hidayat³
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2},
SDN Sukun 2 Kota Malang³

1adindarifdahpf@gmail.com, 2andika@unikama.ac.id,
3ahmadrifkihidayat8@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to improve mathematics learning outcomes in the material of data presentation in tables through Dataquest Games activities in the form of data adventure missions based on a cooperative learning model of the team quiz type. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 28 students in class III-A at SDN Sukun 2 Malang City. Data collection techniques were carried out through interviews, observation, documentation, and learning outcome tests and data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The implementation of learning with the concept of learning posts in groups. Each post contains different data presentation challenges, such as reading tables, grouping data, making simple diagrams and solving data presentation problems. The results of the study showed an increase in student learning outcomes in each cycle. In cycle I, the average student learning outcomes reached 82.1 with a completion percentage of 78% and was in the sufficient category. In cycle II, the average learning outcomes increased to 91.8 with a completion percentage of 93% and was in the very good category. Dataquest Games activities can increase student engagement, cooperation, self-confidence, and enthusiasm during the learning process. Therefore, this game can be used as an innovative learning alternative for data presentation in elementary schools.

Keywords: Data Presentation, Games, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi penyajian data dalam tabel melalui kegiatan *Dataquest Games* berupa misi petualangan data berbasis model pembelajaran kooperatif tipe team quiz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 murid pada kelas III-A di SDN Sukun 2 Kota Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar serta data dianalisis menggunakan Teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pelaksanaan pembelajaran dengan konsep pos-pos pembelajaran secara berkelompok. Setiap pos berisi tantangan penyajian data yang berbeda, seperti membaca tabel, mengelompokkan data, membuat diagram sederhana dan menyelesaikan soal penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar murid mencapai 82,1 dengan persentase ketuntasan sebesar 78% dan berada pada kategori cukup. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 91,8 dengan persentase ketuntasan sebesar 93% dan berada pada kategori sangat baik. Kegiatan *Dataquest Games* mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, dan antusias murid selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada materi penyajian data di sekolah dasar

Kata Kunci: Penyajian Data, Games, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang mempunyai kontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Pembelajaran matematika di sekolah dasar murid tidak hanya dituntut mampu menghitung, tetapi juga memahami konsep serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suci & Taufina, 2020). Kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian murid. Sejalan dengan penelitian dari Putri (2023) bahwa banyak murid yang bosan karena cara mengajar guru yang monoton. Kondisi ini

menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan berdampak pada hasil belajar murid.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan melaksanakan model pembelajaran yang menuntut peran aktif murid secara langsung hingga materi matematika yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh murid (Amalia et al., 2024). Model pembelajaran yang dianggap efektif digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz karena dapat membantu dalam pencapaian kemampuan belajar murid dalam pembentukan konsep pada materi pelajaran dan memberikan kesempatan pada murid untuk

berpartisipasi aktif (Rajagukguk & Tamba, 2025). Pembelajaran kooperatif menurut Sakinah dan lainnya (2025) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran dalam kelompok dapat meningkatkan interaksi social, kerja sama, dan pemahaman konsep murid melalui aktivitas belajar bersama.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Sukun 2 Kota Malang bahwa dalam materi ajar di kelas, guru telah menggunakan beberapa metode mengajar yang berbeda akan tetapi jarang menggunakan model pembelajaran interaktif. Kendala lainnya seperti kecenderungan murid yang tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung menyebabkan rendahnya hasil belajar murid terhadap materi. Untuk mengatasi masalah tersebut, metode yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu metode team quiz (Halawa, 2024). Model team quiz juga sesuai diterapkan pada murid sekolah dasar karena murid cenderung menyukai aktivitas bermain, tantangan, dan kompetisi yang sehat (Wahyudi & Hanum, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, inovasi pembelajaran yang dapat digunakan Adalah "*Dataquest Games*". *Dataquest Games* merupakan sebuah konsep pembelajaran interaktif berbasis permianan dan misi petualangan yang dirancang khusus untuk materi penyajian data. Melalui permainan ini, murid diajak menyelesaikan berbagai tantangan, membaca tabel, memecahkan teka-teki, dan menyajikan data dalam bentuk diagram melalui beberapa pos permainan. Setiap kelompok akan bekerjasama menyelesaikan misi yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penerapan pembelajaran berbasis permainan ini juga sejalan dengan teori kontrutivisme Piaget yang menyatakan bahwa murid akan lebih mudah memahami konsep apabila terlibat langsung dalam pengalaman belajar secara nyata dan aktif (Azzahra, 2025).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah metode pembelajaran team quiz sehingga dapat meingkatkan aktivitas dan hasil bealjar matematika materi penyajian data dalam tabel

murid kelas III-A SDN Sukun 2 Kota Malang tahun pelajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan menerapkan pendekatan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan secara bertahap dan berulang oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses maupun hasil pembelajaran. (Kemmis et al., 2002) Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN Sukun 2 Kota Malang pada kelas III-A sebanyak 28 orang.

Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas



Sumber: Mahartanti et al.,(2024)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan

didalam setiap siklus terdiri dari empat langkah yang meliputi perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi (Bektiarso & Astutik, 2021). Kegiatan perencanaan untuk mempersiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran sebelum penelitian dilaksanakan, tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran matematika materi penyajian data menggunakan *Dataquest Games* dengan konsep rotasi pos. Selanjutnya dilakukan observasi untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir yaitu refleksi yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sehingga menjadi dasar perbaikan siklus berikutnya. Data hasil tes pada setiap siklus kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan ketuntasan belajar murid setelah diterapkannya *Dataquest Games*.

Hasil asesmen murid dianalisis secara deskriptif untuk menentukan sejauh mana peningkatan hasil belajar murid selama siklus penelitian. Berikut disajikan rumus rata-rata yang dicari (Mx) digunakan untuk mendapatkan hasil tersebut.

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan

Mx : mean yang dicari

$\sum fx$: jumlah seluruh skor

N : jumlah murid

Rumus dalam perhitungan persentase murid yang tuntas yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

f : frekuensi jumlah murid yang tuntas

n : jumlah seluruh murid

Penilaian terhadap pengalaman guru dan murid selama proses pembelajaran dapat dilakukan menggunakan skala likert. Penggunaan skala ini bertujuan untuk mengetahui respon dan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Almadini & Fauziah, 2026). Menjelaskan bahwa skor hasil pengamatan yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dihitung dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus tertentu sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skala yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor}} \times 100\%$$

Persentase hasil pengamatan yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria keberhasilan Tindakan. Adapun kriteria keberhasilan Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
89-100	Sangat Baik
82-88	Baik
75-81	Cukup
65-74	Kurang
0-65	Sangat Kurang

C.Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang peningkatan hasil belajar materi penyajian data melalui *Dataquest Games* di kelas III-A ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II

Siklus I

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I

Keterangan	Siklus I			
	Pert-1	Pert-2	Pert-3	Evaluasi
Nilai Min	52	58	64	68

Nilai Max	82	86	91	94
Rata-rata	67,4	73,2	78,5	82,1
Ketuntasan	39%	57%	71%	78%
Kategori	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Cukup

Siklus I dilaksanakan pada bulan April awal dengan tiga pertemuan dan pemberian soal evaluasi materi penyajian data dalam tabel.

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Rata-rata hasil belajar murid pada pertemuan pertama sebesar 67,4 dengan persentase ketuntasan 39% dan berada pada kategori sangat kurang. Pada pertemuan kedua rata-rata meningkat menjadi 73,2 dengan ketuntasan 57% dan berada pada kategori kurang. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 78,5 dengan persentase ketuntasan 71% dan berada pada kategori cukup. Kegiatan evaluasi siklus I mendapatkan rata-rata hasil belajar murid mencapai 82,1 dengan persentase ketuntasan sebesar 78% dan berada pada kategori cukup. Meskipun hasil belajar murid mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa murid yang mengalami kesulitan menafsirkan

data dan membuat diagram batang sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada akhir April dalam dua pertemuan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan pembelajaran, seperti pemberian instruksi pembelajaran yang lebih jelas, pengelolaan waktu, dan pendampingan yang lebih optimal pada setiap kelompok.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II

Keterangan	Siklus II	
	Pert-1	Pert-2
Nilai Min	74	80
Nilai Max	94	100
Rata-rata	85,4	91,8
Ketuntasan	81%	93%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar murid pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Pada pertemuan pertama, rata-rata hasil belajar murid mencapai 85,4 dengan persentase ketuntasan sebesar 81% dan berada pada kategori baik. Selanjutnya, pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 91,8 dengan persentase

ketuntasan sebesar 93% dan berada pada kategori sangat baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Dataquest Games* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz mampu membantu murid memahami materi penyajian data dengan lebih baik. Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran ini juga membuat murid lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, penerapan *Dataquest Games* dengan konsep rotasi pos pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi penyajian data pada murid kelas III-A SDN Sukun 2 Kota Malang. Peningkatan tersebut terlibat dari hasil belajar murid pada setiap pertemuan dan siklus yang mengalami perkembangan secara bertahap. Selain itu, perubahan juga terlibat pada aktivitas dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi awal pembelajaran murid masih mengalami kesulitan memahami materi penyajian data terutama dalam mengelompokkan

data dan membuat diagram sederhana. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah membuat sebagian murid kurang aktif dan mudah merasa bosan saat pembelajaran matematika berlangsung (Rikawati & Sitinjak, 2020). Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Dataquest Games* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena murid belajar melalui kegiatan permainan dan tantangan pada setiap pos pembelajaran. Pada siklus I, murid belum menunjukkan ketertarikan pada materi penyajian data dan sebagian besar belum aktif mengikuti tugas kelompok karena masih bergantung pada teman kelompoknya saat menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, pengelolaan waktu serta pendampingan kelompok yang masih mengalami kesulitan. Hasil pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih kondusif dan murid terlibat lebih percaya diri dalam

menyampaikan pendapat maupun menyelesaikan soal penyajian data.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan dan pengalaman langsung (Souvi et al., 2024). Kegiatan misi petualangan data membuat lebih antusias karena pembelajaran dilakukan melalui tantangan setiap pos yang berbeda-beda. Sesuai dengan penelitian dari Sawaki (2025) bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan murid karena murid belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa takut dalam belajar.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *Dataquest Games* juga mampu meningkatkan kerjasama kelompok, murid lebih percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat serta antusias murid selama pembelajaran berlangsung (Khoir et al., 2024). Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan tantangan membuat murid lebih aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif (Hermini, 2025). Dengan

demikian, penerapan *Dataquest Games* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran inovatif pada materi penyajian data dalam tabel di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, penerapan *Dataquest Games* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi penyajian data dalam tabel pada murid kelas III-A. Pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan misi petualangan data dengan sistem rotasi pos, membuat murid lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata dan persentase ketuntasan murid pada setiap siklus, yaitu dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok juga membantu murid lebih mudah memahami konsep penyajian data, meningkatkan kerja sama antarmurid, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- almadini, S., & Fauziah, A. N. M. (2026). *Respon Murid Terhadap Pembelajaran Inkuiri Terstruktur Pada Materi Sistem Pencernan*. 11, 211–220.
- Amalia, D., Baharullah, & Kristiawati. (2024). *Implementasi Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 50–62.
- Azzahra, N. T. (2025). *Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran*. 2(2), 64–75.
- Bektiarso, S., & Astutik. (2021). *Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Bagi Guru Sman Panarukan Situbondo*. 1(1), 54–62.
- Halawa, M. (2024). *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Metode Team Quiz Dan Metode Individual Quiz Pada Materi Barisan Dan Deret Di Kelas*. 3(1).
- Hermi, T. (2025). *Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kesejahteraan*. 2(2), 2248–2258.
- Kemmis, Mctaggart, & Zuber-Skerritt. (2002). *The Concept Of Action Research*.
- Khoir, A., Rizki, A., Hasibuan, G., Nurazizah, I., & Syafa, A. (2024). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Pembelajaran Active Learning Di Sman 3 Kota Bekasi*. 9, 381–391.
- Mahartanti, L. M., Sari, Y. P., Widodo, S. T., Kelas, V., & Data, P. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Manipulatif Papan Diagram (Padi) Materi Penyajian Data Matematika Kelas V Sdn Karanganyar Gunung 01 Kota Semarang*. 839–847.
- Putri, W. A. (2023). *Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika*. 02(02), 123–128.
- Rajagukguk, P. M., & Tamba, P. (2025). *Efektivitas Metode Team Quiz Berbantu Bahan Ajar Pembelajaran Ips*. 2, 391–401.
- Rikawati, K., & Sitingaj, D. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif*. 2(2), 40–48.
<https://doi.org/10.21580/Jec.2020.2.2.6059>
- Sakinah, T. A., Mardatih, W. Z., & Gusmaneli. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. 01(2), 76–89.
- Sawaki, A., Komul, A., & Fina, A. (2025). *Implementasi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Mimika*. 5.
- Souvi, W., Ningtyas, R., El-Yunusi, M. Y. M., Sunan, U., Surabaya, G., & Agama, P. (2024). *Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya*. 3(2), 89–100.
- Suci, D. W., & Taufina. (2020). *Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah Di Sekolah*

Dasar. 4(2), 505–512.

Wahyudi, M., & Hanum, F. A. (2023).
*Strategi Pembelajaran Team
Quiz Dalam Membangun
Keaktifan Dan Ketuntasan. 3, 49–
92.*