



Peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu kuis interaktif pada siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul

Devy Kumalasari ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

Sunarsi, SDN 2 Ganungkidul

✉ kumalasaridevy266@gmail.com

Abstrak: Tujuan pengkajian penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk melihat perubahan tingkat hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kuis interaktif pada pembelajaran matematika. Siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul Nganjuk merupakan sasaran di penelitian ini. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian ini. Pembelajaran di tahap pengkajian dilaksanakan selama dua siklus. Data dikumpulkan menggunakan observasi, tes evaluasi (asesmen), dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus 1, rata-rata jumlah siswa yang nilainya di atas KKM ada 65% sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang nilainya di atas KKM naik menjadi 92%. Temuan ini menunjukkan keberhasilan dengan memanfaatkan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Kuis Interaktif sebagai media pendukung. Keberhasilan dalam peningkatan kemampuan siswa dapat ditunjukkan pada hasil temuan ini. Siswa kelas IV menyukai strategi pengajaran ini dan media yang terkait karena mereka dapat belajar sambil bersenang-senang.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil belajar, Matematika



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan pendidikan bagi masyarakat Indonesia. Salah satu perspektif adalah bahwa guru harus menawarkan bantuan sebaik mungkin dalam mengatur, melaksanakan, dan menilai proses pendidikan. Guru yang memberikan instruksi terbaik juga akan menghasilkan hasil yang terbaik. Dengan demikian siswa akan memperoleh hasil dari belajar, sehingga akan tercapai hasil yang melampaui kriteria ketercapaian dalam belajar yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut. (Mucholladum, 2022).

Matematika merupakan pelajaran penting yang selalu ada di setiap tingkatan jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam menciptakan kemampuan siswa yang dapat bermanfaat dan memiliki intelektual serta kecerdasan dibutuhkan matematika sebagai ilmu dasar. Nilai pelajaran matematika adalah salah satu syarat kelulusan siswa pada setiap jenjang pendidikan. Namun, dalam praktiknya, siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang. Sifat matematika yang abstrak dan konseptual serta teknik pemrosesannya, yang mengubah banyak bentuk, adalah beberapa alasan mengapa matematika itu sulit. (Kamarullah, 2017).

Menurut hasil penelitian berupa observasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Ganungkidul yang jumlahnya 14 siswa, matematika merupakan pelajaran yang sangat tidak mereka sukai. Mereka tidak menyukai pelajaran matematika karena harus berhitung, menghafalkan rumus serta berfikir kritis dalam menyelesaikan soal soal matematika yang rumit. Dalam rangka meningkatkan hasil kemampuan belajar dan mengubah pendapat siswa yang kurang baik terhadap matematika, guru mempunyai peran yang sangat krusial. Seorang guru wajib menanamkan konsep matematika dengan cara yang benar dan menggunakan penilaian yang baik ketika mengambil konsep pembelajaran yang cocok dengan kemampuan dan kebutuhan siswanya (Wulandari, 2022).

Dari hasil mempelajari matematika khususnya materi bangun datar didapatkan hasil bahwa masih rendahnya minat belajar siswa. Penelitian memberikan hasil evaluasi atau asesmen materi bangun ruang, hal ini dapat terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) ada 8 siswa atau sebanyak 57%. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM ada 6 siswa atau sebanyak 43%. Harus ada solusi segera untuk masalah yang diangkat di atas. Untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan cara menerapkan model dan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa. Penelitian ini memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media kuis interaktif berupa PPT. Dengan adanya penelitian ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar peningkatan hasil kemampuan belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Kuis Interaktif pada pembelajaran Matematika.

***Teams Games Tournament* (TGT)**

Teams Games Tournament (TGT) adalah sejenis paradigma pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini. Penyesuaian pemilihan model pembelajaran ditentukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan diteliti. Seorang guru juga harus mampu mempergunakan model pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Model pembelajaran ini menggunakan konsep pembelajaran disertai permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang senang (Rosyana et al., 2014).

Penggunaan TGT ini dapat membuat siswa kelas IV bersemangat dan berkompetisi dalam permainan. Setiap kelompok akan bersaing mengumpulkan nilai atau skor sebanyak banyaknya agar menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Pada permainan ini siswa dituntut untuk menjawab soal soal matematika. Para siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul dituntut untuk dapat menjawab benar soal soal matematika agar memperoleh nilai atau skor tinggi dan dapat memenangkan permainan tersebut. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu opsi atau solusi yang dipilih guna meningkatkan hasil

belajar kemampuan belajar siswa. Siswa mampu memahami pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran ini (Ilmi et al., 2023).

Media Kuis Interaktif

Selain model pembelajaran yang memberikan semangat dan minat siswa meningkat, guru diwajibkan dapat menciptakan media belajar yang bervariasi. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah kuis interaktif. kuis interaktif ini dibuat dengan menggunakan powerpoint (PPT) yang dibentuk menjadi sebuah kuis berisi pertanyaan matematika. Siswa dapat memilih nomer soal yang akan mereka jawab secara bergantian (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022).

Media kuis interaktif salah satu solusi membantu minat siswa dalam pemahaman materi pelajaran. Media interaktif dalam bentuk powerpoint salah satunya berupa kuis. Media kuis interaktif ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kompetensi guru dalam memenuhi tuntutan zaman yang serba teknologi canggih dan modern. Dengan menggunakan media kuis interaktif siswa dapat memilih soal matematika dan dapat bersemangat menjawab soal tersebut dengan benar (Hartawan, 2021).

METODE

Pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan di penelitian ini. Kegiatan ilmiah yang dikenal sebagai penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan data yang sistematis, kategorisasi, deskripsi, dan interpretasi informasi yang diperoleh melalui wawancara atau diskusi santai, observasi, dan pencatatan. (Manab, 2015). Pendekatan kualitatif didapatkan dari hasil tanya jawab di sesi wawancara dan observasi pada siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif didapatkan dari hasil evaluasi atau asesmen pada siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul pada mata pelajaran matematika.

Jenis penelitian ini tepat untuk pemecahan permasalahan pembelajaran di kelas yang dihadapi guru sehari-hari. Salah satu penelitian yang dapat dirasakan, dialami, dan diserap serta dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Guru dan siswa dapat memecahkan masalah pembelajaran ini dengan menggunakan penelitian tindakan kelas untuk mengidentifikasi masalah yang dimiliki anak-anak di kelas. Pada akhirnya, guru dapat mengatasi masalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar berkat program pembelajaran yang dibuat sebagai salah satu jenis PTK (Susilowati, 2018).

Pengkajian ini dilakukan di salah satu SD favorit di kabupaten Nganjuk yaitu SD Negeri 2 Ganungkidul. SDN 2 Ganungkidul terletak di pusat kota Nganjuk tepatnya di kelurahan Ganungkidul. Subjek yang menjadi penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul berjumlah 14 orang siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan.

Pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, dan tes evaluasi (asesmen) pengukuran hasil belajar siswa. Instrumen yang diperlukan sebagai sebagai pengumpulan data antara lain:

- 1) Kaidah observasi dan pengamatan, yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkah laku siswa di dalam kelas dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Di SDN 2 Ganungkidul, observasi ini juga dilakukan melalui wawancara langsung dengan siswa dan guru.
- 2) Soal tes ujian digunakan untuk menilai hasil kemampuan belajar siswa sebagai ukuran keefektifan pengajaran dan pembelajaran yang dipimpin guru.
- 3) Kamera sebagai alat dokumentasi untuk merekam data kajian yang dibutuhkan.

Dua siklus digunakan dalam pendekatan penelitian tindakan kelas ini. Siklus pembelajaran berlangsung antara bulan Mei dan Juni 2023. Setiap siklus dilakukan dengan

modifikasi yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang diteliti. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses penelitian dikenal sebagai instrumen penelitian. Alat penelitian meliputi dokumentasi, catatan observasi, penilaian kemampuan hasil belajar.

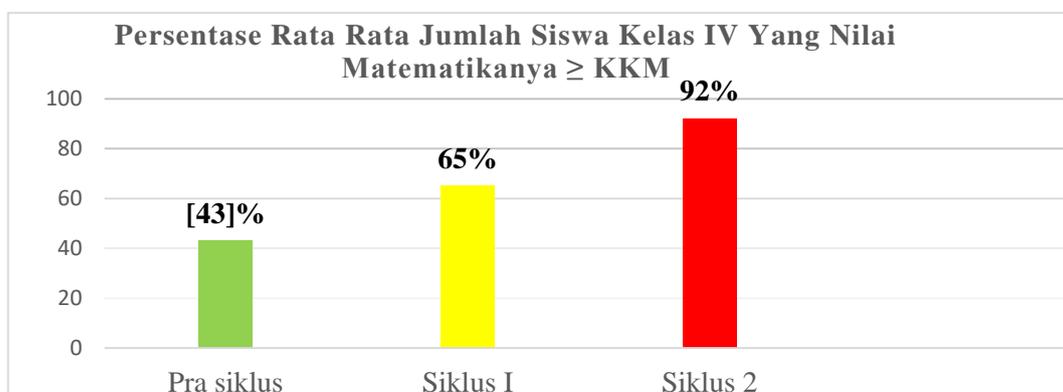
HASIL PENELITIAN

Siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul berjumlah 14 orang dengan jumlah siswa laki-laki 7 orang dan siswa perempuan 7 orang. Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan mempergunakan pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kuis interaktif sebagai media pendukung. Pembelajaran pada penelitian ini dilakukan sejumlah dua siklus. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini sejalan dengan tahap merencanakan, melaksanakan, pengamatan (observasi), dan refleksi dari proses penelitian.

TABEL 1. *Persentase jumlah siswa yang menjadi tolok ukur peningkatan kemampuan memahami matematika*

Siklus	Indikator	Jumlah siswa	%
Pra siklus	Nilai \geq KKM	6	43
	Nilai \leq KKM	8	57
Siklus I	Nilai \geq KKM	9	65
	Nilai \leq KKM	5	35
Siklus II	Nilai \geq KKM	13	92
	Nilai \leq KKM	1	8

Sesuai dengan tabel 1, jumlah siswa yang mendapatkan nilai tes atau ujian matematika di atas KKM berjumlah 9 siswa, sedangkan 5 siswa lainnya belum tercapai nilai standart KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Jumlah siswa yang nilai matematikanya diatas KKM pada siklus I persentasenya sejumlah 65%. Hasil temuan pada siklus dua (II) hanya satu siswa (8%) yang tidak memenuhi nilai KKM, sedangkan 13 siswa (92%) mencapai nilai di atas standar KKM yang telah ditentukan sekolah. 75 adalah standart nilai KKM mata pelajaran matematika yang telah ditentukan sekolah.



GAMBAR 1. *Diagram batang Persentase rata rata jumlah siswa yang nilai matematikanya diatas KKM*

Pada gambar 1 di atas, terjadi kenaikan persentase siswa yang nilai hasil belajar matematikanya telah mencapai KKM. Persentase jumlah siswa yang nilainya diatas KKM meningkat dari siklus I (satu) ke siklus II (dua). Pada siklus 1 persentasenya 65% sedangkan pada siklus II naik atau meningkat menjadi 92 %. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media kuis interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 2 Ganungkidul.

PEMBAHASAN

Pengaplikasian salah satu model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif menunjukkan hasil yang signifikan pada kemampuan belajar Matematika siswa di kelas IV SDN 2 Ganungkidul. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran ini menggunakan permainan sehingga siswa dituntut untuk menjawab soal secara individu dan kelompok, nantinya skor yang didapat akan menjadi nilai kelompok. Pada pembelajaran ini terdapat 3 kelompok yaitu kelompok Biru, kelompok Pink, dan kelompok Kuning. Masing masing perwakilan kelompok akan menjawab soal dari kuis interaktif. Model pembelajaran ini menyenangkan bagi siswa, siswa dapat belajar sambil bermain (Purwantini, 2013). Siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran kelompok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) selama pelaksanaan pembelajaran. Siswa dapat mempelajari berbagai hal dengan cepat dan mudah dengan metodologi ini. Karena keterbatasan waktu, gaya belajar ini membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu. Pembelajaran ni juga membantu mereka menghindari kebosanan saat belajar karena mendorong mereka untuk belajar sambil bersenang-senang. (Ilmi et al., 2023).

Temuan penelitian ini membuktikan bahwasanya dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kemampuan belajar matematika siswa kelas IV mengalami peningkatan. Keberhasilan penggunaan penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran matematika juga pernah dilakukan oleh (Solihah, 2016) di SMK Bina Takwa Depok. Menurut penelitian (Solihah, 2016), pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan peningkatan kemampuan belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD). Pembelajaran TGT ini juga terbukti dapat menumbuhkan motivasi sehingga siswa dapat bersemangat dalam belajar.

Selain model pembelajaran yang menarik, media pembelajaran juga harus dibuat variatif agar minat belajar siswa meningkat. Penggunaan kuis interaktif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Powerpoint (PPT) yang dibentuk menjadi menarik dan didalamnya terdapat soal soal matematika yang akan dipilih oleh masing masing perwakilan kelompok. Melalui media kuis interaktif ini siswa hanya dapat mengetahui isi soal ketika memilih nomer soal. Soal akan muncul ketika dipilih nomer soal tersebut. Siswa kelas IV dituntut untuk bisa menjawab soal tersebut sehingga apabila benar, maka skor akan ditambahkan pada skor kelompok. Pembelajaran pada penelitian ini, siswa harus bisa menjawab soal yang dipilih, sehingga siswa tersebut akan berusaha untuk menjawab dengan benar pertanyaan tersebut. Kuis interaktif sebagai bagian dari media penunjang pengajaran yang bermanfaat dan dapat dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Kuis ini berupa soal pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi yang disediakan sebagai bahan penilaian terhadap kemampuan memahami pelajaran matematika (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022).

Penelitian menggunakan media kuis interaktif berupa powerpoint juga pernah dilakukan dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada pelajaran sejarah (Deki Syaputra ZE, 2022). Dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Deki Syaputra ZE, 2022) ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif dapat digunakan pada semua pelajaran salah satunya adalah pada pelajaran matematika. Dalam penggunaan kuis interaktif, keberhasilan dalam pencapaian pemahaman siswa dapat diketahui secara langsung pada saat kegiatan menjawab soal kuis. Siswa kelas IV akan lebih mudah untuk memahami pelajaran matematika apabila

- Rosyana, W., Mulyani, S., & Saputro, S. (2014). Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 74–81. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19338>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Susilowati, D. (2018). Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, 02(01), 36–46.
- Wulandari, L. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas VI Semester I. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 131–138. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n2.p131-138>