

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT
MELALUI MEDIA PAPAN JURANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Dedy Setiawan¹, Sari Yustiana², Muhamad Afandi³
¹²³ PPG PGSD FKIP Universitas Sultan Agung Semarang
[1dedysetiawan4646@gmail.com](mailto:dedysetiawan4646@gmail.com), [2sari.yustiana@unissula.ac.id](mailto:sari.yustiana@unissula.ac.id),
[3mafandi@unissula.ac.id](mailto:mafandi@unissula.ac.id)

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in addition and subtraction arithmetic operations material, and the learning model used was not centered on the students. This research aims to increase knowledge of improving students' learning outcomes in addition and subtraction arithmetic operations material using the TGT-type cooperative learning model. The subjects in this research were 24 class II students at SDN Kalisari 1 Sayung Demak. This research is classroom action research carried out in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, where each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The instruments of this research are documents and tests. Data collection techniques using documentation and tests. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis. Qualitative and quantitative descriptions in this research are used to describe improvements in student learning outcomes. The research results increased the average score of students from 55.71 in the pre-cycle to 66.58 in cycle I and then rose to 87.5 in cycle II. This increase occurred because the TGT model encouraged students to become more enthusiastic and active during the learning process, which contributed to improving their learning outcomes. So it can be concluded that the use of the TGT cooperative learning model with the support of gap board media has succeeded in improving student learning outcomes.

Keywords: TGT Model, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dan model pembelajaran yang di gunakan tidak perpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peningkata hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas II SDN Kalisari 1 Sayung Demak yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Intrumen penelitian ini adalah dokumen dan tes. Teknik pengumpulan data dengan dokuentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian peningkatan nilai rata-rata peserta didik yang awalnya 55,71 pada

pra-siklus menjadi 66,58 di siklus I dan selanjutnya naik menjadi 87,5 di siklus II. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong Peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran, yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan dukungan media papan jurang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model TGT, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran memiliki peran signifikan dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar secara efektif sekaligus mengembangkan potensi diri mereka. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah menjadi fondasi penting dalam keberhasilan pembelajaran. Guru yang kreatif dan inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dan bersemangat dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan demikian, materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, dan pada akhirnya akan mendorong mereka untuk meraih hasil belajar yang optimal (Wardhani & Krisnani, 2020).

Dalam dunia pendidikan, tantangan memujudkan pembelajaran yang efektif masih sering di temui. Salah satu masalah yang menonjol adalah model pembelajaran yang

digunakan masih konvensional. Padahal, pembelajaran di era sekarang adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Rohman, 2009). Selain itu keberagaman siswa dengan latar belakang, minat, dan gaya belajar yang berbeda juga menjadi kendala dalam memberikan pembelajaran yang adil dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Masalah ini berdampak langsung pada tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Jika metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa, mereka cenderung kurang tertarik dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Lisnawati et al., 2023). Akibatnya, hasil belajar yang mereka capai pun menjadi rendah. Pembelajaran matematika sebagian besar dia anggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang memahami. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi anggapan tersebut, diantaranya kurangnya

kreatifitas guru dalam mengkolaborasikan dalam pembelajaran, misalnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran (Asda, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran papan jurang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Mustika, 2020). Papan jurang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interatif dan mudah dipahami. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu contoh model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat kongrit dalam permainan akademik yang di alami peserta didik dalam turnamen (Aristiyo & Rizki, 2021). Dengan demikian model pembelajaran TGT dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang di pelajari, karena permainan akademik yang di alami peserta didik dalam turnamen berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman terhadap

materi pembelajaran sebelum peserta didik mengikuti tes individu (Pratiwi & Meilani, 2018).

Penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu (Renaningtyas, 2023) tentang penerapan pembelajaran TGT dapat meingkatkan hasil belajar siswa pada siklus ke siklus dua mengalami peningkatan 23,60%. Berdasarkan penelitian Vira Ayu Ningrum dkk adanya peningkatan yang sinifikan dalam kemampuan berhitung permulaan siswa setelah menerapkan media papan jurang. Dari kedua penelitian yang telah disebutkan fokus kajian hanya tertuju pada peninggaktan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media papan jurang dan menerapkan model pembelajran TGT pada kegiatan pembelajarannya (Lestari, 2022).

Model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah pembelajaran koperatif. Dalam model ini, siswa berkesempatan untuk belajar bersama dalam kelompok kecil. Kunci utama pembelajaran kooperatif adalah belajar bertanggung jawab bersama dalam

kelompok kecil. Kunci utama pembelajaran kooperatif adalah adanya tanggung jawab bersama antar anggota kelompok untuk mencapai kesuksesan (Sinaga, 2024). Pembelajaran kooperatif (Cooperatif Learning) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antara individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok (Fitria et al., 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan. Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi anggapan tersebut, diantaranya ialah model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, dan kurangnya fasilitas pendukung yang memadai. Hal ini dapat dicapai dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran (Lubis Khairatih et al., 2023). Menurut (Aida et al.,

2020) mengemukakan bahwa “alat peraga atau media pembelajaran dapat digunakan menyatakan bahwa alat peraga atau media pembelajaran dapat digunakan sebagai jembatan berfikir abstrak”

Menurut hasil observasi penelitian dengan guru kelas II SDN Kalisari 1 Sayung Demak, bahwa hasil belajar siswa pada saat ini masih tergolong menengah kebawah dengan acuan KKTP. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas II tersebut adalah pembelajaran konvensional, pembelajaran yang seperti biasa dilakukan. Oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media papan jurang dengan harapan akan ada peningkatan hasil belajar antara model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji ‘Penerapan pembelajaran kooperatif TGT Melalui Media Papan Jurang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), menurut (Kurniawan, 2024), Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus, dan akan di lakukan ke siklus tambahan jika indikator keberhasilan yang di tetapkan belum tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mengatasi masalah yang akan di hadapi dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Group Cart, dengan harapan dapat meningkatkan pencapaian belajar matematika peserta didik. Penelitian ini mengikuti empat tahapan metodologi : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II di SDN Kalisari 1 Sayung Demak. Subjek penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas II di sekolah tersebut. Fokus penelitian ini adalah Implementai metode pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT), yang di dukung oleh penggunaan media Group Cart, untuk meningktkan kualitas hasil belajar matematika peserta didik dalam materi mengenal bangun

datar. Dalam penelitian ini, langkah-langkah pengumuman data, alat pengukur yang digunakan, dan teknik analisis data akan diuraikan secara rinci untuk menjamin keakuratan dan keefektifan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes. Dokumentasi yang digunakan berupa Modul Ajar, daftar hadir peserta didik, daftar nilai peserta didik dikelas, dan foto kegiatan yang menggambarkan penelitian pembelajaran dan aktivitas belajar peserta didik dikelas. Bentuk tes yang diberikan adalah uraian. Intrumen penelitan yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif dan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan penelitian hasil belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada prasiklus sebelum diadakan penelitian tindakan di kelas II SDN Kalisari 1 Sayaung Demak di ketahui bahwa sebagian besar dari

jumlah Peserta didik yaitu 17 memiliki hasil belajar berada di kriteria rendah, sebanyak 7 berada pada kriteria sedang, dan belum ada peserta didik yang mencapai pada kategori yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika peserta didik.

Tabel 1 Nilai Matematika Peserta Didik Kelas II Pra – Siklus

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKTP
1	72	1	Belum Tuntas
2	70	2	Belum Tuntas
2	65	4	Belum Tuntas
3	55	10	Belum Tuntas
4	45	7	Belum Tuntas
Jumlah		24	
Rata-rata		55.70833333	Belum Tuntas

Laporan siklus 1

Tahap Perencanaan Sebelum melakukan penelitian kelas, peneliti melakukan perencanaan diantaranya : menyusun Modul Ajar, menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan Games dan Turnament, menyiapkan kelompok diskusi, membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam Games dan Tournament, menyiapkan pertanyaan untuk Games dan Tournament, menyiapkan soal evaluasi, menyiapkan catatan lapangan, menyiapkan riwerd bagi pemenang.

Tahap pelaksanaan Pada siklus I dilaksanakan saat PPL I di PPT I hari Selasa 5 November 2024 pada

jam pelajaran pertama. Langkah - langkah dalam pembelajaran sebagai berikut: Pada kegiatan awal guru membuka Pelajaran dengan salam dan berdoa, lalu guru melakukan prentasi dan semua peserta didik sejumlah 24. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti guru melaksanakan tahap pertama dalam TGT yaitu menyajikan kelas. Kemudian membagi peserta didik kedalam 4 kelompok, untuk melaksanakan tahap TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*). Dimana setiap kelompok beranggotakan 6 orang dan ada yang 5 orang untuk nama kelompoknya menggunakan nama bangun datara yaitu Lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang, segi lima. kemudian guru memberikan LKPD dan media pembelajaran *Group Cart* yang berisi gabungan dan kartu pertanyaan dan jawaban. Melaksanakan tahap tiga dan tahap empat yaitu games menggunakan Quizziz dan Turnamen. Pelaksanaan tahapan TGT yang akhir yaitu pemberian rewards / hadiah kepada kelompok

yang menjadi pemenang. Guru membagikan soal test kepada peserta didik.

Pada kegiatan akhir ini peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan apa yang dihadapi peserta didik, mengulas kembali pembelajaran yang diterapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari setiap setiap komponen yaitu penyajian kelas, belar kelompok, namun kebnyakan peserta didik belum ada yang mengungkapkan pendapatnya. Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada tahap pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti. 1 orang observer dan dibantu oleh guru pamong SDN Kalisari 1 Sayung Demak. Peneliti berperan sebagai guru dan pengamat (observer), pengamat turut membantu dalam mengkondisikan siswa dan membantu ketercapaian kegiatan belajar mengajar yang efektif. Peneliti dan pengamat saling bekerja sama menuliskan hambatan-hambatan apa saja yang terjadi

selama proses pembelajaran berlangsung baik hambatan yang di terima oleh guru maupun hambatan yang di terima oleh siswa.

Tahapan Refleksi kendala yang dihadapi pada siklus I yaitu dari 24 peserta didik hampir semuanya gaduh, baik saat proses pembelajaran dimulai, saat kuis, maupun saat akan melaksanakan tes. Pada saat penyampaian materi oleh guru, dari 24 peserta didik ada sekitar 5 siswa memilih berbicara sendiri dengan temannya, sehingga mereka kurang memahami materi yang disampaikan guru. Ada beberapa peserta didik yang masih memperoleh hasil belajar yang rendah. Pada saat pelaksanaan pembelajaran games dan tournament masih ada beberapa peserta didik yang kurang paham dan bingung.

Model pembelajaran yang digunakan menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk keberhasilan timnya melalui soal-soal yang diberikan. Peraturan dalam kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran TGT lebih ditegaskan lagi sehingga kegiatan

dapat berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Tabel 2 Nilai Peserta Didik Kelas II Siklus I

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKTP
1	80	2	Tuntas
2	78	6	Tuntas
3	75	4	Tuntas
4	60	3	Belum Tuntas
5	58	5	Belum Tuntas
6	50	4	Belum Tuntas
Jumlah		24	
Rata-rata		66.58333333	Belum Tuntas

Siklus II

Tahap perencanaan Secara prosedural pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, namun dalam siklus II ini memfokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi yang didapat dari siklus I, adapun perencanaan yang dilakukan. Sebelum melakukan penelitian kelas, peneliti melakukan perencanaan diantaranya : menyusun Modul Ajar, menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan Games dan Turnament, menyiapkan kelompok diskusi, membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam Games dan Tournament, menyiapkan pertanyaan untuk Games dan Tournament, menyiapkan soal evaluasi, menyiapkan catatan lapangan, menyiapkan riwerd bagi pemenang.

Tahap pelaksanaan, pada tahap ini guru melaksanakan tahap pertama dalam TGT yaitu menyajikan kelas. Kemudian membagi peserta didik kedalam 4 kelompok, untuk melaksanakan tahap TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*). Dimana setiap kelompok beranggotakan 6 orang dan ada yang 5 orang untuk nama kelompoknya menggunakan nama bangun datara yaitu Lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang, segi lima. kemudian guru memberikan LKPD dan media pembelajaran *Group Cart* yang berisi gabungan dan kartu pertanyaan dan jawaban. Melaksanakan tahap tiga dan tahap empat yaitu games menggunakan Quizziz dan Turnamen. Pelaksanaan tahapan TGT yang akhir yaitu pemberian rewards / hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang. Guru membagikan soal test kepada peserta didik.

Tahap pengamatan Pada siklus II mengamati hambatan yang masih terjadi, peneliti dan observer juga mengamati bahwa pada siklus II guru sudah mulai terbiasa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament, peserta didik juga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan saat siklus I, sehingga secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran matematika pada siklus II dapat berjalan secara efektif dan lancar dibandingkan dengan siklus I.

Tahap refleksi Pada pelaksanaan siklus II ini digunakan sama yang membedakan kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya. Pada siklus II ini guru sudah mulai lancar dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TPG dikarenakan langkah-langkah yang digunakan masih sama. Dari hasil evaluasi siswa jika dibandingkan dengan siklus I terdapat peningkatan secara signifikan. Berdasarkan pengamatan pada siklus II ini peneliti merasa cukup karena dari hasil evaluasi dirasakan sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 3. Nilai Matematika Kelas II Siklus II

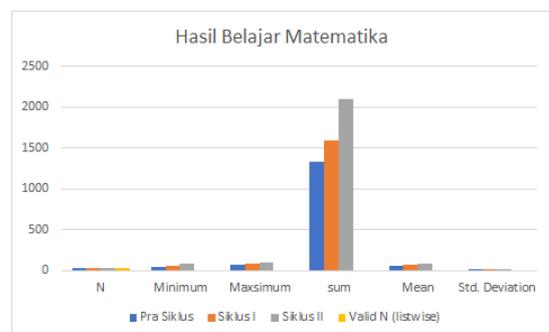
No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian KKTP
1	100	3	Tuntas
2	95	4	Tuntas
3	90	2	Tuntas
4	87	1	Tuntas
5	85	5	Tuntas
6	83	2	Tuntas
7	82	3	Tuntas
8	80	2	Tuntas
9	78	2	Tuntas
10	70	-	
Jumlah		24	
Rata-rata		87.5	Sudah Tuntas

Data hasil belajar pada pra siklus diambil saat sebelum tindakan penelitian tindakan di kelas II SDN Kalisari 1 Sayung Demak, data tersebut didapat melalui hasil rekap nilai pada pra siklus, siklus I, siklus II setelah dilakukan tes dan praktik saat proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Deskriptif Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

	N	Minimum	Maximum	sum	Mean	Std. Deviation
Pra Siklus	24	45	72	1337	55.70833	8.912517659
Siklus I	24	50	80	1598	66.58333	11.46608104
Siklus II	24	78	100	2100	87.5	8.912517659
Valid N (listwise)	24					

Berdasarkan data-data Dibuatkan grafik peningkatan rata-rata nilai siswa dari pra siklus, siklus I, siklus II. Berikut grafiknya:



Grafik 1 Perbandingan nilai hasil belajar matematika

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Kalisari 1 Sayung Demak. Oleh karena itu, penelitian memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran tersebut dengan menggunakan media Group Card. Pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu menyampaikan materi, pembelajaran dalam kelompok (*teams*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*rewards*).

Pembelajaran menurut (Farias et al., 2009), bahwa model pembelajaran TGT memiliki banyak kesamaan dengan model pembelajaran STAD, namun menambahkan dimensi kegembiraan melalui penggunaan permainan. Dalam TGT, anggota tim saling mendukung satu sama lain dalam mempersiapkan konsep kepada sesama tim, Namun, ketika bermain dalam permainan, anggota tim harus bertanggung jawab secara individu dan tidak boleh memberikan bantuan kepada sesama tims.

Meningkatnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Kalisari Sayung Demak dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yulifa et al., 2022) tentang “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Media Grub Card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian ini didukung oleh peneliti dari (Hasanah & Himami, 2021) tentang “Peningkatan hasil belajar materi energi dan perubahannya melalui pembelajaran kooperatif teknik *TGT* siswa kelas 5 SDN Sumberejo 02 Batu” penelitian tersebut menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kegiatan belajar mengajar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 55,71 pada pra siklus menjadi 66,68 pada siklus I dan 87,5 pada siklus II. Faktor utama yang

mendorong peningkatan ini adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran karena model TGT menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, baik secara individu atau kelompok. Selain itu penggunaan game akademik yang diterapkan dalam model TGT memicu antusiasme motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, pada siklus I terdapat beberapa kendala dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan refleksi atas aspek penting yang perlu di perbaiki untuk pengajaran selanjutnya.

Pada siklus II terjadi peningkatan lagi dalam hasil belajar, dimana tercatat peningkatan sebanyak 20,92 poin dari nilai rata-rata siklus I yaitu 66,58 meningkat menjadi 87,5. Kemajuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, khususnya dengan menggunakan Grub Card secara efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Implementasi tindakan pada siklus II telah terbukti efektif dan efisien dalam menerapkan model TGT, yang memungkinkan hasil belajar lebih

optimal. Penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif di kelas, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa model TGT dengan dukungan media Grub Card sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media pembelajaran Grub Card berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Kalisari 1 Sayung Demak dalam topik mengenal bangun datar. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik yang awalnya 55,70 pada pra-siklus menjadi 66,58 di siklus II selanjutnya naik menjadi 87,5 di siklus II. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong Peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran, yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Saran untuk penelitian ini selanjutnya hendaknya sebelum melakukan penelitian tindakan kelas lebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu dengan matang, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, dapat memberikan kreatifitas yang lebih pada *games* dan *tournament* yang akan dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Aristiyo, D. N., & Rizki, A. (2021). Analisis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Dialektika Program Studi ...*, 8(1), 530-542.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160-174.
<https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Fitria, A., Nurlaela, E., & Prajabatan, P. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1004-1018.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Lestari, D. L. (2022). Penggunaan media bangun ruang untuk meningkatkan kemampuan menghitung luas bangun ruang pada siswa kelas vi mi hidayatul islam kentengsari windusari kabupaten magelang. *Prosiding Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 881-897.
- Lisnawati, L., Kuntari, S., & Hardiansyah, M. A. (2023). Peran Guru dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *As-Sabiqun*, 5(6), 1677-1693.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4086>
- Lubis Khairatih, Safitri Reviva, & Nasution Sartika Rati Asmara. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Menggunakan Model Team Game Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 083 Pidoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 590-595.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.344>
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54-72.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.1176>

Rohman, A. (2009). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2nd ed.). LaksBang Mediatama.

Sinaga, W. I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments). *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 3(2), 197–204.
<https://doi.org/10.53842/qvj.v3i2.52>

Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28256>

Yulifa, E., Yustiana, S., & Nurdin, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas IV. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(01), 21–27.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.671>