

PROBLEM TOURNAMENT MATCH: OPTIMALISASI AKTIVITAS, KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF, PEMECAHAN MASALAH, DAN HASIL BELAJAR

Paridah¹, Aslamiah²

¹PGSD Universitas Lambung Mangkurat

²PGSD Universitas Lambung Mangkurat

Alamat e-mail : ¹ 2110125120002@mhs.ulm.ac.id

Alamat e-mail : ² aslamiah@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe teacher activity, student activities, as well as analyze creative thinking skills, problem solving, and student learning outcomes in Mathematics content using the Problem Tournament Match model. The research methodology used is classroom action research with qualitative and quantitative approaches. The results of the study indicate that there is an increase in activity, skills, and learning outcomes after using the Problem Tournament Match model. In terms of student activity, there is an increase from 36.4%, 45.4%, 60.6%, to 81.8% with the very active category. Creative thinking skills have increased from 27.3%, 33.3%, 48.5%, to 78.8% with the most skilled category. Problem solving skills have increased by 42.4%, 51.5%, 66.7%, and 81.8% with the very skilled category. Student learning outcomes have increased from 30.3%, 39.4%, 54.5%, and 84.8% of students completed.

Keywords: Creativity, problem solving, Problem Tournament Match model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas pendidik, peserta didik, serta menganalisis keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan hasil belajar peserta didik pada muatan Matematika menggunakan model *Problem Tournament Match*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas, keterampilan, dan hasil belajar setelah menggunakan model *Problem Tournament Match*. Pada aspek aktivitas pendidik terdapat peningkatan dari 68%, 72%, 81%, dan 84%. Aktivitas peserta didik terdapat peningkatan dari 36,4%, 45,4%, 60,6%, sampai 81,8% dengan kategori sangat aktif. Keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan dari 27,3%, 33,3%, 48,5%, sampai 78,8% dengan

kategori terampil. Keterampilan pemecahan masalah mengalami peningkatan 42,4%, 51,5%, 66,7%, dan 81,8% dengan kategori sangat terampil. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 30,3%, 39,4%, 54,5%, dan 84,8% peserta didik tuntas.

Kata Kunci: Kreativitas, pemecahan masalah, model *Problem Tournament Match*

A. Pendahuluan

Pendidikan dimaknai sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan kondisi negara” dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Salah satu muatan yang dipelajari sejak sekolah dasar sampai perguruan tinggi adalah matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar membahas konsep dasar matematika yang akan menyiapkan peserta didik mempelajari pembelajaran pada jenjang berikutnya (Fauzi, Sawitri, & Syahrir, 2020). Keterampilan yang harus dimiliki peserta didik pada abad 21 disebut 6c

yakni *critical thinking, creativity, collaboration, communication, citizenship*, dan *character* sebagai bekal peserta didik dalam mengikuti arus perkembangan zaman (Fitriani et al., 2022).

Aktivitas belajar peserta didik di SDN Sungai Miai 2 tergolong dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi pada Senin, 10 Februari 2025 di kelas V SDN Sungai Miai 2 dan wawancara dengan Nani Herlina, S.Pd selaku wali kelas V. Aktivitas belajar peserta didik hanya terpaku pada kegiatan menjawab soal yang terdapat dalam buku LKS dan mendengar pemaparan materi dari pendidik tanpa praktik langsung maupun menggunakan media interaktif dan model pembelajaran kooperatif. Aktivitas belajar yang minim ini membuat peserta didik menjadi cepat bosan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi tidak maksimal.

Rendahnya aktivitas peserta didik diikuti dengan rendahnya keterampilan-keterampilan peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik tidak terampil pada aspek keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Kondisi nyata keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas V SDN Sungai Miai 2 tergolong rendah karena belum mampu memenuhi indikator keterampilan. Adapun indikator keterampilan berpikir kreatif yakni mampu menyampaikan ide dan gagasan dalam berbagai bentuk, mampu memberikan dan menyampaikan pertanyaan yang beragam, mampu memberikan tanggapan yang berguna dalam proses pemecahan masalah, mampu memberikan ide yang unik, mampu mengembangkan dan menyajikan gagasan dengan rinci, dan mampu menguraikan permasalahan yang sedang terjadi. Adapun indikator pemecahan masalah yakni mampu mengidentifikasi masalah yang terjadi, mampu merumuskan permasalahan, mampu menyajikan masalah dengan logis dan faktual, mampu

merencanakan dan memilih metode penyelesaian masalah, mampu mengupayakan solusi pemecahan masalah, dan mampu mengecek kebenaran penyelesaian masalah.

Rendahnya aktivitas, keterampilan berpikir kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah tersebut diikuti dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Realita pembelajaran Matematika di SDN Sungai Miai 2 yakni rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi KPK dan FPB. Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi jenis soal KPK atau FPB, menentukan faktor bilangan, menentukan kelipatan persekutuan, dan mengecek kebenaran penyelesaian soal, peserta didik juga kurang terampil dalam menentukan pembagi dan hasil yang tepat dalam materi pohon faktor untuk menyelesaikan soal KPK dan FPB.

Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran Matematika dan realita kondisi di lapangan menjadikan permasalahan baru yakni kurang maksimalnya aktivitas, hasil belajar, dan keterampilan yang dikuasai peserta didik yang secara tidak langsung berakibat pada penurunan

mutu dan kualitas pendidikan. Hal ini menjadi alasan peneliti melakukan penelitian ini. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata ini dapat diminimalisir dengan penggunaan model pembelajaran (Hasanah Z. , 2021). Keterampilan peserta didik yang minim tersebut jika tidak segera diatasi akan berakibat pada kesukaran peserta didik dalam menghadapi kehidupan di luar sekolah. Hal ini berakibat buruk pada masa depan peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mengkombinasikan 3 model pembelajaran yakni model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match* menjadi sebuah model bernama model *Problem Tournament Match*. Filosofi penamaan model *Problem Tournament Match* yakni dengan mengambil sebuah kata yang menjadi ciri khas model tersebut. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki ciri khas pembelajaran berbasis masalah (*problem*), model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki ciri khas pembelajaran yang terdapat sebuah turnamen atau pertandingan

antar kelompok (*tournament*), dan model pembelajaran *Make a Match* memiliki ciri khas pembelajaran yang terdapat aktivitas mencari pasangan kartu soal atau kartu jawaban yang dimiliki (*match*). Masing-masing kata yang mewakili ciri khas 3 model tersebut digabungkan menjadi nama model yakni *Problem Tournament Match*.

Adapun langkah-langkah model *Problem Tournament Match* terdiri atas beberapa langkah. Langkah pertama yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, yakni pendidik mengajak peserta didik menonton video dari permasalahan dan memberikan pertanyaan pemantik. Langkah ke dua yakni pendidik mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan mengorganisir kelompok peserta didik, membagikan LKK dan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan LKK. Langkah ke tiga yakni pendidik membimbing penyelidikan dengan memfasilitasi peserta didik mengerjakan LKK dan memberikan pertanyaan bimbingan jika peserta didik kesulitan mengerjakan LKK, dan mengarahkan peserta didik mengikuti permainan *Make a Match*. Langkah ke empat

yakni peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan melakukan presentasi di depan kelas, dan mengajukan pertanyaan setelah presentasi untuk mendorong pemikiran mendalam. Langkah terakhir, menganalisis dan mengavaluasi berbasis permainan dengan memberikan instruksi kepada peserta didik untuk berdiri sesuai kelompoknya, kemudian peserta didik diarahkan mengerjakan soal yang ada di papan tulis secara bergantian dalam waktu yang ditentukan (TGT), pendidik menentukan kelompok pemenang dengan melihat perolehan skor jawaban yang dijawab dengan cepat dan tepat. Selanjutnya pendidik mengajak peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dan memberikan umpan balik terhadap presentasi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas melalui tindakan-tindakan spesifik. Penelitian tindakan kelas terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang tergabung dalam siklus-siklus.

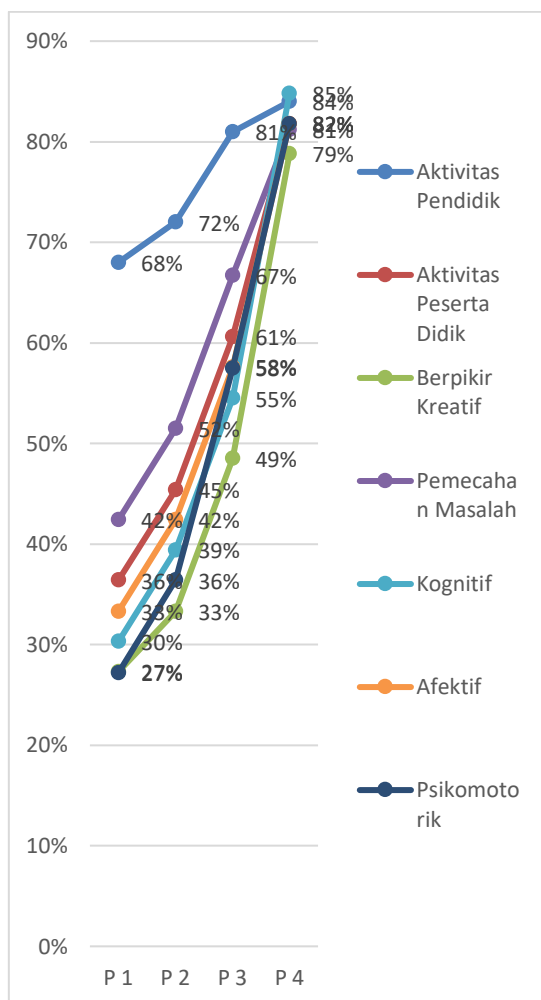
(Fatmawati, Farisi, & Hidayatullah, 2024). Karakteristik penelitian tindakan kelas yakni terdapat peningkatan atau penurunan, praktis, kolaboratif, terencana, terdapat siklus dan refleksi yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan metode pengajaran pendidik, pengembangan profesional pendidik. (Utomo, Asvio, & Prayogi, 2024).

Kemmis dan Mc Taggart mengemukakan 4 tahap penelitian tindakan kelas yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang masuk dalam siklus I. Jika hasil penelitian tindakan kelas belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan tahapan yang sama dengan siklus I (Ngatiyem, 2021).

Adapun data yang digunakan bersumber dari wali kelas V SDN Sungai Miai 2 dan 33 peserta didik kelas V SDN Sungai Miai 2. Data diambil dengan cara observasi, tanya jawab, wawancara, dan dari lembar evaluasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian terdapat pada grafik kecenderungan berikut:



Aktivitas pendidik saat menggunakan model *Problem Tournament Match* yaitu pendidik membuka pembelajaran dan menanyakan kabar peserta didik, pendidik melakukan presensi, pendidik membagikan lembar asesmen awal, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, pendidik melakukan apersepsi, pendidik melakukan *ice breaking*, pendidik mengorientasikan peserta didik dalam permasalahan melalui tayangan video, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespon dengan pertanyaan maupun pernyataan, pendidik mengorganisir peserta didik untuk belajar dengan mengorganisir

kelompok peserta didik, membagikan LKK dan membimbing peserta didik dalam pengerjaan LKK, pendidik membimbing penyelidikan dengan memfasilitasi peserta didik dalam pengerjaan LKK menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran konkret yang telah disiapkan, memberikan pertanyaan bimbingan, dan mengarahkan peserta didik dalam permainan kartu *Make a Match*, menghitung skor dan memberikan *reward*, pendidik membimbing peserta didik untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan mengarahkan peserta didik dalam diskusi dan presentasi kelompok serta mengajukan pertanyaan kepada kelompok presentator demi mendorong pemikiran lebih dalam, pendidik membimbing peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi, memberikan instruksi dalam proses evaluasi berbasis permainan (*Teams Games Tournament*), melakukan refleksi dari proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik terhadap peserta didik, pendidik melakukan kegiatan penutup dengan membimbing peserta didik membuat kesimpulan dan mengusahakan kesimpulan terbaik, melakukan asesmen sumatif, melakukan tindak lanjut pembelajaran, memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran berikutnya, dan menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Aktivitas pendidik telah mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Pada pertemuan 4,

aktivitas pendidik telah mencapai kriteria “sangat aktif” dari penilaian observer. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidik telah mampu melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran secara maksimal menggunakan model *Problem Tournament Match* sehingga terjadi peningkatan secara signifikan.

Refleksi yang dilakukan pendidik berperan penting pada perbaikan kualitas pembelajaran berikutnya (Ritonga et al., 2022). Proses refleksi berisi identifikasi hambatan dalam pembelajaran dan solusinya. Refleksi pembelajaran menghasilkan gambaran kekurangan dan kelebihan peserta didik dalam pembelajaran (Sapruddin & Nurwahidin, 2021). Tujuan refleksi pembelajaran yakni sebagai evaluator pembelajaran terkait aspek yang belum maksimal dilaksanakan dan harus diperbaiki pada pertemuan berikutnya (Gusmaningsih et al., n.d.). Refleksi pembelajaran harus melalui perencanaan yang matang dan berkelanjutan agar mendapat hasil yang maksimal (Kurniasari et al., 2024). Pendidik melakukan refleksi dengan meninjau ulang, mengamati, dan menghubungkan dengan aktivitas peserta didik yang belum maksimal dicapai.

Usaha pendidik memilih metode, model, strategi, dan pendekatan yang tepat berdampak positif pada peningkatan aktivitas peserta didik. Kombinasi model pembelajaran yang berbasis permainan bertujuan menjadikan suasana belajar lebih

menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membosankan (Indriawati et al., 2021). Peningkatan aktivitas pendidik dan peserta didik dapat dicapai melalui pemilihan model pembelajaran tipe kooperatif yang tepat sesuai keperluan (Tarbani & Amin, 2023).

Pendidik mempunyai peran yang sangat besar dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan inovasi, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan, bahan ajar, dan media yang tersedia demi tercapainya tujuan pembelajaran dan situasi kelas yang kondusif (Azhar et al., 2021). Pendidik berperan penting dalam melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran dengan baik sehingga dapat dicapai peningkatan aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan pemecahan masalah, dan hasil belajar peserta didik (Handayani & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik saat menggunakan model *Problem Tournament Match* yang terdiri dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match* pada muatan Matematika materi KPK dan FPB mengalami peningkatan di setiap pertemuannya.

Peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa peserta didik merasa antusias

dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang variatif, aktif, bermakna, dan terpusat pada peserta didik. Peserta didik mengikuti berbagai macam kegiatan pembelajaran seperti mencari pasangan kartu soal atau kartu jawaban, berdiskusi, presentasi, tanya jawab, menyimpulkan pembelajaran, mengikuti turnamen tim, menghitung poin tim, dan memberikan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan mampu membangun suasana pembelajaran aktif dan peserta didik merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas. Aktivitas peserta didik yang meningkat berpengaruh pada peningkatan aspek lainnya (Inayah et al., n.d.).

Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan karena terdapat refleksi pada setiap pertemuan pembelajaran yang bertujuan mencapai aspek-aspek aktivitas peserta didik dengan maksimal. Kegiatan refleksi yang dilaksanakan pada setiap pertemuan bertujuan mengetahui aspek aktivitas peserta didik yang belum dilaksanakan dengan maksimal. Aktivitas peserta didik yang meningkat akan berpengaruh pada peningkatan kualitas belajar di kelas (Novera et al., 2021).

Pembelajaran aktif terdiri atas aktivitas fisik maupun non fisik peserta didik selama di kelas (Mudarris, 2024). Aktivitas belajar peserta didik terdiri

atas kegiatan bertanya, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas dari pendidik (Fauziah et al., 2021). Peserta didik dilibatkan dalam semua kegiatan pembelajaran termasuk pembagian kelompok, tanya jawab, proses penarikan kesimpulan, dan perhitungan skor pada permainan turnamen. Aktivitas belajar ini bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan pengetahuan (Syamsuddin, 2022).

Kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Tournament Match* yakni kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match* yakni mengikuti orientasi terhadap masalah dengan menonton video, mengikuti proses penentuan dan pembagian kelompok, peserta didik mengerjakan LKK, melakukan penyelidikan dengan berdiskusi, tanya jawab, dan mencari informasi melalui buku pelajaran, membuktikan KPK dan FPB melalui permainan kartu *Make a Match*, menyajikan hasil karya melalui presentasi, menanggapi hasil presentasi, melakukan evaluasi berbasis permainan turnamen tim (*Teams Games Tournament*), menghitung perolehan skor tim, membuat kesimpulan, dan memberikan ulasan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Desain pembelajaran aktif diharapkan mampu meningkatkan aktivitas pendidik dan peserta didik, dan keterampilan

berpikir kreatif serta keterampilan pemecahan masalah (Febriansyah, Perkasa, & Dopo, 2023).

Kegiatan bertanding dalam tim pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan kerja sama tim, menjawab soal secara bergantian dengan cepat dan tepat, mengatur strategi agar dapat menjawab semua soal, dan menghargai partisipasi anggota lainnya dalam tim (Fauzi & Masrupah, n.d.).

Kegiatan bermain mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban menggunakan model pembelajaran *Make a Match* meningkatkan aktivitas peserta didik dengan efektif. Peserta didik berusaha mencari pasangan yang benar dari kartu yang didapatnya, hal ini memerlukan penguasaan peserta didik terhadap permasalahan yang ada di kartu sehingga peserta didik mampu menentukan jawaban atau soal dari kartu yang dimilikinya dengan benar (Juliani et al., 2021).

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Problem Tournament Match* dalam pembelajaran sudah tepat. Penggunaan model *Problem Tournament Match* dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik telah mendesain suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan perannya sebagai

perancang dan pengelola pembelajaran dalam menyajikan pembelajaran dan peserta didik melaksanakan rancangan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik sehingga memberikan dampak yang positif pada efektifitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan paparan teori di atas maka penggunaan model *Problem Tournament Match* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dapat diterima.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik saat menggunakan model *Problem Tournament Match* yang terdiri dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match* pada muatan Matematika materi KPK dan FPB mengalami peningkatan di setiap pertemuannya.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan 6C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication, character, citizenship*) abad 21 yang harus dimiliki setiap peserta didik (Srirahmawati et al., n.d.). Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan peserta didik memberikan solusi yang baru dari permasalahan yang akan diselesaikan (Fitriyah & Ramadani, n.d.).

Pendidik harus mempertahankan suasana belajar yang aktif dan berpusat pada peserta didik dengan

mendesain pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif yang meningkat akan berpengaruh pada keterampilan pemecahan masalah peserta didik (Hidayati, Azura, & Novianti, 2022). Pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik berfokus pada memaksimalkan aktivitas belajar peserta didik demi meningkatkan keterampilan yang ingin dikembangkan (Depita, 2024).

Proses pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik merupakan fokus utama dalam penelitian ini demi meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam kelompok maupun dalam individu peserta didik. Hal ini disebabkan oleh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran aktif seperti aktivitas orientasi permasalahan menggunakan video, mengidentifikasi masalah, dan menentukan berbagai penyelesaian masalah mendorong peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik (Imamah, n.d.). Adapun aspek keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran terdiri atas kemampuan mengeluarkan ide dalam bentuk kata, gambar, dan tindakan, kemampuan memberikan pertanyaan yang beragam dalam menggali permasalahan, kemampuan memberikan tanggapan yang berguna dalam proses pemecahan masalah, kemampuan memberikan ide yang unik dalam proses pembelajaran, dan kemampuan menguraikan permasalahan yang terjadi (Ajie et al., 2021).

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dapat terlaksana karena usaha pendidik dalam merancang pembelajaran, memilih kombinasi model, strategi, dan metode, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, dan refleksi pada setiap pertemuan tindakan kelas (Ardianti & Amalia, 2022). Kombinasi rancangan pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Adapun refleksi pembelajaran membantu pendidik menindaklanjuti aspek yang belum maksimal dilaksanakan selama proses pembelajaran (Maulana, Rasyid, Hasibuan, Siahaan, & Amiruddin, 2023).

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Problem Tournament Match* dalam proses pembelajaran sudah tepat. Penggunaan model *Problem Tournament Match* dalam proses pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik telah mendesain suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan perannya sebagai perancang dan pengelola pembelajaran dalam menyajikan pembelajaran dan peserta didik melaksanakan rancangan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik sehingga memberikan dampak yang positif pada efektifitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan paparan teori di atas

maka penggunaan model *Problem Tournament Match* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat diterima.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik saat menggunakan model *Problem Tournament Match* yang terdiri dari model pembelajaran *Problem Based Learning, Teams Games Tournament, dan Make a Match* pada muatan Matematika materi KPK dan FPB mengalami peningkatan di setiap pertemuannya.

Keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan melakukan identifikasi masalah, kemampuan merencanakan dan memilih metode penyelesaian masalah, kemampuan mengupayakan penyelesaian masalah, dan kemampuan mengecek kebenaran penyelesaian masalah (Hendriani et al., 2021).

Pembelajaran berbasis pemecahan masalah menggunakan model *Problem Based Learning* merupakan kombinasi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran (Islahiyah, Pujiastuti, & Mutaqin, 2021). Adapun aspek keterampilan pemecahan masalah terdiri atas kemampuan peserta didik mengidentifikasi masalah yang terjadi, kemampuan peserta didik merumuskan masalah, menyajikan masalah, kemampuan peserta didik merencanakan dan memilih metode penyelesaian

masalah, kemampuan peserta didik mengupayakan solusi pemecahan masalah, serta kemampuan peserta didik mengecek kebenaran penyelesaian masalah (Priatna et al., 2022). Seluruh aspek tersebut telah terlaksana dengan baik dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Tournament Match* dalam empat pertemuan.

Peningkatan keterampilan pemecahan masalah dapat terlaksana karena usaha pendidik dalam merancang pembelajaran, memilih kombinasi model, strategi, dan metode, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, dan refleksi pada setiap pertemuan tindakan kelas (Ardianti & Amalia, 2022). Kombinasi rancangan pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Adapun refleksi pembelajaran membantu pendidik menindaklanjuti aspek yang belum maksimal dilaksanakan selama proses pembelajaran (Maulana, Rasyid, Hasibuan, Siahaan, & Amiruddin, 2023). Tujuan akhir dalam pembelajaran Matematika bukan hanya mengharapkan siswa mampu memahami Matematika, tetapi menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Sukmawanti, Hidayat, & Suwanto, 2021).

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Problem*

Tournament Match dalam pembelajaran sudah tepat. Penggunaan model *Problem Tournament Match* dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik telah mendesain suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan perannya sebagai perancang dan pengelola pembelajaran dalam menyajikan pembelajaran dan peserta didik melaksanakan rancangan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik sehingga memberikan dampak yang positif pada efektifitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan paparan teori di atas maka penggunaan model *Problem Tournament Match* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dapat diterima.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik saat menggunakan model *Problem Tournament Match* yang terdiri dari model pembelajaran *Problem Based Learning, Teams Games Tournament, dan Make a Match* pada muatan Matematika materi KPK dan FPB mengalami peningkatan di setiap pertemuannya.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Tournament Match* menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem*

Tournament Match merupakan langkah yang tepat. Peningkatan hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari akibat peningkatan aktivitas pendidik, aktivitas belajar peserta didik, serta keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah, aspek-aspek tersebut berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Yandi et al., n.d.).

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terlaksana karena usaha pendidik dalam merancang pembelajaran, memilih kombinasi model, strategi, dan metode, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, dan refleksi pada setiap pertemuan tindakan kelas (Ardianti & Amelia, 2022). Kombinasi rancangan pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun refleksi pembelajaran membantu pendidik menindaklanjuti aspek yang belum maksimal dilaksanakan selama proses pembelajaran (Maulana, Rasyid, Hasibuan, Siahaan, & Amiruddin, 2023).

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *Problem Tournament Match* dalam pembelajaran sudah tepat. Penggunaan model *Problem Tournament Match* dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik telah mendesain suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan perannya sebagai

perancang dan pengelola pembelajaran dalam menyajikan pembelajaran dan peserta didik melaksanakan rancangan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran semakin baik sehingga memberikan dampak yang positif pada efektifitas pembelajaran di kelas. Berdasarkan paparan teori di atas maka penggunaan model *Problem Tournament Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima.

Referensi

- Ardianti, Y., & Amelia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 399-407.
- Azhar, Z., Wakhinuddin, & Waskito. (2021). Sistem Pendukung Keputusan dalam Pemilihan Pengembangan Model Pembelajaran dengan Metode AHP. *Jurteksi: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 323-332.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 55-66.
- Fatmawati, R. A., Farisi, S. A., & Hidayatullah, A. (2024). Workshop Penelitan Tindakan Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2890-2894.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11-20.
- Fauziah, R., Hadiyanto, Miaz, Y., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Sains Teknologi Masyarakat terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 3203-3215.
- Febriansyah, Perkasa, D. H., & Dopo, W. A. (2023). Pengelolaan Sekolah yang Baik dan Strategi Pembelajaran Aktif. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 58-62.
- Fitriani, A., Kartini, A., Maulani, M., & Prihantini. (2022). Peran Guru dan Strategi Pembelajaran dalam Memenuhi Kompetensi Siswa Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 16491-16498.
- Fitriyah, A., & Ramadhani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEM Berbasis PjBL (Project Based Learning) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis. *Inspiratif Pendidikan*, 209-227.

- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 114-124.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Eementary Education*, 1349-1355.
- Hasanah, N., Darwisa, & Zuhriyah, I. A. (2023). Analisis Strategi Guru dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Aoej: Academy of Education Journal*, 635-649.
- Hendriani, M., Melindawati, S., & Mardicko, A. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Siswa SD. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 892-899.
- Hidayati, I. W., Azura, N., & Novianti, S. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 216-222.
- Imamah, Y. H. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Potensi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Muftadiin*, 175-185.
- Inayah, M., Lototandung, R., & Irmawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Pakem Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Elementary Journal*, 29-39.
- Indriawati, Buchori, I., Acip, Sirrulhaq, S., & Solihutaufo, E. (2021). Model dan Strategi Pembelajaran. *Alhasanah: Islamic Religious Education Journal*, 274-288.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E Modul dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2107-2118.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). Make a Match Model for Improving the Understanding of Concept and Student Learning Result. *Ijolae: Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 48-57.
- Kurniasari, N., Permadi, I., & Purbasari, K. H. (2024). Refleksi Guru pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 187-199.
- Maulana, A., Rasyid, A., Hasibuan, F. H., Siahaan, A., & Amiruddin. (2023). Upaya Guru PAI Melakukan Refleksi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Belajar Mandiri. *J-Las: All Field of Science*, 203-212.
- Mudarris, B. (2024). Strategi Efektif dalam Manajemen Kelas dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *At-Tahsin: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1-10.

- Ngatiyem. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 149-158.
- Novera, E., Daharnis, Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Koopertaif Tipe Course Review Horay dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in elementary Education*, 6349-6356.
- Priatna, N., Avip, B., & Sari, R. M. (2022). Efektivitas Project Based Learning-STEM dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Trigonometri. *SJME: Supremum Journal of Mathematics Education*, 151-161.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Ritonga, R., Harahap, R., & Lubis, R. A. (2023). Pelatihan Metode Refleksi Bagi Guru Sekolah Penggerak dalam Proses Pembelajaran. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 995-1003.
- Sapruddin, M., & Nurwahidin. (2021). Implementasi Metode Diferensiasi dalam Refleksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5766-5779.
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5285-5297.
- Sukmawanti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 10-18.
- Syamsuddin, I. (2022). Implementasi Kompetensi Profesional Guru dalam Mengelola Pembelajaran yang Ideal di SDN 26 Dompu. *el-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 79-91.
- Tarbani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 200-214.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Publishing: Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1-19.
- Yandi, A., Putri, A. N., & Putri, Y. S. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literatur Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 13-25.