

PENINGKATAN HASIL BELAJAR CIRI-CIRI BANGUN DATAR MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES* *TOURNAMENT* (TGT) PADA PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 18 AIR TAWAR SELATAN KOTA PADANG

Nadya Refita Sandi¹, Masniladevi², Refiona Andika³, Syafri Ahmad⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: nadyareffita@gmail.com

Article History	Abstract. This study aims to describe the process of improving student learning outcomes in learning the characteristics of flat shapes in class IV SDN 18 Air Tawar Selatan by using the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative model. This research is a Classroom Action Research (PTK) that uses a quantitative approach and a qualitative approach, which is carried out in two cycles. Cycle I with two meetings and cycle II with one meeting. This research was conducted in four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were teachers and students in class IV SDN 18 Air Tawar Selatan Padang City with a total of 17 students. Data collection techniques were carried out by analyzing documents, interviews, observations, tests, non-tests, and documentation. The data obtained were analyzed using quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of this study showed an increase in teaching modules in cycle I with an average of 89.58% (Good) and cycle II 95.83% (Very Good). Assessment of teacher activity in cycle I with an average of 87.49% and cycle II 96.42%. Assessment of students in cycle I with an average of 85.71% and cycle II 96.42%. Assessment of learning outcomes in cycle I with an average score of knowledge, attitudes and skills is 71.69 (C), increased in cycle II to 82.68 (B). Based on these results, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative model can improve the learning outcomes of flat building characteristics in class IV.
Received: 19-04-2025	
Revision: 27-05-2025	
Accepted: 29-05-2025	
Published: 30-05-2025	

Keywords: Learning Outcomes, Flat Buildings, Teams Games Torunament (TGT)

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ciri-ciri bangun datar pada kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif, yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dengan dua pertemuan dan siklus II dengan satu pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik di kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang dengan jumlah 17 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan analisis dokumen, wawancara, observasi, tes, non tes, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada modul ajar pada siklus I dengan rata-rata 89,58% (Baik) dan siklus II 95,83% (Sangat Baik). Penilaian aktivitas guru siklus I dengan rata-rata 87,49% dan siklus II 96,42%. Penilaian terhadap peserta didik pada siklus I dengan rata-rata 85,71% dan siklus II 96,42%. Penilaian hasil belajar siklus I dengan rata-rata nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan adalah 71,69 (C), meningkat pada siklus II menjadi 82,68 (B). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ciri-ciri bangun datar di kelas IV.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bangun Datar, *Teams Games Torunament* (TGT)

How to Cite: Sandi, N. R., Masniladevi., Andika, R., & Ahmad, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ciri-Ciri Bangun Datar Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peserta Didik di Kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. 6 (3), 3631-3640. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3137>

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran dasar yang dibelajarkan sejak sekolah dasar hingga ke pendidikan tinggi. Pembelajaran matematika menjadi suatu pembelajaran yang berkesinambungan dan merupakan pembelajaran yang penting dikarenakan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran berprinsip yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Suherman (dalam Ahmad & Kiswanto Kenedi, 2018) pembelajaran matematika memiliki prinsip yaitu dimana matematika sebagai pemecah masalah, sebagai penalaran, sebagai komunikasi dan sebagai hubungan. Pendidikan matematika di sekolah dasar merupakan awal dari mulai seorang peserta didik untuk mendalami kemampuannya dalam memahami konsep-konsep dalam matematika dan pengetahuan yang mempengaruhi jenjang berikutnya (Rahmani & Masniladevi, 2021).

Pada Tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas IV, mata Pelajaran matematika memiliki peranan yang penting dalam melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Menurut Ref (Azahara, 2020) pemahaman konsep perlu ditanamkan sejak dini kepada siswa agar mereka mengerti terkait definisi, pengertian, pengoperasian dan pemecahan masalah, terkhususnya pada pembelajaran geometri. Salah satu materi yang di pelajari pada tingkat ini yaitu ciri-ciri bangun datar, dimana melibatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep dasar geometri.

Menurut Perry & Docket (Panjaitan & Suriadi, 2023) salah satu aktivitas yang dapat dilakukan untuk pembelajaran konsep matematika adalah dengan permainan kreatif, karena dengan pembelajaran melalui bermain akan membantu anak memahami berbagai konsep matematika melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Bermain merupakan sarana yang efektif untuk mengajarkan konsep belajar matematika yang rumit kepada peserta didik. Bermain tidak hanya membantu peserta didik memperhatikan untuk jangka waktu yang lama, tetapi juga membantu anak-anak memperoleh pemahaman konsep matematika yang lebih menyeluruh ketika peserta didik mengeksplorasi konsep seperti angka, bentuk, dan ukuran melalui permainan. Dengan belajar sambil bermain, peserta didik diharapkan tidak merasa terbebani akan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan indikator pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan yang dilihat melalui proses pembelajaran (Rambe & Masniladevi, 2021)

Permasalahan yang ditemukan di kelas berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 18 Air Tawar Selatan ditemukan permasalahan. Permasalahan yang ditemukan dari segi perencanaan, yaitu; 1) Dalam mengembangkan modul ajar, guru belum mengembangkan pembelajaran sesuai dengan alur proses pencapaian tujuan pembelajaran

yang ada pada modul ajar, 2) Komponen dalam modul ajar belum lengkap yaitu pada komponen inti bagian pemahaman bermakna dan pertanyaan pemantik tidak terdapat pada modul ajar yang digunakan oleh guru, dimana berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan nomor 033/H/KR/2022 modul ajar pada komponen inti terdiri dari tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen, refleksi peserta didik, pengayaan dan remedial.

Permasalahan dari segi guru, yaitu; 1) pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan berceramah, guru belum menggunakan media pembelajaran ketika menjelaskan materi kepada peserta didik, 2) pada saat proses pembelajaran guru belum melaksanakan pembagian kelompok secara heterogen, guru hanya membentuk kelompok sesuai dengan posisi duduk peserta didik, 3) pada saat proses pembelajaran, guru belum melakukan kegiatan yang melibatkan peran aktif peserta didik seperti permainan atau pertandingan didalam pembelajaran. Permasalahan tersebut berdampak kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan, antara lain: 1) peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran matematika dikarenakan pada saat guru menjelaskan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya, 2) peserta didik kurang mampu dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru 3) peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara berkelompok dan berdiskusi dengan peserta didik lain. 4) peserta didik kurang memiliki dorongan motivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan juga penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru.

Kondisi ini memerlukan perhatian intensif dari guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu langkah efektif untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Model TGT juga dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif rendah bersaing dengan peserta didik yang memiliki kognitif lebih tinggi, dengan adanya persaingan tersebut maka hasil belajar peserta didik yang memiliki kognitif rendah akan meningkat (Kusumawati et al., 2023).

Model Koopertif tipe TGT dapat memungkinkan peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajar mereka, mendorong peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar dan menimbulkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model yang digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan peserta didik ketika berbicara

di depan kelas (Puspita et al., 2024). Sebagaimana tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model pembelajaran kooptif tipe *teams games tournament* (TGT). Menurut Simamora (2024) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dilihat dari perubahan pada peserta didik yang diawali dengan kurangnya minat, kurangnya partisipasi dan kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, setelah menggunakan model kooperatif tipe TGT didapatkan perubahan seperti meningkatnya hasil belajar peserta didik, meningkatnya rasa tanggung jawab dan kekompakan dalam kelompok, meningkatnya kecakapan sosial dan meningkatnya semangat belajar peserta didik. Hermuttaqien et al., (2023) pembelajaran kooperatif model TGT memiliki dampak positif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus 1 (60, 71%), siklus II (75,00%), siklus III (89,29%). Dengan begitu model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Jenis penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelasnya sendiri guna mengetahui dan memperbaiki kinerja, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Dinda Laras & Ahmad, 2021). Penelitian tindakan kelas merupakan kajian penelitian yang bersifat reflektif. Refleksi dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan memperdalam pemahaman serta memperbaiki tindakan dalam proses pembelajaran (Firdaus & Andika, 2024). Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan penelitian melalui kata-kata terhadap tindakan yang dialami oleh subjek penelitian sedangkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan angka-angka dalam mendeskripsikan subjek penelitian (Yurita & Masniladevi, 2020).

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas 4 semester 2 SDN 18 Air Tawar Selatan pada tahun ajaran 2024/2025. Dengan jumlah peserta didik terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan analisis dokumen, wawancara, observasi, tes, non-tes, dan dokumentasi. Dengan analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Oktafia & Masniladevi, 2020) pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang mengumpulkan perilaku yang dapat diamati dari

orang-orang dan menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tertulis atau lisan. Sedangkan menurut Putri & Desyandri (2021) teknik analisis data kuantitatif adalah teknik yang dilakukan pada hasil belajar peserta didik yang berbentuk angka.

HASIL DAN DISKUSI

Siklus I Pertemuan 1

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak beraturan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam bentuk modul ajar. Perencanaan dilakukan berdasarkan program akademik semester II, dengan waktu penelitian yaitu 2 X 35 menit. Rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), bahan materi pembelajaran, model pembelajaran, alat dan sumber belajar serta penilaian. Sebelum pelaksanaan pembelajaran matematika, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, LKPD dan lembar evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda beserta kunci jawaban soal evaluasi. Selain itu peneliti mempersiapkan lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi penilaian modul ajar, pengamatan aktivitas guru dan peserta didik.

Pelaksanaan

Siklus 1 pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa 22 April 2025 pada pukul 08.00 WIB, dengan materi ciri-ciri bangun datar segi banyak beraturan, dengan jumlah peserta didik adalah 17 orang. Pada saat pelaksanaan peneliti sebagai praktisi dan guru kelas IV sebagai observer yang mengamati jalannya pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak beraturan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Pembelajaran dimulai dengan berdoa, pengecekan kehadiran peserta didik, menyanyikan lagu nasional, apersepsi dan penyampaian tujuan. Selanjutnya, pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamentt* (TGT) dan diakhiri dengan penyimpulan pembelajaran, mengerjakan evaluasi, refleksi peserta didik, dan berdoa.

Pengamatan

Dalam melakukan pengamatan, peneliti memberikan angket pengamat kepada observer yang meliputi lembar penilaian modul ajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar segibanyak dari sudut pandang guru dan siswa, dengan memberi tanda

centang ($\surd$) di samping setiap deskriptor dan skor. Peneliti mengisi lembar penilaian untuk komponen pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Nilai rata-rata penilaian pengetahuan siklus I pertemuan 1 sebesar 62,35 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 30. Lalu, penilaian sikap dengan nilai rata-rata 67,64 dan nilai rata-rata keterampilan dengan nilai rata-rata 73,52.

Refleksi

Refleksi dilakukan bersama guru kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan yang bertindak sebagai observer. Refleksi mencakup pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar. Untuk membantu siswa lebih memahami materi, metode pengajaran saat ini perlu ditingkatkan. Pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran ciri-ciri bangun datar belum mencapai hasil yang maksimal, sehingga diperlukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Siklus I Pertemuan 2

Perencanaan

Pertemuan ke-2 Siklus I mencakup materi ciri-ciri bangun segi banyak tidak beraturan. Rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), bahan materi pembelajaran, model pembelajaran, alat dan sumber belajar serta penilaian. Sebelum pelaksanaan pembelajaran matematika, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, LKPD dan lembar evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Selain itu, peneliti mempersiapkan lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi penilaian modul ajar, pengamatan aktivitas guru dan peserta didik.

Pelaksanaan

Siklus 1 pertemuan II dilaksanakan pada hari Jumat, 25 April 2025 pada pukul 08.00 WIB, dengan materi ciri-ciri bangun segi banyak tidak beraturan, dengan jumlah peserta didik adalah 17 orang. Pada saat pelaksanaan peneliti sebagai praktisi dan guru kelas IV sebagai observer yang mengamati jalannya pembelajaran ciri-ciri bangun segi banyak tidak beraturan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengamatan

Pengamatan dilakukan di SDN 18 Air Tawar Selatan. Guru kelas sebagai observer yang mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran pada saat peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan lembar pengamatan terdiri atas lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aspek guru dan lembar pengamatan aspek peserta didik. Pengamatan ini akan dilaksanakan secara berkelanjutan mulai dari tindakan awal hingga kepada tindakan akhir. Hal ini disebabkan oleh pengamatan yang akan berpengaruh kepada tindakan selanjutnya. Pada akhirnya, hasil pengamatan akan direfleksikan untuk perencanaan siklus II.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan sebelumnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II akan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak beraturan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam bentuk modul ajar. Perencanaan dilakukan berdasarkan program akademik semester II, dengan waktu penelitian yaitu 2 X 35 menit. Rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), bahan materi pembelajaran, model pembelajaran, alat dan sumber belajar serta penilaian. Sebelum pelaksanaan pembelajaran matematika, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, LKPD dan lembar evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Selain itu, peneliti mempersiapkan lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi penilaian modul ajar, pengamatan aktivitas guru dan peserta didik.

Pelaksanaan

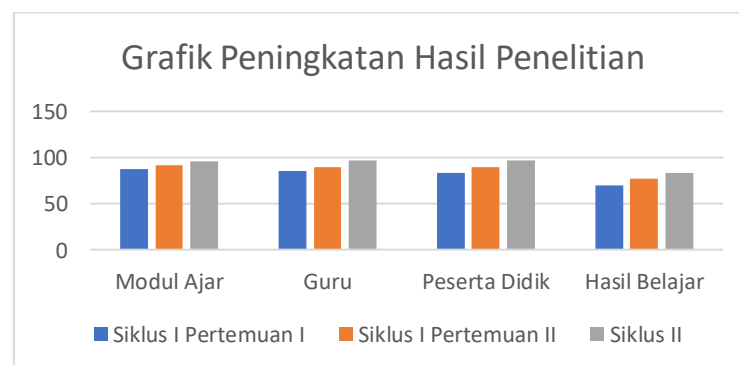
Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Mei 2025 pada pukul 08.00 WIB, dengan materi ciri-ciri bangun datar segi banyak beraturan, dengan jumlah peserta didik adalah 17 orang. Pada saat pelaksanaan peneliti sebagai praktisi dan guru kelas IV sebagai *observer* yang mengamati jalannya pembelajaran Ciri-Ciri Bangun Datar menggunakan model Koopertif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengamatan

Sebagai praktisi, pengamatan dilakukan di SDN 18 Air Tawar Selatan. Guru kelas sebagai observer yang mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran pada saat peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan lembar pengamatan terdiri atas lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aspek guru dan lembar pengamatan aspek peserta didik. Pengamatan ini akan dilaksanakan secara berkelanjutan mulai dari tindakan awal hingga kepada tindakan. akhir. Pengamatan aspek modul ajar memperoleh skor 95,8%, pada aspek guru memperoleh skor 96,42% dan pada aspek peserta didik memperoleh skor 96,42%.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah mencapai sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Ciri-Ciri Bangun Datar menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana menurut Simamora (2024) penggunaan model pembelajaran koopertif tipe TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran matematika.



Gambar 1. Hasil penelitian siklus I dan siklus II

KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berupa modul ajar yang terdiri dari informasi umum, komponen inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran dan penilaian. Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 89,58% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat menjadi 95,8% pada siklus II dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.

Pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas guru rata-rata 87,49% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,4% dengan predikat sangat baik (SB). Selanjutnya, aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 85,71% dengan predikat baik, meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

Hasil belajar peserta didik pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilihat dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan adalah 71,69 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan adalah 82,68 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran ciri-ciri bangun datar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini berhasil.

REFERENSI

- Ahmad, S., & Kiswanto Kenedi, A. (2018). INSTRUMEN HOTS MATEMATIKA BAGI MAHASISWA PGSD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2.
- Azahara, D. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Pemecahan Soal-Soal Geometri. *Journal Of Basic Education Research*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.37251/jber.V1i1.26>
- Dinda Laras, A., & Ahmad, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Dengan Model Discovery Learning Di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Firdaus, A., & Andika, R. (2024). Penggunaan Pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) Dalam Kemampuan Komunikasi Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 7(1).
- Hermuttaqien, B. P. F., Aras, L., & Lestari, S. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 16–22. <https://doi.org/10.56393/kognisi.V2i4.1354>
- Kusumawati, E. D., Ulfa Nur'afifah, U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Jurnal*, 1.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Puspita, R., Lokaria, E., & Juli Hanjani, T. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (COOPERATIF TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 44 LUBUKLINGGAU. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 4(1), 125–138.
- Rahmani, & Masniladevi. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Senilai Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo. *Journal Of Basic Education Studies*, 4.
- Rambe, R. B., & Masniladevi. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Dan Hubungan Pangkat Tiga Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1).
- Simamora, F., Hairani Nasution, R., Sofiyah, K., & Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, U. (2024). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN KOOFERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. 4(1).
- Yurita, R., & Masniladevi. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Kecepatan Dan Debit Menggunakan Strategi Polya Di Kelas V. *Journal Of Basic Education Studies*.