

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS III SDN TIRU KIDUL 1 KABUPATEN KEDIRI

Ananda Nurlaily Habibah¹, Raras Setyo Retno², Winarsih³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN Tiru Kidul 1

¹anandanurlailyhabibah@gmail.com ²raras@unipma.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in mathematics learning achievement in flat shape material through the Teams Games Tournament (TGT) learning model for class III students at SDN Tiru Kidul 1, Kediri Regency. This research is a classroom action research conducted in two cycles, where each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 25 students in class III in the second semester of the 2022/2023 academic year at SDN Tiru Kidul 1. The results of the study concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve the mathematics learning achievement of class III students at SDN Tiru Kidul 1. This can be demonstrated by the completeness score of learning mathematics on flat shapes in cycle I by 48% and increased in cycle II by 80%. The completeness of student achievement results has increased by 32%.

Keywords: Learning achievement, Mathematics, Teams Games Tournament

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika materi bangun datar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1 Kabupaten Kediri. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian adalah siswa kelas III semester II tahun pelajaran 2022/2023 di SDN Tiru Kidul 1 sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai ketuntasan belajar matematika materi bangun datar pada siklus I sebesar 48% dan meningkat pada siklus II sebesar 80%. Ketuntasan hasil prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 32%.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Matematika, *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber

daya manusia yaitu melalui kualitas proses pembelajaran disekolah. Peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar dikelas, guru harus berinovasi sehingga

pembelajaran yang direncanakannya dapat berjalan secara optimal. Keberhasilan dan kelancaran suatu pembelajaran terletak pada perencanaan sebelum proses pembelajaran berlangsung (Primayana, 2020).

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar komponen pembelajaran yaitu guru, siswa, dan materi ajar. Guru memiliki peran yang sangat penting karena berfungsi sebagai penyalur yang menyampaikan serta mentransfer bahan ajar berupa ilmu pengetahuan, sedangkan siswa menjadi penimba ilmunya (Herlina dkk., 2022). Materi yang disampaikan oleh guru merupakan informasi yang harus dipelajari oleh siswa untuk dipahami, diresapi dan diamalkan untuk bekal menyelesaikan pendidikannya nanti (Albaar, 2020).

Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memahami siswanya dalam proses belajar mengajar tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja. Setiap siswa memiliki perbedaan sehingga guru harus mampu dalam menghadapi kesulitan belajar (Abdullah, 2017). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu berkreasi dalam penyajian dan penggunaan

berbagai model pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran akan dapat memudahkan pemahaman siswa sehingga prestasi belajar akan meningkat (Wihartini, 2019).

Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi dan karakteristik siswa, sifat materi pembelajaran, ketersediaan fasilitas dan media, juga tingkat partisipasi siswa pada pembelajaran (Ristiana, 2022). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, karena pada proses pembelajaran siswa akan berperan aktif dan diharapkan mampu untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat berkerja sama dengan anggota kelompoknya dengan baik (Octavia, 2020).

Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif. Model

pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, dalam satu kelompok terdapat empat atau lebih siswa yang bersifat heterogen. Dimana pada pembelajaran kooperatif ini, guru berperan menjadi fasilitator pada pembelajaran. Jadi pada penerapan model pembelajaran kooperatif ini, siswa akan memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam memecahkan masalah secara bersama anggota kelompoknya (Sojo, 2022).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan bermain sebagai keterampilan fisik, bekerja sama dengan anggota kelompok, dan belajar beradaptasi dengan teman sebayanya (Musdalifa dkk., 2022). Dengan menerapkan model TGT ini menjadikan siswa aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa (Hasibuan dkk., 2021).

Dalam UU Sisdiknas Pasal 37 Tahun 2017 menyatakan bahwa susunan kurikulum di SD/MI, SDLB

atau sederajat menjelaskan bahwa pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal. Matematika masuk ke dalam mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang SD/MI (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, t.t.). Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern dalam memajukan daya pikir manusia (Aeni, 2023).

Berdasarkan data prestasi belajar matematika pada materi bangun datar yang dilakukan di SDN Tiru Kidul 1 pada siswa kelas III prestasi belajar tergolong masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Salah satu penyebabnya yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan hanya menjadi penerima informasi yang disampaikan guru. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1 pada materi bangun datar, dari 25 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM) hanya 10 siswa,

sementara 15 siswa mendapatkan nilai di bawah 75 atau belum mencapai KKM.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan perubahan agar pembelajaran di kelas tidak hanya terfokus pada guru tetapi menjadikan pembelajaran lebih melibatkan pada kegiatan siswa yang menyenangkan dan mengandung unsur permainan yang dapat menumbuhkan semangat belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilaksanakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penggunaan model pembelajaran TGT dilaksanakan dalam bentuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan pada kelas III SDN Tiru Kidul 1. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalah dalam penelitian dengan menerapkan model TGT ini yaitu bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas III mata pelajaran Matematika materi bangun datar di SDN Tiru Kidul 1.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model TGT ini

secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan prestasi belajar matematika kelas III di SDN Tiru Kidul 1.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini ialah memakai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Parnawi, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tiru Kidul 1 yang beralamat di Jalan Lapangan No. 4 Desa Tiru Kidul Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu pada bulan Mei dan Juni 2023. Penelitian ini dilakukan pada hari efektif sesuai jadwal pelajaran di sekolah yaitu pada siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 25 orang siswa. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan hasil data yang diperoleh dari data di lapangan saat penelitian berlangsung yang tentunya difokuskan pada Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1 Kabupaten Kediri. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus ini diadakan tindakan kelas pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III. Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2023 dengan jumlah 25 siswa kelas III. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, instrument pembelajaran yang mendukung.

Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran *Teams Group Tournament* pada materi "Bangun Datar". Kemudian pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Hasil penilaian siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Siklus I

**Menggunakan Model TGT
Siswa SDN Tiru Kidul 1**

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata	68
2.	Jumlah siswa tuntas belajar	12
3.	Presentase ketuntasan	48%

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT nilai ketuntasan belajar mencapai 48% atau ada 12 anak dari 25 siswa tuntas belajar dan 13 siswa belum tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 48% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal dengan metode yang diterapkan guru.

Pada refleksi didapatkan beberapa solusi terhadap permasalahan proses pembelajaran. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya tindak perbaikan terhadap upaya tindak perbaikan terhadap upaya memotivasi siswa pada siklus I.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus ini diadakan tindakan kelas pada pembelajaran

matematika materi bangun datar kelas III. Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023 dengan jumlah 25 siswa kelas III. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, instrument pembelajaran yang mendukung.

Pada tahap pelaksanaan peneliti menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi "Bangun Datar". Kemudian pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Hasil penilaian siswa pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Penilaian Siklus II
Menggunakan Model TGT
Siswa SDN Tiru Kidul 1**

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata	84,64
2.	Jumlah siswa tuntas belajar	20
3.	Presentase ketuntasan	80%

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT nilai ketuntasan belajar mencapai 80% atau ada 20 anak dari 25 siswa tuntas belajar dan 5 siswa belum tuntas belajar. Pada siklus kedua secara klasikal siswa mengalami peningkatan prestasi

belajar, siswa memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 80% sesuai ketuntasan yang dikehendaki sebesar 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika materi bangun datar terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas III sehingga siswa menjadi lebih termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami dan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap refleksi, adanya peningkatan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh adanya pemilihan model pembelajaran yang sesuai pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian, pada pelaksanaan tindakan siklus I dan II dapat diketahui perubahan-perubahan hasil prestasi belajar siswa kelas III yang meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika materi bangun

datar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa setiap siklusnya. Rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada siklus I yaitu 68 dengan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 48%. Pada siklus II rata-rata hasil prestasi belajar siswa yaitu 84,64 dengan presentase ketuntasan belajar siswa 80%. Presentase ketuntasan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 32%.

Dari pemaparan data hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1 tahun ajaran 2022/2023.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar matematik materi bangun datar pada siswa kelas III SDN Tiru Kidul 1. Hal

ini dapat dilihat dari peningkatan presentase hasil prestasi belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil prestasi belajar siswa adalah 68 dengan ketuntasan klasikal 48% dan pada siklus II nilai rata-rata hasil prestasi belajar siswa adalah 84,64 dengan ketuntasan klasikal 80%. Dengan demikian ketuntasan klasikan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 32%.

Dalam penerapan model pembelajaran ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Sebagai guru hendaknya mengajar siswa dengan menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student center*) akan menjadikan siswa lebih aktif pada pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
<https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>

- Aeni, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Siswa Kelas V SDN Tulungrejo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 2. <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/146>
- Albaar, M. R. (2020). *Desain Pembelajaran Untuk Menjadi Pendidik Yang Profesional*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Nurbaiti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 1(2), 2. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v1i2.31>
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Feriyanto, Junaidi, Nurlaila, Q., Rahmi, H., Telaumbanua, A. C., Wahyudi, Ratnadewi, Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Tohar Media.
- Musdalifa, Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Group Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Mitra Cendekia Media.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321–328. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/428>
- Ristiana, D. (2022). *Metode Pembelajaran*. Lakeisha.
- Sojo. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Lakeisha.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (t.t.). SIMKeu KEMENDIKBUD. Diambil 24 Oktober 2021, dari <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan/18-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Wihartini, K. (2019). *Analisis Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran*. 1001–1003. <http://semnasfis.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/72.-Kiki-Wihartini.pdf>