

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN KARTU SOAL KELAS V SD NEGERI 1 TINATAR

Yeni Ira Fitriani¹, Elly`s Mersina Mursidik², Teguh³

^{1,2} Universitas PGRI Madiun

³SD Negeri 1 Tinatar

¹yeniira328@gmail.com, ² ellys@unipma.ac.id, ³teguhgepeng5758@gmail.com ,

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan media kartu soal kelas V SD Negeri 1 Tinatar. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas dengan sumber datanya ialah siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan juga tes. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT teams games tournament berbantuan kartu soal mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar pada pembelajaran matematika khususnya materi penyajian data. Sebelumnya data nilai rata-rata siswa pada pratindakan sebesar 66,5 dengan presentase 47% siswa mencapai KKM, setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT rata-rata nilai siswa pada saat siklus I meningkat menjadi 74,1 dengan persentase 73%. Namun, persentase tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, oleh karena itu, dilanjutkan tindakan pada siklus II. Pada siklus II hasil rata-rata nilai siswa 87,4 dan persentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM sebesar 93%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam kedua siklus tersebut lebih baik dan meningkat.

Kata kunci : Hasil Belajar; Model Kooperatif Tipe TGT; Kartu Soal.

Abstract

The purpose of this study was to find out the results of learning mathematics after the cooperative learning model was applied using the TGT (Team Game Tournament) type using question cards for class V SD Negeri 1 Tinatar. This research is included in the type of classroom action research with the data source being fifth grade students at SD Negeri 1 Tinatar. Data collection was carried out using observation, interviews and also tests. While the data analysis used is descriptive qualitative and quantitative. Based on the findings in this study, it shows that the application of the TGT team games tournament type cooperative learning model assisted by question cards can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 1 Tinatar in learning mathematics, especially data presentation material. Previously the data for the average student

score in the pre-action was 66.5 with a percentage of 47% of students achieving KKM, after applying the TGT type cooperative model the average student score during cycle I increased to 74.1 with a percentage of 73%. However, this percentage did not meet the established research success criteria, therefore, the action was continued in cycle II. In cycle II, the average student score was 87.4 and the percentage of completeness of students who achieved KKM was 93%. So it can be concluded that student learning outcomes in both cycles are better and increasing.

Keywords: *Learning outcomes; Cooperative Model Type TGT; Question Card.*

Pendahuluan

Matematika merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari baik dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas bahkan di perguruan tinggi. Matematika memiliki banyak sekali manfaatnya dalam aktivitas manusia sehari-hari. Hampir dalam beberapa aspek aktivitas manusia membutuhkan matematika.

Menurut Mulyadi (2022) mempelajari mata pelajaran matematika sangat penting karena banyak hal dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari berkaitan dengan matematika. Bahkan matematika menjadi dasar yang penting untuk mempelajari ilmu pengetahuan lain. Senada dengan pendapat di atas, Lestari et al., (2018) juga menyampaikan ilmu matematika adalah sebuah ilmu yang amat luas dan mendorong perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ilmu matematika sangat bermanfaat dalam perkembangan masyarakat modern karena merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan lainnya. Matematika pun bisa digunakan ketika manusia melakukan aktivitasnya sehari-hari seperti halnya berdagang, berbelanja, berinteraksi, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Susanto dalam (Nur Sodiq dkk., t.t.) Matematika dapat meningkatkan daya pikir dan penalaran siswa, mendorong pemecahan masalah sehari-hari dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika dirasa sangat penting untuk dipelajari seorang siswa ketika menempuh pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan matematika seorang pendidik memegang peranan yang sangat penting. Di sekolah, tujuan mempelajari matematika tidak hanya untuk mengajarkan siswa bagaimana cara menggunakan matematika; namun juga membangun keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nur Sodiq dkk., t.t.). Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran matematika yang meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa.

Menurut Anisa & Riadin (2017) hasil belajar adalah salah satu bagian terpenting pada pelaksanaan pendidikan dan merupakan tolak ukur keberhasilan pendidikan. Hasil belajar setelah usaha belajar adalah indikator keberhasilan pendidikan. Setelah seseorang melakukan kegiatan belajar, terjadi perubahan dalam dirinya, yang disebut sebagai perbuatan belajar. Bagaimana pembelajaran dijalankan di kelas mempengaruhi

hasil belajar seorang siswa. Senada dengan pendapat tersebut, Tiya, (2013) juga mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika ialah hasil akhir dari proses pembelajaran, yang merupakan hasil dari semua usaha yang dilakukan. Nilai yang didapatkan oleh siswa setelah pembelajaran dan evaluasi, lebih sering dikaitkan dengan hasil belajar. Hasil yang diperoleh setelah pembelajaran terjadi adalah bukti penting dari adanya pembelajaran.

Setelah melakukan wawancara bersama wali kelas V SD Negeri 1 Tinatar, dapat diketahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga siswa belum dikatakan mencapai tujuan pembelajaran jika hasil belajar mereka masih dibawah KKM.

Data dari wawancara tersebut kemudian diperkuat dengan temuan saat melakukan observasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar. Hampir semua anak kelas V SD Negeri 1 Tinatar kurang menyukai pembelajaran matematika hal tersebut terlihat ketika mereka diajar mata pelajaran matematika tidak ada rasa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika guru bertanya tentang materi penyajian data, siswa cenderung pasif, dan tidak merespon. Ketika mengerjakan soal pun, memakan waktu yang lama. Namun, ketika dikoreksi jawaban mereka banyak yang belum tepat. Siswa jarang bertanya ketika diberikan kesempatan untuk menanyakan materi atau soal yang belum dipahami. Dalam observasi tersebut terlihat tempat duduk siswa dibuat secara individu sehingga mereka hanya berdiskusi dengan teman disampingnya atau memilih teman diskusi yang mereka sukai saja sehingga kurang tercipta lingkungan belajar yang heterogen.

Pada saat melakukan wawancara dengan siswa, mereka lebih menyukai pembelajaran dengan cara berkelompok. Karena dengan pembelajaran berkelompok, mereka bisa berdiskusi dengan teman ketika menemui kesulitan pada saat mengerjakan soal matematika. Selain itu, siswa mengharapkan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan sehingga mempelajari matematika tidak lagi menjadi hal yang menakutkan bagi mereka. Karena siswa banyak mengatakan, bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang paling sulit bagi mereka. Hal ini juga disampaikan Anisa & Riadin (2017) dalam penelitiannya, bahwa di sekolah banyak siswa kurang suka pada pembelajaran matematika. Seringkali matematika hanya dianggap jadi beban belajar siswa. Apabila siswa dari awal kurang menyukainya maka sulit untuk memperoleh hasil belajar diatas KKM. Dengan demikian, upaya guru untuk meningkatkan motivasi siswa dan keaktifan belajar sangat penting karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada keaktifan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membangkitkan keaktifan dan rasa antusias siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar pada saat mengikuti kegiatan belajar matematika dibutuhkan sebuah model dan media pembelajaran yang bisa memperbaiki dan meningkatkan hasil belajarnya. Satu dari banyaknya model pembelajaran yang

mampu mendorong keaktifan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Menurut Hardina, (2019) untuk memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika bisa menerapkan model pembelajaran berbasis kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang paling mudah digunakan dalam menyertakan semua siswa dimana dari setiap kelompok terlepas dari perbedaan status yang dimiliki. Siswa dilibatkan menjadi tutor sebaya dan menggabungkan elemen games untuk meningkatkan semangat belajar (Wilujeng dkk, 2013). Selain itu, menurut Rahmantika Hadi (2017) model pembelajaran *team game tournament* dapat digunakan oleh pendidik karena selaras dengan kecenderungan anak yang menyukai pembelajaran dengan cara games maupun pertandingan.

Melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament*, memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi dan memberikan informasi dalam memahami suatu konsep matematika. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan. Anggota yang beragam dari kelompok tim permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa yang berkinerja lebih rendah untuk mengembangkan keterampilan mereka bersama siswa yang berkinerja lebih tinggi lainnya. (Nur Sodik dkk., t.t.). Dalam menunjang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, maka digunakan media pembelajaran berupa kartu soal.

Menurut Qurniawati dkk., (2013) kartu soal adalah alat atau media yang dipergunakan seorang guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan. Melalui penggunaan kartu soal, siswa berlatih dalam menyelesaikan sebuah persoalan dengan diskusi bersama anggota kelompok masing-masing. Media kartu soal ini merupakan variasi dalam penyajian soal, kartu soal yang lebih sulit akan semakin kompleks (Harja dkk., 2019). Selain itu, satu dari beberapa hal yang menjadi dasar pemilihan media kartu soal yaitu penelitian yang dilakukan oleh Diana dkk, (2016) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas III C SDN Jarakan yang menggunakan media kartu soal. Mengacu pada penelitian tersebut maka, untuk melengkapi kegiatan belajar mengajar yang menerapkan model kooperatif tipe *team game tournament* dalam penelitian ini menggunakan media kartu soal. Jadi, melalui penggunaan model kooperatif tipe *Times Games Tournemanet* berbantuan media kartu soal diharapkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Mamanda (2018) dengan hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu informasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu, meneliti pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament*

berbantuan media kartu. Perbedaannya adalah penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Pkn dengan media kartu informasi. Adapun dalam penelitian ini dilakukan pada pembelajaran matematika berbantuan media kartu soal.

Melalui pemaparan permasalahan di atas, penelitian ini mengambil permasalahan dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V SD Negeri 1 Tinatar. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Soal Kelas V SD Negeri 1 Tinatar.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan ketika pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Tinatar. Waktu penelitian yaitu bulan Mei sampai Juni 2023.

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar tahun ajaran 2022/2023. Jumlah seluruh siswa 15, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitiannya yaitu hasil belajar matematika pada materi penyajian data.

Pada penelitian ini, tes dan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data. Hasil belajar aspek kognitif siswa diukur melalui tes tertulis yang berfokus pada pelajaran matematika pokok bahasan penyajian data. Tes dilakukan dengan memberikan soal *post-test* pada akhir setiap siklus. Tujuan dilakukannya tes tersebut yaitu supaya dapat mengetahui bagaimana tindakan pembelajaran matematika dengan penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media kartu soal dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, melalui pedoman pengamatan untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa.

Teknik analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif menganalisis kegiatan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan kooperatif tipe *team game tournament*, dan hasil pengamatan akan dimasukkan ke dalam tabel kriteria nilai persentase. Sedangkan data deskriptif kuantitatif berasal dari hasil belajar siswa yang dideskripsikan. Pada akhir pertemuan dilihat hasil belajar siswa kemudian dipresentasikan dan dihitung nilai rata-rata kelasnya.

Prosedur pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dilakukan selama dua siklus. Tiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Model penelitian tindakan kelas yang dipakai dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan McTaggart yang memiliki empat tahapan di atas. Melalui hasil evaluasi siklus I akan digunakan untuk

menentukan apakah lanjut ke siklus II atau tidak. Apabila lanjut pada siklus II maka tahapan yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I namun dengan perbaikan tindakan sesuai hasil refleksi. Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah apabila banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal 75% dari banyaknya siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dan didahului dengan pra siklus atau pra tindakan. Untuk melihat kondisi awal peneliti melakukan observasi pra tindakan dengan dan juga pre-tes. Melalui kegiatan pengamatan, siswa menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran matematika. Siswa masih beranggapan bahwa belajar matematika adalah pembelajaran yang menyulitkan. Selain itu, siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini tabel hasil tes pra tindakan:

Tabel 1. Data Nilai Pratindakan

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	44	2	88
2	48	2	96
3	56	1	56
4	60	1	60
5	70	1	70
6	72	1	72
7	76	3	228
8	80	2	160
9	84	2	168
Jumlah			998
Rata-Rata			66.5
Persentase Ketuntasan			47%

Berdasarkan hasil pra tindakan, bisa diketahui bahwa terdapat 7 siswa yang mencapai nilai KKM dan 8 siswa belum mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang ditentukan adalah 75. Sehingga dari hasil pretes tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa hasil tes siswa pada mata pelajaran matematika dalam materi penyajian data dapat dikatakan masih cukup rendah dengan nilai rata-rata 66,5 atau persentase ketuntasannya sebesar 47%.

Tahapan perencanaan tindakan pada Siklus I diawali dengan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan perencanaan tindakan. Hasil perencanaan siklus I adalah (1) merencanakan skema pembelajaran, (2) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (3) Peneliti membuat alat penilaian dan catatan lapangan untuk melaksanakan pembelajaran matematika memakai model TGT berbantuan kartu soal. Penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Solihah, (2016) dimulai dengan guru menyampaikan tujuan atau materi pelajaran, siswa berkolaborasi dan saling berkontribusi dalam kelompoknya untuk memberikan pemahaman materi pada teman yang belum paham dan bersama-sama menyelesaikan tugas, lalu untuk melihat apakah siswa menguasai materi atau belum maka diadakan game tournament. Dan pada akhir pembelajaran diberikan penghargaan. Sehingga tahapan pelaksanaan pembelajaran Siklus I yang peneliti terapkan sebagai berikut.

1) Guru atau peneliti melakukan presentasi kelas dengan menyajikan materi pelajaran. Dalam tahapan menyampaikan materi, peneliti memberikan penjelasan tentang capaian pembelajaran yang akan diperoleh, memberikan semangat dan dorongan kepada siswa, menampilkan materi pembelajaran, dan memeriksa apakah siswa memahami apa yang diajarkan.

2) Kelompok, siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan pembagian kelompok secara heterogen. Dalam kegiatan kelompok, siswa memperdalam materi yang disampaikan dan membantu teman satu timnya yang belum memahami materi. Lalu siswa menyelesaikan LKPD yang dibagikan. Sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu terkait lembar kerja yang harus dikerjakan siswa. Siswa bersama masing-masing anggota kelompoknya dibimbing guru untuk melakukan pengumpulan data melalui lempar dadu bergambar. Dan menyajikan hasil data tersebut di LKPD yang telah dibagikan. LKPD tersebut wajib untuk diselesaikan dengan cara berdiskusi bersama anggota timnya. Apabila ada yang tidak dipahami bisa ditanyakan pada peneliti. Dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT kelompok merupakan komponen terpenting. Tantangannya ialah mengatur tim melaksanakan tugas dengan usaha terbaik untuk timnya masing-masing dan setiap tim memiliki tanggung jawab untuk memberikan pemahaman pada setiap anggota Kelompok yang belum paham dengan tujuan meningkatkan kemampuan akademik mereka. Dalam berkelompok pun harus memberi perhatian dan penghargaan yang sama kepada tiap anggota, sehingga siswa merasa dihargai dan diterima dalam kelompok mereka.

3) Games (Permainan), pada fase ini guru membuat sebuah permainan dengan menggunakan kartu soal. Dimana kartu tersebut dibuat dalam bentuk cetak yang memuat soal-soal matematika materi penyajian data. Materi tersebut sebelumnya telah dijelaskan pada tahap pertama penyajian materi dan sudah didalami oleh siswa pada saat kerja kelompok pada tahap dua. Sehingga permainan ini dapat digunakan untuk menguji pengetahuan siswa terkait materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok diberikan kartu soal, masing-masing anggota mengambil satu kartu soal untuk dikerjakan. Pada saat mengerjakan disarankan anggota kelompok untuk saling berdiskusi dalam menjawab soal. Karena jumlah jawaban yang benar dalam setiap kelompok akan mempengaruhi jumlah point yang diperoleh. Diakhir games jawaban mereka dikumpulkan pada guru

atau peneliti untuk dikoreksi kemudian akan mendapatkan point sesuai jumlah jawaban yang benar.

4) Tournament (kompetisi), tournament merupakan pada saat permainan berlangsung dalam pembelajaran. Menurut Ni Luh Sri Armidi, (2022) peserta didik cenderung lebih senang ketika diselipkan sebuah permainan dalam pembelajaran dimana dalam model ini terdapat tournament. Tournament dilakukan setelah guru menyajikan dan menyampaikan materi, tiap kelompok juga telah melakukan diskusi dan kolaborasi untuk mendalami materi dan menjawab lembar kerja. Dalam tournament ini guru memberikan soal-soal yang ditampilkan kemudian setiap kelompok bersaing untuk menjawab soal. Kelompok yang tercepat dan tepat menjawab soal maka akan mendapatkan point. Point yang didapat akan digabungkan dengan point yang diperoleh ketika bermain games sebelumnya.

5) Penghargaan kelompok, dalam tahapan penghargaan tiap anggota tim menghitung point yang diperoleh. Bagi kelompok yang mendapatkan point tertinggi akan diberikan penghargaan berupa hadiah oleh guru.

Pada akhir pembelajaran siklus I dilakukan tes untuk melihat hasil belajar siswa apakah sudah mengalami peningkatan atau belum. Melalui observasi dan tes ketika kegiatan belajar mengajar pada siklus I, terjadi peningkatan pada hasil tes siswa. Peningkatan tersebut bisa diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data Hasil Tes Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	44	2	88
2	48	1	48
3	52	1	52
4	76	3	228
5	80	2	160
6	88	4	352
7	92	2	184
Jumlah			1.112
Rata-Rata			74,1
Persentase Ketuntasan			73%

Hasil tes 15 siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatari yang menyelesaikan tes siklus I yaitu 11 siswa mencapai nilai KKM dan 4 siswa tidak mencapai nilai KKM. Dari hasil pada tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah Siklus I. Terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 66,5 menjadi 74,1 dengan persentase ketuntasan awal sebesar 47% meningkat menjadi 73%. Namun indikator ketuntasan saat siklus I belum tercapai.

Indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75% sedangkan pada tindakan siklus I tersebut persentase ketuntasannya sebesar 73%. Sehingga diperlukan perbaikan dengan melaksanakan tindakan pada siklus II.

Hasil observasi selama tindakan pada siklus I, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran karena beberapa siswa belum menunjukkan keaktifan pada saat pembelajaran siklus I berlangsung. Siswa yang belum memperoleh nilai KKM pada siklus I terlihat belum mengikuti aturan permainan pada saat pembelajaran dan cenderung menyelesaikan soal pada permainan secara mandiri tanpa berdiskusi. Karena pada pembelajaran kooperatif tipe TGT diperlukan kolaborasi yang baik oleh setiap anggota kelompok. Hal ini juga disampaikan oleh Aryani, (2015) bahwa dalam pembelajaran ini berfokus pada interaksi antar siswa dalam kelompok belajar. lebih lanjut Aryani, (2015) juga menyampaikan peningkatan kerjasama dan komunikasi tim juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga siswa yang aktif berdiskusi dan bertanya dengan teman sejawat atau guru pada saat pembelajaran akan memiliki pengetahuan yang lebih dalam menyelesaikan soal dan ketika mengerjakan post tes mereka bisa menyelesaikan soal dengan nilai mencapai KKM.

Dari hasil temuan siklus I, upaya tindak lanjut yang perlu dilaksanakan pada siklus II ialah, mengupayakan peningkatan penguasaan materi dengan lebih sering memberikan kesempatan bertanya pada siswa dan membimbing siswa lebih intens setiap tahap-tahap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT tersebut. Siswa yang sudah memahami materi selalu diingatkan untuk membimbing anggota kelompoknya yang kurang menguasai materi sehingga terjadi diskusi dan penguasaan materi yang merata dalam setiap kelompok. Selaras dengan pendapat Hikmah, dkk (2018) bahwa pembentukan kelompok yang heterogen memungkinkan siswa berkolaborasi dengan timnya, belajar, dan bekerja sama menyelesaikan tugas dari guru. Sehingga hal tersebut memungkinkan anggota tim lainnya untuk membantu menjelaskan tugas jika masih ada yang belum memahaminya.

Melalui temuan hasil tindakan pada siklus I bisa disimpulkan bahwa implementasi penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika menggunakan kartu soal dapat dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun perlu diulang dengan melakukan perbaikan supaya terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sampai mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Data hasil tes pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Hasil Tes Siklus II

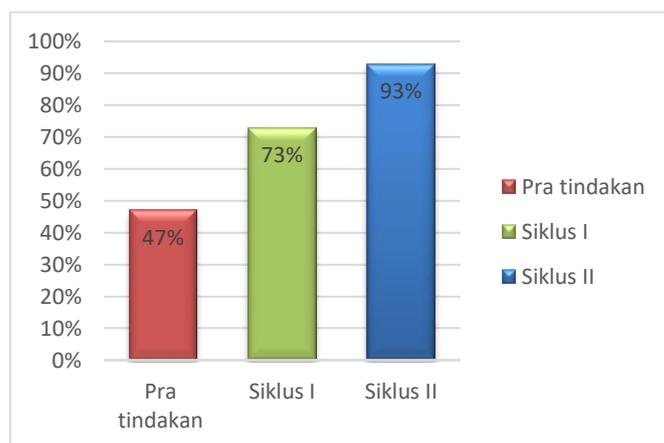
No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	72	1	72
2	76	1	76
3	80	4	320
4	84	1	84
5	88	1	88
6	92	2	184
7	96	3	288
8	100	2	200
Jumlah			1.312
Rata-Rata			87,4
Persentase Ketuntasan			93%

Berdasarkan data pada tabel tersebut bisa diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Semua siswa mengalami peningkatan nilai. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 74.1 menjadi 87,4. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 73% menjadi 93%. Melihat data di atas, bisa diartikan bahwa nilai semua siswa mengalami peningkatan tetapi masih ada 1 siswa yang belum mencapai KKM. Namun, pada penelitian ini dicukupkan sampai pada siklus II karena sudah mencapai kriteria ketuntasan 75% siswa yang sudah mencapai KKM. Persentase ketuntasan pada penelitian ini yaitu 93%, sebanyak 14 siswa mencapai KKM dan 1 siswa tidak mencapai KKM.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan sudah terbiasa untuk saling berdiskusi. Siswa juga terlihat saling membimbing teman dalam anggota kelompoknya. Sehingga dalam satu kelompok terjadi pemerataan pemahaman materi pembelajaran. Semua siswa tampak lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran menggunakan permainan melalui penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal. Hal ini selaras dengan pernyataan Damayanti & Apriyanto, (2017) bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan kesempatan bersosialisasi dengan anggota kelompok lebih besar. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa berkompetisi untuk menyelesaikan persoalan dengan perasaan yang tidak tertekan atau bosan sehingga menghasilkan kompetisi tim yang didasarkan pada perasaan semangat mencapai hasil yang lebih baik. Namun, ada satu siswa dalam penelitian ini yang tidak mencapai KKM . 1 siswa tersebut dari hasil pengamatan terlihat belum memanfaatkan waktu dengan baik ketika mengerjakan soal dan belum terlihat

aktif bekerja sama dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya karena memiliki kecenderungan diam pada saat menemui soal yang sulit.

Pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi penyajian data menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal pada siklus I dan II selalu mengalami peningkatan dari kondisi pra tindakan. Hal itu terlihat dari hasil posttest pada akhir setiap siklus. Peningkatan hasil belajar lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Diagram peningkatan hasil belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media kartu soal di kelas V SD Negeri 1 Tinatar mengalami peningkatan. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata dan juga persentase ketuntasan belajar siswa yang telah mencapai KKM. Nilai rata-rata pada pratindakan yaitu 66,5 dengan presentase ketuntasan sebesar 47% meningkat pada siklus I dengan jumlah nilai rata-rata 74,1 dan presentase ketuntasan sebesar 73%. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 87,4 dengan persentase ketuntasan sebesar 93%. Dengan hasil tersebut maka ada 93% atau 14 siswa yang mencapai nilai KKM dan 1 siswa belum mencapai KKM. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini minimal 75% siswa tuntas mencapai nilai KKM dapat dikatakan sudah tercapai dengan memperoleh 93% siswa sudah mencapai KKM. Dari hasil observasi terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan, siklus I hingga siklus II, peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran ditunjukkan oleh meningkatnya tingkat partisipasi siswa, antusiasme dan kerja sama dalam kelompok. Hal tersebut dapat diartikan bahwa implementasi model pembelajaran

kooperatif tipe TGT teams games tournament berbantuan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tinatar pada pembelajaran matematika khususnya materi penyajian data.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, R. N., & Riadin, A. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Sdn 2 Selat Dalam Kuala Kapuas Tahun Pelajaran 2016/2017. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.33084/Tunas.V3i1.588>
- Aryani, W. D. (2015). Implementasi Teams Games Tournaments (Tgt) Berbantuan Media Kartu 4-1 Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Ix F Di Smpn 1 Kandeman Batang 2014/2015. *Forum Ilmu Sosial, Volume 42*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/fis/article/view/9247/6076>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol 2*. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Diana, O. ; Bethan, S., & Yogyakarta, U. N. (2016). Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri Jarakan The Using Of Question Tag Cards To Get The Benefit Tow Ards Learning Math In Sd Negeri Jarakan. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 5).
- Hardina, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar E*, 8. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15188/14707>
- Harja, S. I., Bintoro, H. S., & Ulya, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Tgt Berbantuan Media Laci Kartu Soal. *Journal Of Mathematics Education, Vol 1*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/limacon>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/Pmej.V1i3.2785>
- Ni Luh Sri Armidi. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vi Sd. *Journal Of Education Action Research, Volume 6*. <https://dx.doi.org/10.23887/Jear.V6i2.44635>
- Mamanda, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament Dengan Menggunakan Media Kartu Cetak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Education Action Research*, 2(4), 348–354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jear/Index>
- Msy Hikmah, Yenny Anwar, Dan R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran team Games Tournament(Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada materi Dunia Hewan kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Volume 5.

- <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049/pdf>
Mulyadi, D. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt)*.
<http://iip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Nur Sodik, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (T.T.). *Achmad Nur Sodik, Trisniawati Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Sd Negeri Tukangan Yogyakarta*.
- Qurniawati, A., Sugiharto, & Saputro, A. N. C. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dengan Media Kartu Pintar Dan Kartu Soal Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X Semester Genap Sma Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, Vol 2.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2654/1869>
- Rahmantika Hadi, F. (2017). Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun. Dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (Jbpd)Jbpd* (Vol. 1, Nomor 2). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Susunan Artikel Pendidikan, Vol. 1*.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sap/article/view/1010/942>
- Tiya, K. (T.T.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smpn*. Diambil 9 Juli 2023.
- Wilujeng, S., Jurusan, *, Guru, P., & Dasar, S. (2013). *45 Jee 2 (1) (2013) Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt)*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>