

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENYELESAIKAN SOAL CERITA MELALUI *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT MODIFIKASI *REALISTIC*
MATHEMATICS EDUCATION PADA SISWA KELAS
VA SDN CEMPAKA PUTIH TIMUR 01**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas)



Intelligentia - Dignitas

Oleh

FEBE PATRICIA LAWALATA

1107621064

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas
2025

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/ SIDANG SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Melalui *Teams Games Tournament* Modifikasi *Realistic Mathematics Education* Pada Siswa Kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi
Nama Mahasiswa : Febe Patricia Lawalata
Nomor Registrasi : 1107621064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 2 Juli 2025

Pembimbing I

Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd
NIP.196612141993032001

Pembimbing II

Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd
NIP. 196604081993031002

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggungjawab)*		28 Juli 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D (Wakil Penanggungjawab)**		28 Juli 2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Koordinator Program Studi)***		17 Juli 2025
Dr. Anggi Citra Apriliana, M.Pd (Ketua Penguji)****		17 Juli 2025
Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd (Anggota)****		16 Juli 2025
Imaningtyas, M.Pd**** (Anggota)		16 Juli 2025

Catatan:

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi

**** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

Intelligentia - Dignitas

Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Melalui *Teams Games Tournament* Modifikasi *Realistic Mathematics Education* Pada Siswa Kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi

FEBE PATRICIA LAWALATA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimodifikasi dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap sintak/langkah TGT dipadukan dengan karakteristik RME, yakni: penyajian materi menghubungkan konteks nyata dan penggunaan model, kerja kelompok meningkatkan interaktivitas dan pembelajaran aktif, permainan menghubungkan konsep dan membuat pembelajaran interaktif, turnamen meningkatkan interaktivitas dan pembelajaran aktif, serta pengakuan tim. Data dikumpulkan melalui pengamatan tindakan aktivitas, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai sesuai KKTP (≥ 65) dari 29,03% pada siklus I, menjadi 58,06% pada siklus II, dan mencapai 83,87% pada siklus III. Keterlibatan siswa juga meningkat pada setiap siklus. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan memahami soal cerita. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci : Soal cerita matematika, *Teams Games Tournament*, *Realistic Mathematics Education*

Intelligentia - Dignitas

***Improving the Ability to Solve Word Problems through the Teams Games
Tournament Method Modified with a Realistic Mathematics Education
Approach in Grade VA Students of SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi***

FEBE PATRICIA LAWALATA

Abstract

This study aims to improve the problem-solving ability in mathematical word problems of fifth-grade students at SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi through the application of the Teams Games Tournament (TGT) method modified with the Realistic Mathematics Education (RME) approach. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart design, conducted in three cycles. Each step of TGT was integrated with RME characteristics, namely: presenting material using real-life contexts and models, group work to enhance interactivity and active learning, games to connect concepts and create interactive learning, tournaments to increase student engagement, and team recognition to foster motivation. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed descriptively. The results showed an increase in the number of students achieving the Minimum Mastery Criterion (≥ 65), from 29.03% in cycle I, to 58.06% in cycle II, and reaching 83.87% in cycle III. Student engagement also improved in each cycle. Students became more active in discussions and better at understanding word problems. Learning became more enjoyable and meaningful.

Keywords : *Mathematical Word Problems, Teams Games Tournament, Realistic Mathematics Education.*

Intelligentia - Dignitas

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Febe Patricia Lawalata

Nomor registrasi : 1107621064

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa penelitian/skripsi yang saya buat dengan judul
**“MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
MELALUI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MODIFIKASI *REALISTIC
MATHEMATICS EDUCATION* PADA SISWA KELAS VA SDN
CEMPAKA PUTIH TIMUR 01PG”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2025 hingga Juni 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau plagiat karya tulis orang lain dan bahan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung
segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 16 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Febe Patricia Lawalata

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Febe Patricia Lawalata
NIM : 1107621064
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : febe19rc123@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal cerita Melalui Teori

Games Tournament Modifikasi Realistic Mathematics Education pada

Siswa kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01pegi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 16 Juli 2022

Penulis

(Febe Patricia Lawalata)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Segala hormat dan puji syukur ke hadirat Allah Bapa di surga, karena atas kasih karunia dan anugerah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Peneliti diberikan kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan skripsi Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Melalui *Teams Games Tournament* Modifikasi *Realistic Mathematics Education* Pada Siswa Kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi”.

Adapun pengajuan proposal ini ditujukan sebagai pemenuhan beberapa ketentuan kelulusan pada jenjang perkuliahan Strata I Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dosen pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk menyelesaikan proposal ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung.

Pertama, ucapan terima kasih diberikan kepada, Prof. Yurniwati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan proposal ini. Serta tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kedua, kepada Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak seperti orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian proposal skripsi ini. Kasih serta dorongan, baik itu berupa bantuan, doa, maupun beragam pengalaman.

Terakhir, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak,
khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih

Jakarta, 2 Juli 2025

Peneliti



Febe Patricia Lawalata



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II ACUAN TEORETIK.....	10
A. Matematika Dan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika	10
1. Hakikat Matematika	10
2. Hakikat Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika ...	15
B. <i>Teams Games Tournament</i> dan <i>Realistic Mathematics Education</i> Siswa Kelas 5 SD.....	18
1. Metode Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (MK-TGT).....	18
2. <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME).....	25

3. Metode Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> modifikasi <i>Realistic Mathematics Education</i>	28
4. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	29
C. Penelitian yang Relevan.....	32
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan dan Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Metode dan Disain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian.....	37
1. Metode Intervensi Tindakan	37
2. Disain Intervensi Tindakan	38
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	39
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	40
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	40
G. Data dan Sumber Data	41
H. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Instrumen Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita	42
2. Instrumen Metode Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> modifikasi <i>Realistic Mathematics Education</i>	45
I. Teknik Analisis Data.....	50
1. Rumus Menghitung Rata-Rata.....	51
2. Rumus Menghitung Persentase	51
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	51
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Data	53

1. Deskripsi Data Tindakan Siklus I.....	53
2. Deskripsi Data Tindakan Siklus II	76
3. Deskripsi Data Tindakan Siklus III	100
B. Temuan/Hasil Penelitian	121
1. Data Pemantauan Tindakan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa 122	
2. Data Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas VA 124	
C. Interpretasi Hasil Analisis	126
D. Pembahasan Hasil	127
1. Metode pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) modifikasi <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas VA 128	
2. Peningkatan kemampuan siswa kelas VA SDN Cempaka Putih Timur 01Pagi dalam menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan metode TGT modifikasi RME	131
E. Keterbatasan Penelitian	134
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Implikasi.....	138
C. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	141

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika	43
Tabel 3. 2 Penilaian Tiap Butir Soal	43
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Pemantauan MK-TGT modifikasi RME (R. E. Slavin, 1995; Treffers, 1987).....	46
Tabel 4. 1 Hasil pemantauan tindakan guru	66
Tabel 4. 2 Hasil pemantauan tindakan siswa	70
Tabel 4. 3 Hasil Tindakan Guru dan Siswa Siklus I	73
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Siklus I	73
Tabel 4. 5 Rencana Perbaikan Tindakan Siklus I	75
Tabel 4. 6 Hasil pemantauan tindakan guru	91
Tabel 4. 7 Hasil pemantauan tindakan siswa	95
Tabel 4. 8 Hasil Tindakan Guru dan Siswa Siklus II	98
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Siklus II.....	98
Tabel 4. 10 Rencana Perbaikan Tindakan Siklus II	100
Tabel 4. 11 Hasil pemantauan tindakan guru.....	113
Tabel 4. 12 Hasil pemantauan tindakan siswa	117
Tabel 4. 13 Hasil Tindakan Guru dan Siswa Siklus III.....	120
Tabel 4. 14 Hasil Evaluasi Siklus III.....	120
Tabel 4. 15 Hasil pemantauan tindakan aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan metode TGT modifikasi RME siklus I, siklus II, dan siklus III...	122
Tabel 4. 16 Hasil belajar menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas VA siklus I, siklus II, dan siklus III	124

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

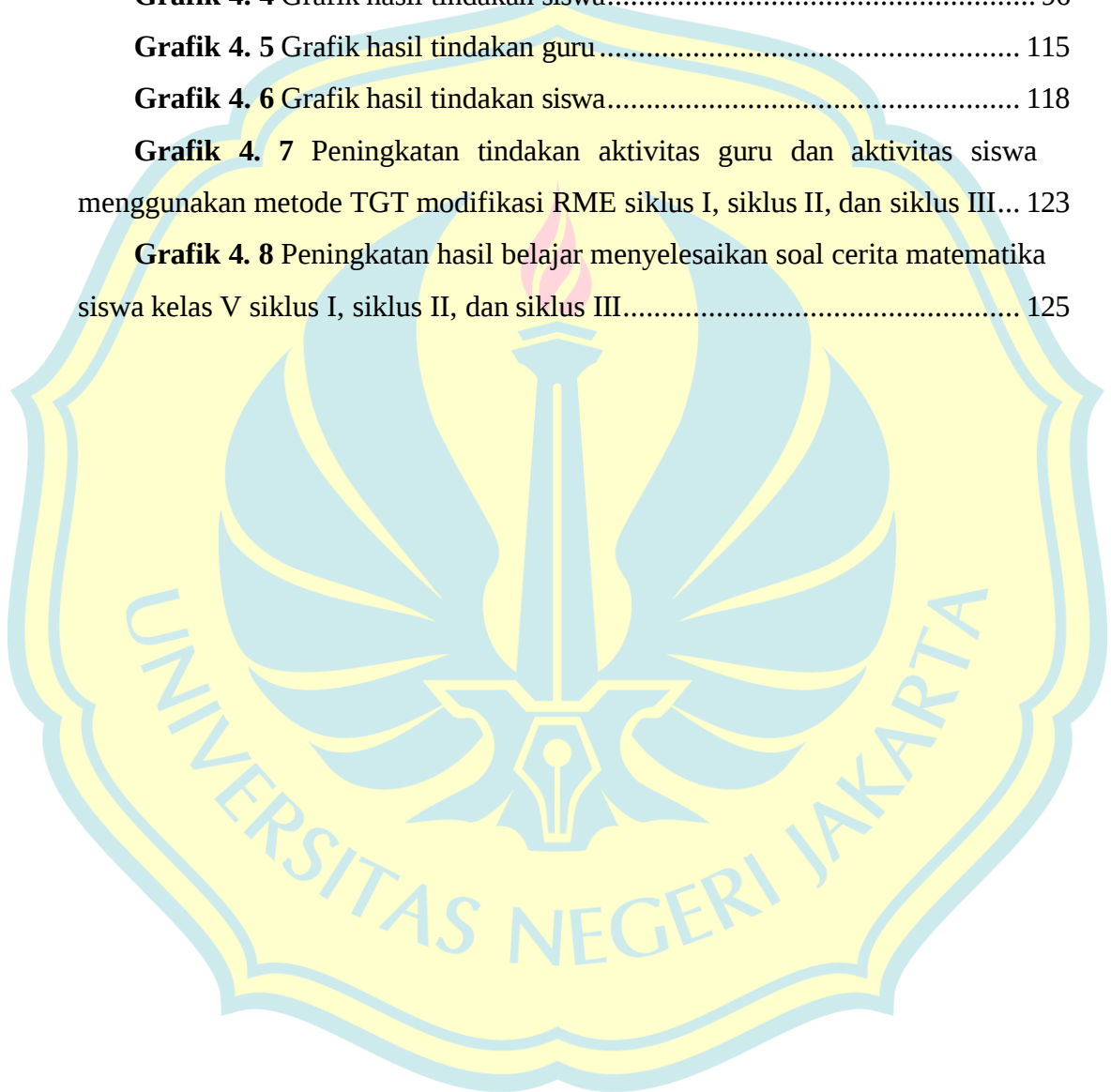
Gambar 2. 1 Pengembangan Kerangka Konseptual Rencana Tindakan	35
Gambar 3. 1 Model Penelitian Kemmis & Mc. Taggart.....	38
Gambar 4. 1 Guru Memeriksa Kehadiran Siswa.....	54
Gambar 4. 2 Guru Menjelaskan Materi Bilangan Cacah.....	55
Gambar 4. 3 Perwakilan Siswa Mengerjakan Latihan Dekomposisi dan Komposisi Bilangan Cacah	56
Gambar 4. 4 Siswa Mengerjakan LKPD Secara Berkelompok	57
Gambar 4. 5 Siswa Secara Berkelompok Bermain Games Mengurutkan Bilangan Cacah.....	58
Gambar 4. 6 Guru Menjelaskan Cara Melakukan Turnamen	60
Gambar 4. 7 Siswa Mengerjakan Turnamen "Berburu Poin Sedotan" Secara Berkelompok.....	61
Gambar 4. 8 Guru Mengumumkan Kelompok Dengan Poin Terbanyak	61
Gambar 4. 9 Siswa Mengerjakan Lembar Evaluasi	62
Gambar 4. 10 Guru sedang menjelaskan materi	63
Gambar 4. 11 Siswa secara kelompok mengerjakan LKPD	64
Gambar 4. 12 Siswa secara kelompok sedang bermain games.....	65
Gambar 4. 13 Siswa secara kelompok sedang mengerjakan Turnamen.....	65
Gambar 4. 14 Guru Memeriksa Kehadiran Siswa.....	77
Gambar 4. 15 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.....	78
Gambar 4. 16 Guru Menyajikan Materi dengan Bermain Peran	79
Gambar 4. 17 Salah Satu Siswa Berani Maju Menyelesaikan Contoh Soal	80
Gambar 4. 18 Siswa Mengerjakan LKPD	80
Gambar 4. 19 Siswa Melakukan Hompimpa	81
Gambar 4. 20 Guru Bersama Dengan Siswa Melakukan Apersepsi	83
Gambar 4. 21 Guru Menjelaskan Aturan dan Hukuman	84
Gambar 4. 22 Perwakilan Siswa Berburu Tentakel Gurita.....	85
Gambar 4. 23 Kondisi Kelas Ketika Turnamen	85
Gambar 4. 24 Pembagian Penghargaan Tim.....	86
Gambar 4. 25 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi.....	87

Gambar 4. 26	Guru bersama dengan siswa melakukan apersepsi.....	88
Gambar 4. 27	Guru mendemonstrasikan soal cerita bersama siswa	89
Gambar 4. 28	Siswa melakukan kerja kelompok.....	89
Gambar 4. 29	Perwakilan kelompok melakukan games.....	90
Gambar 4. 30	Siswa secara kelompok melakukan turnamen.....	90
Gambar 4. 31	Guru memberitahukan perolehan skor.....	91
Gambar 4. 32	Seluruh siswa melakukan evaluasi	91
Gambar 4. 33	Guru dan siswa melakukan ice breaking	102
Gambar 4. 34	Guru menyajikan materi	103
Gambar 4. 35	Siswa melakukan kerja kelompok mengerjakan LKPD	104
Gambar 4. 36	Kelompok memilih barang yang ingin dibeli	104
Gambar 4. 37	Guru melakukan apersepsi mengulas materi sebelumnya ...	106
Gambar 4. 38	Guru menjelaskan aturan dan langkah turnamen	106
Gambar 4. 39	Kelompok berusaha untuk memecahkan turnamen "kode rahasia"	107
Gambar 4. 40	Kelompok pemenang diberikan penghargaan.....	107
Gambar 4. 41	Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa ..	108
Gambar 4. 42	Guru menyajikan materi	109
Gambar 4. 43	Siswa secara kelompok mengerjakan LKPD	110
Gambar 4. 44	Siswa dan guru bermain "MathMart"	110
Gambar 4. 45	Kelompok berusaha memecahkan "kode rahasia"	112
Gambar 4. 46	Seluruh siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang	112
Gambar 4. 47	Siswa secara individu mengerjakan evaluasi	113

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Grafik hasil tindakan guru	68
Grafik 4. 2 Grafik hasil tindakan siswa.....	71
Grafik 4. 3 Grafik hasil tindakan guru	93
Grafik 4. 4 Grafik hasil tindakan siswa.....	96
Grafik 4. 5 Grafik hasil tindakan guru	115
Grafik 4. 6 Grafik hasil tindakan siswa.....	118
Grafik 4. 7 Peningkatan tindakan aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan metode TGT modifikasi RME siklus I, siklus II, dan siklus III...	123
Grafik 4. 8 Peningkatan hasil belajar menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V siklus I, siklus II, dan siklus III.....	125



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Pembelajaran.....	148
Lampiran 2 Lembar Kerja	159
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	162
Lampiran 4 Validasi Instrumen Tes.....	163
Lampiran 5 Validasi Instrumen Pemantauan Tindakan Guru & Siswa	164
Lampiran 6 Instrumen Observasi Pemantauan Aktivitas Guru dan Siswa ..	166
Lampiran 7 Instrumen Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita	173
Lampiran 8 Tes Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Hasil Kerja Siswa	179
Lampiran 9 Rekapitulasi Skor Tes Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita	185
Lampiran 10 Lembar Hasil Tindakan Aktivitas Guru	188
Lampiran 11 Lembar Hasil Tindakan Aktivitas Siswa	198
Lampiran 12 Catatan Lapangan.....	210
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian.....	225
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup	226

Intelligentia - Dignitas