

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 5, Juni 2023, Halaman 382-389
e-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.8019673)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8019673>

Peningkatan Hasil Belajar Simetri Lipat Dan Putar Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Simlitar Pada Siswa Kelas 3 SDN Sekaran 02 Semarang

M. Erwin Fahrul Khakim¹, Farid Ahmadi², Intan Safitri³

¹Pendidikan Profesi Guru PGSD Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran Gunungpati
Kota Semarang 50229 Jawa Tengah

³SDN Sekaran 02, Jl. Taman Siswa No.33, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa
Tengah 50229

email: merwinfahrulkhakim@gmail.com¹, farid@mail.unnes.ac.id², intansafitri818@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai cara untuk memberikan ilmu serta menerima ilmu, zaman sekarang pembelajaran dilakukan dengan inovasi serta pembaharuan agar bisa tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peneliti memberikan sebuah pandangan mengajar agar bisa lebih menarik minat serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model dan media terbaru. Terutama pada pembelajaran matematika yang harus dibantu dengan media nyata bukan teori saja. Terkhusus materi simetri lipat dan putar untuk siswa kelas III, mereka tidak bisa diberikan teori saja tetapi harus diimbangi dengan penggunaan model dan media yang mendukung. Peneliti memberikan gambaran penggunaan model *team games tournament* berbantu media simlitar untuk mempermudah guru dalam mengajar serta mempermudah siswa dalam menerima materi. Nantinya jika proses pembelajaran berjalan dengan baik maka bisa dipastikan hasil belajar yang diperoleh siswa akan baik juga.

Kata kunci: *Simetri Lipat Dan Putar, Team Games Tournament, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti untuk berusaha mencapai sesuatu yang direncanakan melalui pembelajaran diluar kelas atau didalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan untuk berbaur dimasyarakat dan lingkungan sekitar. Kegiatan pendidikan senantiasa ada kaitannya dengan belajar dan mengajar. Belajar mengajar suatu kegiatan runtut dan terarah yang ditujukan memberikan pengajaran demi mencerdaskan generasi baru agar mampu mengembangkan dalam berperilaku. Tujuan belajar mengajar bisa dicapai jika siswa mampu memahami dan meningkatkan keaktifan, mengembangkan fisik, serta kemampuan pemahamannya. Kesimpulan belajar mengajar yaitu proses mengirim dan menerima pengetahuan yang dilakukan lebih dari satu orang guna meningkatkan pehamannya. Pembelajaran intinya adalah kegiatan interaksi guru terhadap siswa yang berkenaan tentang perbaikan mental dan fisik yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar (KD) (Malahati Fildza, Maemonah, 2022)

Peranan media pembelajaran saat proses belajar dan mengajar tidak bisa dipisahkan dan antara satu dengan yang lain sekaligus harus ada. Alat bantu pembelajaran adalah alat untuk membantu pembelajaran meliputi alat peraga yang membantu dalam proses belajar siswa, baik siswa membuat mediana sendiri ataupun guru menjelaskan materi pembelajaran berbantuan media. Intinya siswa melihat materi bukan bentuk abstrak

melainkan bentuk nyata. Bukan hanya penggunaan media yang harus diperhatikan, penggunaan model pembelajaranpun harus tepat dan sesuai kebutuhan siswa. Model pembelajaran adalah langkah atau panduan dalam menyusun rencana pembelajaran agar proses pembelajaran terarah.

Guru sudah berupaya dengan berbagai pendekatan serta model untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun jika siswa memang belum mempunyai motivasi belajar akan kesulitan dalam menerima yang disampaikan. Peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media simlitar yang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

SDN Sekaran 02 memiliki siswa yang banyak dengan kemampuan belajar yang berbeda beda, terkhusus untuk pelajaran matematika. Pelajaran eksakta dalam hal ini matematika merupakan salah satu materi yang paling banyak dihindari oleh siswa karena asumsi sukar dipelajari. Minat terhadap mata pelajaran matematika dapat dikategorikan rendah sehingga hal tersebut menjadikan siswa tidak memiliki motivasi untuk mempelajari dari konsep matematika. Pembelajaran di kelas akan terhambat apabila salah satu pihak yang berperan yaitu siswa tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran tersebut. Kemampuan dalam pembelajaran matematika yang seharusnya dikuasai siswa mengenai sebuah pemecahan masalah. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menjelaskan menggunakan bantuan media nyata yang diharapkan siswa semakin mudah dalam menangkap materi.

Berdasarkan observasi hasil belajar yang peneliti lakukan di kelas III SDN Sekaran 02 pada tanggal 9 Mei 2023, pelaksanaan kurikulum 2013 sudah terlaksana secara baik, hasil tes diagnostik sebelum melakukan pembelajaran memperoleh rata-rata 63,72 siswa belum menguasai materi atau 46,88% siswa masih dibawah KKM.

Setelah melakukan pengamatan dan melakukan tes diagnostik mengenai proses belajar dan hasil belajar disimpulkan bahwa penerapan media serta model pembelajaran yang belum tepat bisa mengurangi pemahaman siswa. Sehingga saya mempunyai gagasan untuk merubah proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media Simlitar. Tujuan penggunaan pembaharuan mengajar dan media tersebut diantaranya, untuk mengetahui keefektifan model *team games tournament* berbantu media simlitar pada siswa kelas III, dan mengetahui hasil pembelajaran Matematika kelas III materi simetri lipat dan putar menggunakan cara mengajar *team games tournament* berbantuan media simlitar.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, penelitian, yang telah dilakukan sangat perlu dilakukan kegiatan penelitian pendidikan kelas melalui sebuah pembelajaran serta berinovasi menggunakan media dari benda konkrit. Selain meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media konkrit, juga diharapkan siswa akan lebih tertarik, antusias, termotivasi, dan lebih mudah memahami pelajaran. PTK terdiri dari penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Adapun menurut Kunandar (2008), PTK dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas sekaligus sebagai peneliti dalam kelas tersebut, guru yang berperan sebagai peneliti bisa melakukan kolaborasi dengan orang lain dalam hal merancang pembelajaran, melaksanakan, serta merefleksikan hasil yang diperoleh.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media simlitar pada materi simetri lipat dan putar di SDN Sekaran 02 Semarang. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini adalah *Team Games Tournament*. Model

pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk mencari jawaban dengan mencari secara langsung atau membuktikan secara kelompok. Setelah siswa mencari jawaban berkelompok siswa akan dipandu oleh guru melakukan sebuah turnamen pembelajaran antar kelompok. Hasil yang didapatkan dari berkelompok digunakan untuk menghadapi tes pemahaman yang dilombakan secara berkelompok. Siswa akan merasa tertantang jika ada sebuah perlombaan antar kelompok, sehingga pada saat berkelompok akan sungguh-sungguh. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, apa yang didiskusikan dan dicari pada saat berkelompok maka itu yang didapat. Tetapi guru akan membimbing satu persatu jika ada masalah yang dihadapi pada saat berkelompok. Meskipun pembelajaran dilaksanakan atas keaktifan siswa, guru tidak boleh lepas tangan pada saat pembelajaran.

Slavin (2011:163) model *team games tournament* adalah sebuah inovasi pembelajaran kooperatif yang berbentuk turnamen yang didesain menggunakan kuis hingga sistem skor. Peserta didik berlomba-lomba meraih skor maksimal sebagai tanda telah memahami materi secara utuh. Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu (1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) permainan, (4) turnamen, (5) penghargaan kelompok. Penggunaan model TGT diharapkan bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dikelas dan bisa menerima materi secara utuh. Model pembelajaran yang diterapkan tidak akan berjalan dengan maksimal jika tidak menggunakan bantuan sebuah media yang relevan. Peneliti membuat gagasan bahwa model *Team Games Tournament* dipadukan dengan media Simlitar (simetri lipat dan putar). Simetri Lipat adalah jumlah lipatan yang dapat dibentuk oleh bidang datar menjadi dua bagian yang sama besar. Agar memiliki simetri lipat, bangun datar harus memiliki sumbu simetri. Sumbu simetri adalah garis yang membagi suatu bangun datar menjadi dua bagian yang sama besar. Simetri putar adalah jumlah putaran yang dapat dilakukan terhadap suatu bangun datar dimana hasil putarannya akan membentuk pola yang sama seperti pada saat sebelum diputar, namun bukan kembali ke posisi awal. Sebuah bangun memiliki simetri putar apabila terdapat satu titik pusat dan bangun itu bisa diputar kurang dari satu putaran penuh, sehingga bayangannya berada tepat pada bangun semula. Media ini digunakan untuk membantu siswa menerima materi dengan bantuan benda konkrit. Sehingga siswa bisa menerima pembelajaran dengan rasa semangat dan penuh konsentrasi.

Media menurut Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) merupakan faktor penting yang berperan selama proses belajar mengajar. Media digunakan guru sebagai perantara materi yang disampaikan. Media sendiri dibuat agar selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya membayangkan tetapi melihat secara nyata didepannya. Perbedaan proses pembelajaran yang dilaksanakan jika menggunakan media dan tidak menggunakan media tentu bisa dilihat dari motivasi siswa mengikuti pembelajaran serta hasil evaluasi yang didapat oleh siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Sekaran 02, yang terletak di Desa Sekaran. SDN Sekaran 02 merupakan sekolah dasar yang berdiri di Jl. Taman Siswa No.33, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang Tahun Ajaran 2022/2023, dengan jumlah 32 siswa. Dengan fokus penelitian hasil belajar matematika materi simetri lipat dan simetri putar..

Sugiyono (2015: 61) mengemukakan dua hal yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab perubahannya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*. Sugiyono (2015: 61) mengemukakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel

bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar matematika dengan materi simetri lipat dan simetri putar.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana penelitiannya dilaksanakan dalam kelas. Menurut Suyadi (2011: 5) penelitian tindakan kelas adalah ajang guru menjadi seorang guru hebat dan luar biasa, dimana seorang guru melaksanakan pembelajaran dan juga melaksanakan penelitian. Penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian terdiri dari tiga siklus yang dibagi menjadi 3 pertemuan, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Pelaksanaan setiap siklusnya berpatokan pada tujuan yang diinginkan, setiap siklusnya akan menerima materi yang berbeda-beda tergantung keberhasilan pembelajaran setiap siklusnya. Jika pada siklus I belum berhasil maka akan diulang materi yang sama pada siklus II, jika siklus II sudah memenuhi tujuan maka materi yang disampaikan pada siklus III lebih sulit lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

SDN Sekaran 02 dikelas III berjumlah 32 baik laki-laki atau perempuan, dimana mereka memiliki karakteristik dan kemampuan dalam pemahaman materi sendiri. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menginovasikan sebuah pembelajaran menggunakan media diharapkan dapat untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu cepat atau lambatnya siswa dalam kemampuan memahami materi juga ditentukan oleh mata pelajaran yang sedang dipelajari. Salah satu mata pelajarannya yang dianggap sukar adalah matematika.

Berdasarkan observasi (penelitian) awal yang dilakukan di SDN Sekaran 02 untuk kegiatan pembelajaran matematika simetri lipat dan putar diperoleh data pembelajaran jika diambil rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70, yang ditunjukkan dengan hasil pre test yaitu dari 32 siswa hanya 15 siswa yang tuntas dan memperoleh rata-rata sebesar 63,73. Berdasarkan hasil tersebut diasumsikan karena kemampuan siswa dalam menyerap materi simetri lipat dan putar kurang maksimal dan diakibatkan oleh minat baca (literasi) siswa yang masih rendah dan pemahaman siswa ketika materi masih kurang. Dengan hasil yang demikian dijadikan peneliti sebagai data pendukung awal dalam melakukan penelitian tentang materi tersebut. Peneliti menginovasikan materi simetri lipat dan putar berbantu model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan inovasi media simlitar. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan tersebut adalah sesuai dengan sintak dari model *team games tournament* (TGT) yaitu dimulai dari tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), *game*, *tournament*, penghargaan kelompok (*team recognition*).

Orientasi masalah dalam penggunaan model *team games tournament* (TGT) dengan inovasi alat bantu simlitar untuk siswa kelas III di SDN Sekaran 02 berdasarkan hasil dari dokumentasi (LKPD) dapat dijelaskan bahwa yang menjadi orientasi masalah materi simetri lipat dan putar adalah kesulitan dalam memproyeksikan simetri lipat dan putar. Sehingga peneliti melalui penelitian ini membuat media simlitar. Mula-mula guru memberikan penjelasan terkait materi simetri lipat dan putar yang dibantu dengan media simlitar, kemudian guru menjelaskan bagaimana cara penggunaan media tersebut pada pembelajaran. Setelah dirasa siswa mampu memahami dengan baik materi yang dijelaskan dengan bantuan media, siswa diklasifikasikan berdasarkan kemampuannya kemudian dibagi secara merata ke dalam beberapa kelompok yaitu 5 kelompok yang terdiri dari 6 - 7 siswa dengan harapan setiap kelompok terdapat siswa yang sudah paham dengan materi simetri lipat dan putar dan dapat dijadikan sebagai tutor sebaya untuk teman-temannya, setelah siswa selesai melaksanakan kegiatan diskusi untuk mengerjakan lkpd, siswa

bersama-sama membuktikan jawabannya dengan media simlitar yang dipandu oleh siswa yang berani maju kedepan. Tahap selanjutnya yaitu games dimana siswa diberikan soal pada saat game berlangsung, game ini dipadukan dengan kegiatan ice breaking, siswa yang salah mengikuti instruksi ice breaking diberikan soal mengenai simetri lipat dan putar. Selanjutnya pelaksanaan tournament antar kelompok yang dibantu dengan soal yang dimasukkan kedalam quizziz, sehingga pelaksanaan akan semakin menarik untuk siswa. Tahap terakhir pemberian penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor paling tinggi. Pemberian penghargaan diberikan untuk memberikan motivasi semua siswa bahwa belajar itu asik dan menyenangkan.

Semua kelompok telah selesai mengerjakan lkpd dan melaksanakan *tournament*. Dapat disimpulkan bahwa 5 kelompok yang ada di kelas III SDN Sekaran 02 dapat memahami materi simetri lipat dan putar dengan bantuan media simlitar dan soal yang dimasukkan kedalam quizziz, dimana sebelumnya baru 10 siswa mendapatkan hasil belajar diatas KKM. Data pendukung yang lain yaitu dengan dilakukannya post test soal yang berbeda dari sebelumnya dimana memperoleh hasil dari 32 siswa, pada siklus satu 20 siswa memperoleh nilai kategori tuntas, rata-ratanya yaitu 80, siklus dua 25 siswa memperoleh nilai tuntas, rata-ratanya 82. Siklus tiga 29 siswa memperoleh nilai kategori tuntas dengan rata-rata 89. Post test dilakukan setelah guru melakukan kegiatan pembelajaran setiap siklusnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan tersebut serupa penelitian yang telah dilaksanakan oleh Cahyaningsing (2017) dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD, dimana dalam penelitian tersebut memperoleh hasil nilai kognitif pada kelas eksperimen adalah 68,57. Sementara untuk rerata nilai kognitif kelas kontrol adalah 63,16. Dalam perhitungan menggunakan SPSS juga didapatkan signifikansi sebesar 0,044 yang artinya signifikansi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a di terima. Kesulitan awal mengapa dilakukan pendekatan model *team games tournament* adalah kurangnya minat dan semangat siswa dalam belajar karena penggunaan model yang belum tepat.

Peneliti selanjutnya yaitu Juniarsih dkk (2022) dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat Dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol, penelitian ini didasari rendahnya koneksi matematika siswa. Hasil penelitian yang didapat adalah meningkatnya motivasi belajar siswa yang mencakup, tekun menghadapi tugas sebelum tindakan 27.80%, Siklus I 45.30%, Siklus II 75,9% 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebelum tindakan 30 %, Siklus I 41.40%, Siklus II 75,4%, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan , sebelum tindakan 28.80% siklus I 41.60%, Siklus II 77,55%, 4) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, sebelum tindakan 31.60%, Siklus I 43.50%, Siklus II 77,50%, 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sebelum tindakan 30.20%, Siklus I 41.70%, Siklus II 75.44%.

Pakpahan dkk, 2020 dalam bukunya yang berjudul pengembangan media pembelajaran dijelaskan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan penguasaan materi, menjadi metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Pada tahap pra siklus diperoleh sebuah nilai yang menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai sangat baik tidak ada sama sekali. Sehingga nilai siswa sangat perlu ditingkatkan kembali. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa kelas III SDN Sekaran 02 adalah 63,73%, sesuai indikator yang telah ditetapkan dengan KKM 70. Banyaknya siswa yang belum tuntas, maka diperlukan adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menerapkan *team games tournament* berbantuan media simlitar untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sekaran 02. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus disetiap siklus terdiri 1 pertemuan selama 3 minggu di SDN Sekaran 02. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada table berikut..

Tabel 1. Hasil belajar

No	Keterangan	Pre Test/ pra siklus	Post Test Siklus I	Post Test Siklus II	Post Test Siklus III
1	Jumlah siswa	32	32	32	32
2	Rata-rata	63,73	65,31	75,31	81,41
3	Jumlah siswa tuntas	15	21	26	28

Berdasarkan tabel 1. Bisa dilihat perbedaan antara siklus I, siklus II dan siklus III terletak pada materi yang disampaikan dan media yang digunakan. Siklus I dengan mengenakan bangun datar yang masih umum untuk dicari simetri lipat dan putar sedangkan pada siklus II dengan materi yang sama karena peningkatan yang dihasilkan dari hasil belajar siswa masih rendah. Siklus III dilaksanakan dengan materi berbeda, karena pada siklus II didapatkan hasil yang cukup baik sehingga bisa dilanjutkan materi yang berbeda di siklus III. Siklus III diberikan dengan bangun datar yang cukup baru bagi siswa siswa. Bukan materi saja yang berbeda tetapi media yang digunakan juga mengikuti bangun datar yang digunakan. Hasil tindakan siklus I, II, dan III adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model team games tournament berbantuan media simlitar pada materi simetri lipat dan putar pada siswa kelas III SDN Sekaran 02.

Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 65,31 dengan persentase hasil belajar siswa 65,63%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa siklus I masih belum mencapai tujuan indikator yang dibuat peneliti yaitu $\geq 70\%$, tetapi untuk mencapai hasil belajar yang ditentukan guru harus melaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan tujuan serta harapan hasil belajar siswa bisa meningkat. Selama proses pembelajaran guru membagikan lkpd untuk mengetahui seberapa siswa mengikuti pembelajaran dan guru akan membagikan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang diperoleh siswa.

Pembelajaran di siklus II dibuat oleh peneliti tetap memakai model *team games tournament* berbantuan media simlitar. Kegiatan yang dilakukan masih sama seperti yang dilakukan disiklus I yaitu menyusun silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan langkah-langkah model dari team games tournament berbantuan media simlitar.

Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus II nilai rata-rata mencapai 75,31 dengan persentase hasil belajar siswa sebesar 81,82%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa siklus II sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 70\%$, meskipun hasil yang didapatkan sudah baik, peneliti tetap melanjutkan ke siklus 3. Karena materi yang disampaikan akan lebih sulit.

Siklus III memiliki rencana yang sama seperti siklus I dan II dimana peneliti tetap menggunakan model *team games tournament* berbantu media simlitar. Kegiatan yang dilakukan juga masih sama dengan menyusun silabus, rpp dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran model *team games tournament* berbantu media simlitar, yang membedakan adalah materi yang disampaikan kepada siswa yaitu tingkat materi lebih sulit.

Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus III nilai rata-rata mencapai 81,41 dengan persentase hasil belajar siswa sebesar 87,50%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa siklus III sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu

$\geq 70\%$, dari hasil yang didapatkan peneliti tidak melanjutkan sampai siklus IV dikarenakan hasil belajar yang didapatkan sangat baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar digunakan untuk mengukur seberapa banyak siswa menerima materi yang telah disampaikan. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang dinyatakan dalam bentuk hasil tes.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media simlitar materi simetri lipat dan putar kelas III SDN Sekaran 02. Peneliti menggunakan tes evaluasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I, pembelajaran belum mencapai indikator ketercapaian yaitu sebesar $\geq 70\%$. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II agar mendapatkan nilai bagus. Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media simlitar pada materi simetri lipat dan putar di kelas III SDN Sekaran 02. Proses pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk memperoleh skor yang terbaik. Hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa pada siklus II yang bisa melampaui KKM mengalami peningkatan yang mulanya 21 siswa yang tuntas KKM, diakhir siklus II mengalami peningkatan menjadi 26 siswa, dan siswa yang belum bisa melebihi KKM turun menjadi 6 siswa.

Meskipun hasil yang didapat pada siklus II sudah baik, peneliti melanjutkan ke siklus III apakah siswa berkembang lagi atau tidak. Siklus III dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media simlitar pada materi simetri lipat dan putar di kelas III SDN Sekaran 02. Proses siklus III berjalan guru berusaha memperbaiki pembelajaran dan materi yang disampaikan lebih sulit, agar mengetahui perkembangan siswa. Hasil evaluasi belajar siswa diakhir siklus III yang bisa melampaui KKM terdapat peningkatan yang mulanya hanya 26 siswa pada siklus II diakhir siklus III mencapai 28 siswa, dan siswa yang tidak mampu mencapai KKM menurun menjadi 4 siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi dari semua siklus siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 15,62% dari siklus I ke siklus II, dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebanyak 6,25%. Siklus III yang bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) diperoleh rata – rata 87,50%, dan 12,50% siswa yang belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan data tersebut bisa dilihat bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus III mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Pembelajaran matematika tidak diajarkan begitu saja pada siswa melainkan harus ada perlakuan khusus. Matematika merupakan ilmu pasti dalam mencari hasilnya jadi pembelajaran yang efektif diterapkan pada siswa yaitu pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dibantu media. Siswa akan merasa senang jika pembelajaran yang berlangsung demikian.

Peneliti mengembangkan model dan media pembelajaran dalam materi simetri lipat dan putar menggunakan bantuan model pembelajaran *team games tournament* berbantu media simlitar, dengan menghasilkan peningkatan aktifitas dan hasil belajar yang sudah jelaskan sebelumnya.

Pengembangan model dan media pembelajaran yang telah dilakukan saat ini tentu tidak cukup relevan jika diajarkan dimasa mendatang, bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan model serta media pembelajaran simetri lipat dan putar sesuai kebutuhan

siswa saat itu juga. Inovasi dalam pembelajaran sangat perlu dilakukan agar terciptanya sebuah pilihan-pilihan pengajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan..

Referensi

- Cahyaningsih. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 3 No.1 Edisi Januari 2017. ISSN: 2442-7470
- Juniarsih dkk 2022. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat Dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol. *Journal of Education Research* 4(1), 2022, 8-17
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Malahati, Fildza, Maemonah. "Analisis Hambatan Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pembagian". *Jurnal Literasi*, XIII (01), 2022 E-ISSN 2503-1864
- Pakpahan, Fernando Andrew dkk, Pengembangan media pembelajaran. Lokasi: Yayasan kita menulis, 2022
- Slavin R.E. (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Wahyuningtyas R, Sulasmono Sugeng B. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halaman 23- 27.