



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 131211010

Nama Mahasiswa : SISWI YULFANI

Ketua Program Studi : Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing (1) : Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing (2) : Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.

Judul Ta/Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN ENKLEK EDUFLEX TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SD**

Abstrak : Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang terjadi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan berbagai model serta metode pembelajaran yang beragam (Magdalena et al., 2021). Pembelajaran adalah sebuah proses yang dirancang untuk mendukung siswa agar dapat memahami materi dengan optimal, sekaligus mencakup dua konsep utama, yaitu aktivitas belajar oleh siswa dan kegiatan mengajar oleh pendidik (Wulandari et al., 2023). Untuk mendukung keberhasilan dan peningkatan kualitas pembelajaran, guru dapat menggunakan model pembelajaran aktif dan efektif, karena hal tersebut akan berdampak pada prestasi akademik siswa (Adim et al., 2020). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pola kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan akhir (Hendracipta, 2021).

Model pembelajaran memiliki arti penting dalam mencakup materi yang diajarkan oleh guru, model pembelajaran menjadi alat bantu dalam memahami materi sehingga siswa dapat menguasai pembelajaran dengan baik (Amalia, 2024). Namun, menurut Savitri

Meilana (2022), kenyataan pendidikan Indonesia di lapangan saat ini, masih didominasi guru sebagai pusat utama ilmu pengetahuan didalam kelas. Selain itu, sebagian besar guru sekolah dasar masih banyak menggunakan model pembelajaran monoton dan berfokus pada guru (teacher centered learning). Guru belum melibatkan siswa dalam interaksi dan diskusi secara maksimal, penggunaan model pembelajaran yang sama secara berulang tanpa variasi yang signifikan. Permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan menimbulkan kebosanan pada siswa (Savitri, 2022). Guru sebagai pendidik pasti menginginkan semua peserta didik berhasil, di mana keberhasilan itu antara lain dipengaruhi oleh cara guru menyajikan materi, termasuk penggunaan model dan media yang tepat (Setianingsih et al., 2021). Menurut Amalia (2024), model pembelajaran akan lebih menarik dan efektif lagi jika dalam pembelajaran tersebut dibantu dengan media pembelajaran dalam penerapannya. Akan tetapi, media pembelajaran juga menjadi salah satu fokus permasalahan pendidikan karena guru belum banyak menggunakan media yang bervariasi dan inovatif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik kepada siswa (Setianingsih et al., 2021). Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, proses pembelajaran menjadi kurang menarik, dan siswa kurang memahami materi secara maksimal. Guru perlu mendesain pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar. Pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti matematika yang membutuhkan kemampuan logika dan penalaran (Hasibuan et al., 2024).

Matematika, sebagai ilmu yang bersifat abstrak, menuntut siswa untuk tidak hanya

menghafal rumus, tetapi juga memahami makna dan penerapan dari setiap konsep yang diajarkan (Rohmah Maknunah, 2019). Proses pembelajaran matematika harus bermakna, di mana siswa memahami konsep dengan baik sebelum menerapkannya dalam latihan atau soal. Menurut Mashuri (2019), jika siswa tidak menguasai konsep dasar, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang lebih kompleks. Pemahaman konsep bertujuan agar siswa dapat mengenali, memahami, dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, bukan sekadar menghafal (Riski, 2018). Tingkatan pemahaman siswa dapat diukur dari hasil pengerjaan soal, yang menunjukkan apakah siswa benar-benar memahami atau hanya mengingat rumus. Namun, banyak siswa yang masih menganggap bahwa keberhasilan dalam matematika hanya bergantung pada hafalan rumus (Wulansari Wiryanto, 2023). Padahal, matematika menuntut kemampuan berpikir logis, bernalar, dan berargumen secara sistematis untuk menyelesaikan masalah baru dan memahami ide-ide yang lebih kompleks. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendorong pemahaman konsep secara mendalam, agar siswa mampu menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri Banyukuning dan SD Negeri Candi 01, sehingga penelitian ini difokuskan pada kedua sekolah tersebut. Pemilihan kedua sekolah ini didasarkan pada pengalaman peneliti yang pernah mengikuti program Kampus Mengajar di sekolah tersebut selama kurang lebih lima bulan, dari Februari hingga Juni 2024. Selama program tersebut, peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik siswa. Peneliti juga mengamati adanya kekurangan dalam pemahaman konsep pada siswa kelas V, khususnya dalam pembelajaran matematika materi sudut dan ciri-ciri bangun datar. Peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi ciri-ciri bangun datar dan sudut, yaitu dengan memberikan 7 soal kepada siswa kelas V SD N Banyukuning yang berjumlah 12 orang dan SD N Candi 01 yang berjumlah 18 orang. Soal tersebut dirancang berdasarkan indikator kemampuan pemahaman konsep menurut Wina Sanjaya dalam penelitian Hikmah et al. (2023) yaitu: 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; 2) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; 3) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari; 4) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur operasi tertentu; 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemahaman konsep.

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep siswa terlihat dari hasil analisis studi pendahuluan. Rata-rata pemahaman konsep siswa di kedua sekolah hanya mencapai 19,64%, jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 60%. Indikator kemampuan yang paling rendah adalah mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep dengan skor 12,73%, dan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis sebesar 13,59%. Selain itu, hasil angket siswa terkait pemahaman konsep, model pembelajaran, dan media pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa sebesar 30,5%, model pembelajaran sebesar 44%, dan media pembelajaran sebesar 47,5%, sehingga rata-rata kedua nya sebesar 40,6%. Hasil observasi lebih lanjut yang menjadi data penguat mencatat rata-rata indikator pemahaman konsep siswa menurut indikator Wina Sanjaya sebesar 40,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan memahami konsep materi yang bersifat abstrak. Berdasarkan permasalahan ini, menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk membantu siswa memahami konsep secara mendalam. Menurut Amri (2022), model pembelajaran yang interaktif, didukung oleh media yang menarik, menjadi solusi yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu model pembelajaran

yang mampu membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep adalah model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) (Ningrum et al., 2023).

Menurut Maulida (2024), model pembelajaran tipe TGT (Team Games Tournament) ialah model pembelajaran kooperatif di mana kelompok memiliki tugas untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan turnamen. Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) mendorong peserta didik untuk belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan (Amri et al., 2022). Sedangkan menurut Nabila (2022), model TGT (Team Games Tournament) adalah model pembelajaran yang melibatkan turnamen akademik, kuis, dan penilaian perkembangan individu. Siswa akan berkompetisi mewakili timnya, di mana setiap tim berisi anggota dengan kemampuan akademik yang setara. Dengan adanya penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa (Ayu Nadya Aryanti, Mimih Aminah, 2023). Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini diharapkan dapat membuat siswa menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat (Kania, 2024). Hal ini menjadikan model TGT (Team Games Tournament) sebagai salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif. Selain model pembelajaran, media juga memegang peranan penting dalam mendukung proses belajar (Nuryanti et al., 2021).

Menurut Kusjuniati (2020), salah satu metode yang dapat diterapkan adalah menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif dengan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaan model TGT (Team Games Tournament), peneliti akan mengintegrasikan media pembelajaran yang mempermudah dan membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan tradisional engklek, yang dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi Engklek Eduflex. Engklek Eduflex adalah kepanjangan dari Engklek Education Flexible. Pemberian nama tersebut karena media ini dirancang untuk fleksibel digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan mata pelajaran. Fleksibilitas ini terlihat dari kemampuannya untuk mengintegrasikan permainan tradisional engklek dengan konsep pembelajaran modern, sehingga tidak hanya berfokus pada mata pelajaran matematika, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Eduflex memadukan aspek fisik dan kognitif, memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Menurut Kusjuniati (2020), permainan tradisional Engklek tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga melatih koordinasi motorik kasar siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Salah satu penelitian yang mengkaji permainan tradisional engklek adalah penelitian oleh Wulansari

Wiryanto (2023), yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki pengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Cingambul 1 pada materi geometri. Menurut penelitian Naitili Nitte (2023), penerapan pembelajaran etnomatematika dengan bantuan permainan engklek secara signifikan dan efektif meningkatkan pemahaman konsep geometri siswa kelas III SDN 4 Sepanjang Glenmore.

Pengintegrasian model pembelajaran TGT dengan media Engklek Eduflex menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep siswa di SD Negeri Banyukuning dan SD Negeri Candi 01. Model TGT memberikan kerangka kerja pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif, sementara Engklek Eduflex menyediakan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa kelas V.

Kombinasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Bertitik tolak pada penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Engklek Eduflex terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD".

Tanggal Pengajuan : 21/12/2024 10:17:26

Tanggal Acc Judul : 09/01/2025 15:49:10

Tanggal Selesai Proposal : 30/01/2025 08:14:09

Tanggal Selesai TA/Skripsi : 30/01/2025 08:31:36

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN PROPOSAL			
1	Rabu,15/01/2025 08:14:09	Tanggal 4 Desember 2024 Bimbingan terkait Bab 1	SISWI YULFANI
2	Kamis,30/01/2025 08:13:46	Kaji masalah berdasarkan data di lapangan	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
3	Rabu,15/01/2025 19:04:11	Tanggal 9 Desember Bimbingan terkait bab 2	SISWI YULFANI
4	Kamis,30/01/2025 08:14:00	Lanjut bab 3	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
5	Kamis,16/01/2025 07:32:56	Tanggal 12 Desember 2024 Bimbingan terkait Bab 3	SISWI YULFANI
6	Kamis,30/01/2025 07:45:07	Tambah terkait model berbantuan media	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
7	Jumat,17/01/2025 11:11:08	Tanggal 19 Desember 2024 Bimbingan terkait revisi bab 3	SISWI YULFANI
8	Kamis,30/01/2025 07:44:54	Kajian relevan, masukkan internasional	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
9	Sabtu,18/01/2025 12:15:09	Tanggal 20 Desember 2024 Bimbingan terkait EC	SISWI YULFANI
10	Kamis,30/01/2025 07:44:35	Submit EC	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
11	Senin,20/01/2025 22:36:45	Bimbingan terkait Workshop Inovasi	SISWI YULFANI
12	Kamis,30/01/2025 07:44:27	Lanjut sampai hasil	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.

BIMBINGAN TA/SKRIPSI

13	Kamis,30/01/2025 08:17:06	Tanggal 23 Desember 2024 Bimbingan terkait Bab 4	SISWI YULFANI
14	Kamis,30/01/2025 08:30:31	Masukkan kajian teori pendukung sebagai penguat	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
15	Kamis,30/01/2025 08:18:09	Tanggal 3 Januari 2025 Bimbingan terkait Revisi Bab 4 dan pembuatan artikel	SISWI YULFANI
16	Kamis,30/01/2025 08:30:46	Kaji lagi terkait hasil penelitian	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
17	Kamis,30/01/2025 08:19:25	Tanggal 7 Januari 2025 Bimbingan terkait bab 5, perbaikan daftar pustaka, dan lampiran	SISWI YULFANI
18	Kamis,30/01/2025 08:31:01	Lanjut sampai lampiran	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
19	Kamis,30/01/2025 08:22:07	Tanggal 14 Januari 2025 Bimbingan terkait revisi Lampiran	SISWI YULFANI
20	Kamis,30/01/2025 08:31:26	Dirapikan lagi, sesuaikan dengan urutan	Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
21	Kamis,30/01/2025 08:23:50	Tanggal 18 Januari 2025 Bimbingan terkait PPT Sidang Skripsi	SISWI YULFANI
22	Kamis,30/01/2025 08:25:39	Tanggal 22 Januari 2025 Bimbingan terkait Berkas dan Syarat Sidang	SISWI YULFANI

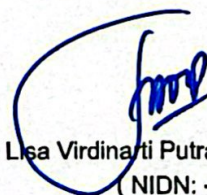
Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: -)

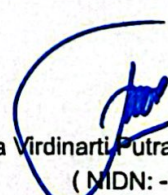
Semarang , 30 Januari 2025


SISWI YULFANI
(NIM: 131211010)

Dosen Pembimbing (1)


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: -)

Dosen Pembimbing (2)


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: -)