

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI QUIZ
BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MATEMATIKA KELAS V MATERI PECAHAN CAMPURAN
DI SD NAMIRA KRAKSAAN**

Desvita Sania Putri¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Ryzca Siti Qomariyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Panca Marga

desvita295@gmail.com¹, didityulian@upm.ac.id², ryzcaqomariyah@upm.ac.id³

ABSTRACT

Based on observation is the lack of learning media and the absence of interactive media. So that students find it difficult to learn mathematics, students have decreased to learning outcomes. This study aims to find out how the implementation of the Cooperative Learning Model type Teams Game Tournament (TGT) assisted by Canva -based educational game media to improve the cognitive abilities of Mathematics Class V SD Namira Kraksaan. His research method uses Classroom Action Research (CAR) The subject of this study is class V with a number of Sisswa of 21 people. Actions given to research subjects to improve students' cognitive abilities in mathematics by applying the Game Tournament Teams (TGT) model that uses Canva -based educational game media. The results showed that the application of the Teams Game Tournament (TGT) learning model using Canva -based educational game media could improve student learning outcomes. This is indicated by an increase in the results of the value achieved each meeting. In the first cycle the first meeting was known to the completion of the completed student which was 42.5 % and the second meeting of the percentage of students was complete, namely 61.90 %. Whereas in the second cycle there was an increase in learning outcomes, namely the percentage of students complete, namely 85.71%. Based on the results of the research above it can be concluded that the TEAMS Game Tournament (TGT) model uses Canva -based educational game media to improve students' cognitive abilities.

Keywords: *canva-based education games, learning outcomes, teams game tournament (TGT) model*

ABSTRAK

Berdasarkan dengan pengamatan ialah kurangnya media pembelajaran dan belum adanya penerapan media interaktif. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika, siswa mengalami penurunan terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi

berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan kognitif matematika kelas V SD Namira Kraksaan. Berdasarkan dengan pengamatan ialah kurangnya media pembelajaran dan belum adanya penerapan media interaktif. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam belajar matematika, siswa mengalami penurunan terhadap hasil belajar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) subjek penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa 21 orang. Tindakan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada Pelajaran matematika dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) yang menggunakan media game edukasi berbasis *canva*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media game edukasi berbasis *canva* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil nilai yang dicapai setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama diketahui presentase siswa tuntas yaitu 42,5 % dan pertemuan kedua presentase siswa tuntas yaitu 61,90%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu dengan presentase siswa tuntas yaitu 85,71%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan media game edukasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa berhasil.

Kata Kunci: *game* edukasi berbasis *canva*, hasil belajar, model *teams game tournament* (TGT)

A. Pendahuluan

Aspek penting dari keberadaan manusia adalah pendidikan. Penggalan potensi sumber daya manusia baik pengetahuan, etika, maupun kemampuannya dapat dilakukan melalui pendidikan. Suatu upaya yang dilakukan guna membantu peserta didik dalam proses pengembangan diri, baik itu karakteristik kepribadiannya ataupun semua pengembangan potensi yang dimiliki supaya menjadi lebih baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya disebut pendidikan.

Hal ini dikarenakan proses pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan potensi dan kepribadian manusia, yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas (Setiani et al., 2024). Dimana Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi besar dalam membangun dasar pengetahuan siswa. oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus mampu berjalan optimal dengan tingkatan perkembangan yang dimiliki siswa.

Untuk mencapai tujuan tertentu, siswa harus mengikuti serangkaian strategi pembelajaran yang disebut kurikulum, menyatakan kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah suatu program pendidikan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Berbagai kegiatan peserta dimasukkan dalam desain program untuk membantu proses belajar siswa dan mendorong peningkatan perilaku dan keterampilan sesuai dengan tujuan Pendidikan (Fatirul, 2022). Siswa yang mengikuti Kurikulum Mandiri diberi kebebasan untuk merencanakan pendidikannya sendiri, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab terhadap pendidikannya (Ripandi, 2023).

Salah satu cara untuk mendorong siswa agar lebih mudah memahami suatu materi serta dapat memotivasi siswa untuk belajar yang dilakukan khususnya dalam keberlangsungan pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) David dvries dan keath Edward menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menciptakan permainan dengan

membuat anggota tim yang memodifikasi materi pembelajaran menarik (Ritongga, 2020).

Dengan memanfaatkan media game edukasi berbasis canva yang berfokus pada mata Pelajaran matematika kelas V SD. Dapat memudahkan guru untuk mendesain media yang dibutuhkan agar lebih menarik bagi siswa. Media ini juga dapat membantu meningkatkan semangat siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dengan cara menyenangkan. Tetapi, untuk dapat menghasilkan kemampuan kognitif siswa. Maka, perlu adanya media pembelajaran.

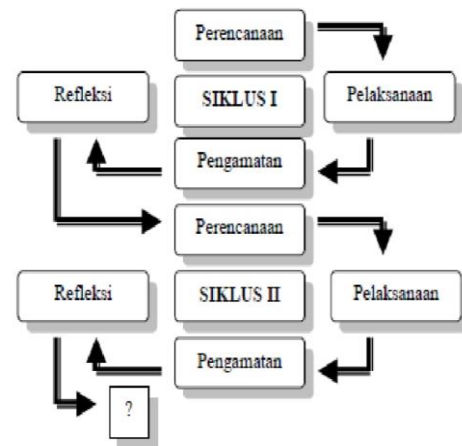
Permainan edukatif untuk memberikan lingkungan belajar yang produktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih siap dan aktif meningkatkan keterampilan kognitifnya pada khususnya. Menurut penelitian, penggunaan teknik TIK melalui permainan edukasi digital dapat membantu kapasitas kognitif siswa sekolah dasar (SD). Menurut penelitian lain, pembuatan permainan edukatif dapat meningkatkan kapasitas kognitif anak, termasuk kapasitas perolehan informasi dan pemikiran kreatif. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian

dengan judul “implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi quiz berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif matematika kelas v materi pecahan campuran di SD namira kraksaan” tujuannya untuk melihat pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media game edukasi Quiz berbasis canva.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 sampai 25 Januari 2025 di SD Namira Kraksaan. Subjek penelitian yang digunakan yaitu seluruh kelas 5 dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 13 Perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Dalam pengumpulan data teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) observasi, 2) Wawancara, 3) tes. pada tiap siklus, peneliti menggunakan tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dimana prosedur dalam penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tanggal 13 Januari 2025, peneliti melaksanakan penelitian siklus I dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan selama 90 menit dengan memberikan arahan kepada siswa dari penyampaian materi, dan memberikan *pre test* kepada siswa. Untuk mengetahui hasil awal pembelajaran peserta didik kami menyelenggarakan *pre test* ini. Diperlukan KKM minimal 70 untuk hasil pre-test ini; seorang siswa dianggap “tidak tuntas” jika nilainya di bawah 70. Tabel di bawah ini menampilkan hasil pre-test:

Tabel 1 Rekapilutas Hasil Belajar *Pre test*

No	Uraian	Hasil Pre Test
1	Nilai Rata-rata Siswa	58,09
2	Jumlah Siswa Tuntas	9
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12
3	Nilai Tertinggi	80
4	Nilai Terendah	40
5	Presentase Siswa Tuntas	42,5%
6	Presentase siswa Tidak Tuntas	38,1 %

Berdasarkan hasil belajar *pre test* siswa kelas V Pembelajaran matematika Materi Pecahan Campuran Sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM. Terdapat 9 siswa tuntas dan 12 siswa yang tidak tuntas dari 21 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan yang terendah 40. Jadi, taraf keberhasilan pembelajaran kelas hanya 42,5 % dengan rata-rata nilai kelas 58,09. Maka, hasil belajar siswa masih sangat rendah.

Siklus II, pada tanggal 20 Januari dan 22 januari 2025, peneliti melaksanakan siklus II menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan 21 siswa. Data diperoleh dari hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan memberikan posttest

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan II, terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT dibuktikan dengan nilai 80 tertinggi siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai siswa mengalami peningkatan dengan berada pada nilai 95 hal tersebut dapat dilihat pada diagram Berikut:



Gambar 2. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan diagram diatas, perbandingan ketuntasan hasil belajar siklus I yaitu 13 siswa dengan presentase 61,90 %, sedangkan siklus II yaitu 18 siswa tuntas dengan presentase 85,71%. Artinya terjadi peningkatan setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Hal ini menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik menjadi lebih aktif Ketika pembelajaran, siswa lebih fokus memperhatikan guru, pembelajaran lebih menarik, dan siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat waktu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti melalui penelitian Tindakan kelas dalam dua siklus di kelas V SD Namira Kraksaan Kabupaten Probolinggo, maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), Peneliti mengamati bahwa pendekatan Team Game Tournament dengan penggunaan media permainan edukasi kuis berbasis Canva memberikan hasil yang positif, penggunaan ini membantu peserta didik menjadi aktif ketika pembelajaran, siswa menjadi fokus dalam memperhatikan guru, siswa menjadi aktif karena pembelajaran yang lebih menarik, siswa bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik serta tepat waktu, dan siswa mulai terbiasa dalam berdiskusi pada kelompoknya.

2. Peningkatan Hasil Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dari siklus I serta Siklus II membuktikan bahwa bisa meningkatkan hasil belajar matematika dengan 2 kali pertemuan setiap siklus. Siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu presentase siswa tuntas 42,5 % sedangkan pada pertemuan kedua presentase siswa tuntas 61,90 % dalam kategori masih rendah. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu dengan presentase siswa tuntas 85,71 % dalam kategori sudah Sangat Baik. Hasil belajar matematika siswa V SD Namira Kraksaan menunjukkan bahwa sejumlah 18 dari 21 siswa nilainya telah mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatirul, N. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Al Wahyu*, 1(2), 123–133. <https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2>.

- Ritongga, M. A. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MIN 3 PERNANTIAN LABUHAN BATU SELATAN*. 2507(February), 1–9.
- Setiani, I., Medriati, R., Keguruan, F., & Bengkulu, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 1, 57–68.