

EXECUTIVE SUMMARY

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL TGT DENGAN PERMAINAN *DAKON* DI KELAS III SDN 02 KOTO NAN IV KAB. PESISIR SELATAN

Oleh:

HANIFAH MUTHMAINNAH

NPM 2110013411003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

EXECUTIVE SUMMARY

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL TGT
DENGAN PERMAINAN *DAKON* DI KELAS III SDN 02 KOTO NAN IV KAB.
PESISIR SELATAN**

Disusun Oleh:

Hanifah Muthmainnah

NPM 2110013411003

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model TGT Dengan Permainan *Dakon* Di Kelas III SDN 02 Koto Nan IV Kab. Pesisir Selatan” untuk persyaratan wisuda 2025

Padang, 20 Maret 2025
Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Hanifah Muthmainnah. 2025. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model TGT Dengan Permainan *Dakon* Di Kelas III SDN 02 Koto Nan IV Kab. Pesisir Selatan”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III di SDN 02 Koto Nan IV dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas yaitu: kurang adanya media pembelajaran oleh guru, siswa kurang menyukai pembelajaran matematika, proses pembelajaran kurang menarik, dan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *dakon*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar tes hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 02 Koto Nan IV Kab. Pesisir Selatan yang berjumlah 19 orang.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Hudoyo (2003:24) matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Oleh karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Berdasarkan penelitian Harjoko (2013:2) terdapat dua unsur penting dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mendesain proses pembelajaran di kelas, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sementara itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim dan kondisi belajar. Media permainan *Dakon* bisa memfasilitasi dan memudahkan siswa pada saat memahami konsep pembelajaran khusus materi pembagian. Sehingga hal ini akan membantu capaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Wibowo (dalam Kurniati 2024:86) mengemukakan bahwasanya media mempunyai peranan penting dan

pengaruh yang besar dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Melalui permainan ini, siswa dapat berhitung secara mandiri dengan melibatkan media, sehingga mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat ketika terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari pemberian perlakuan tersebut. Ada empat tahapan yang dilalui menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar siswa. Observasi dilaksanakan untuk melihat peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru dibantu oleh satu orang observer yaitu Ibu Susrinawati, S.E (Guru kelas III).

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *dakon* pada pembelajaran matematika di kelas III SDN 02 Koto Nan IV sudah adanya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk penilaian lembar observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 90% dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 97,5%. Dan untuk hasil belajarnya pada siklus I diperoleh rata-rata 55,78 dengan persentase ketuntasan 42,11% (8 siswa) dan siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh rata-rata 83,15 dengan persentase ketuntasan 78,94% (15 siswa). Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *dakon* di kelas III SDN 02 Koto Nan IV Kab. Pesisir Selatan berlangsung dengan baik dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Model *Team Games Tournament* (TGT), Permainan *Dakon*.

Hanifah Muthmainnah. 2025. "Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Learning Using the TGT Model with Dakon Game in Grade III of SDN 02 Koto Nan IV, Pesisir Selatan Regency." Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

This research is motivated by the low learning outcomes of third-grade students at SDN 02 Koto Nan IV in mathematics learning. This issue arises due to several factors in the mathematics learning process in the classroom, including the lack of learning media used by teachers, students' lack of interest in mathematics, an unengaging learning process, and low student learning outcomes. The purpose of this study is to describe the improvement in third-grade students' learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) model with the Dakon game. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The research instruments include an observation sheet for teacher activities and a test sheet for learning outcomes. The subjects of this study were 19 third-grade students at SDN 02 Koto Nan IV, Pesisir Selatan Regency.

Mathematics is one of the compulsory subjects taught in elementary school. According to Hudoyo (2003:24), mathematics is a tool for developing thinking skills. Therefore, mathematics is essential both for daily life and for keeping up with advances in science and technology. Based on Harjoko's research (2013:2), there are two important elements in the learning process: the learning model and learning media. The learning model functions as a conceptual framework that designs the learning process in the classroom, covering planning, implementation, and evaluation. Meanwhile, learning media serve as supporting tools that influence the learning climate and conditions. The Dakon game can facilitate and help students understand learning concepts, especially in division material. This, in turn, helps improve students' learning outcomes. According to Wibowo (as cited in Kurniati, 2024:86), media play a crucial role and have a significant impact on creating an effective teaching and learning process. Through this game, students can perform calculations independently by engaging with the media, thereby supporting teachers in achieving more effective and efficient learning objectives.

This type of research is Classroom Action Research (CAR). Classroom Action Research is a study that describes the cause-and-effect relationship when a treatment is applied, explains what happens during the treatment, and outlines the entire process from the initial implementation to its impact. There are four stages in Classroom Action Research: planning, implementation, observation, and reflection.

The data presented in this study consist of the results of teacher activity observations and student learning outcome tests. Observations were conducted to assess improvements in the teaching process carried out by the teacher, while the learning outcome tests were used to measure the improvement in students' learning outcomes in mathematics. In this study, the researcher acted as the teacher, assisted by one observer, Mrs. Sesrinawati, S.E. (third-grade teacher).

This study concludes that the Team Games Tournament (TGT) model with the Dakon game in mathematics learning for third-grade students at SDN 02 Koto Nan IV has led to an improvement in student learning outcomes. The assessment of the teacher activity observation sheet in Cycle I was 90%, which increased to 97.5% in Cycle II. As for student learning outcomes, the average score in Cycle I was 55.78, with a mastery percentage of 42.11% (8 students). In Cycle II, the average score increased to 83.15, with a mastery percentage of 78.94% (15 students). This indicates that the implementation of mathematics learning using the Team Games Tournament (TGT) model with the Dakon game in third grade at SDN 02 Koto Nan IV, Pesisir Selatan Regency, was effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics Learning, Team Games Tournament (TGT) Model, Dakon Game.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hudoyo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Harjoko. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas V Sdn Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Kurniati, A. dan F. Fauzi. (2024). Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung bilangan cacah di Kelas iii Sdn194/Ix Matra manunggal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka. *Jurnal Krakatau*, 2(1), 15-25.
- Sujarno, Dkk (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).