



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan Online
17 Desember 2025	21 Maret 2026	30 Juni 2026
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v9i1.2975		

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MATERI SATUAN BAKU DAN TIDAK BAKU KELAS IV SDN 02 NAMBANGAN KIDUL

Atikah¹, Candra Dewi², Ika Karlina³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

E-mail: ¹abidahsyarifah@gmail.com, ²candradewi@unipma.ac.id,

³ikakarlina@unipma.ac.id

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV merasa bosan dengan metode pembelajaran matematika konvensional sehingga hasil belajarnya kurang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang meliputi permainan edukatif dan turnamen. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 02 Nambangan Kidul Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan melibatkan 17 siswa dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar rata-rata siswa secara signifikan. Pada tahap awal hanya 4 siswa yang tuntas, namun setelah siklus I dengan ceramah menjadi 10 siswa yang tuntas. Pada siklus II dengan model TGT jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa dengan nilai rata-rata 84,4. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan cocok untuk diterapkan.

Kata Kunci: Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif, TGT.

Abstract: Based on the observation results, the researcher found that fourth grade students felt bored with conventional mathematics learning methods so that their learning outcomes were less than optimal. To overcome this, a study was conducted using the TGT type cooperative learning model which includes educational games and tournaments. The purpose of this study was to improve the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 02 Nambangan Kidul Madiun. This study used a classroom action research approach involving 17 students in two cycles. The results showed that the application of the TGT model with the snakes and ladders game can significantly improve the average learning outcomes of students. In the initial stage, only 4 students completed the lesson, but after cycle I with lectures, 10 students completed the lesson. In cycle II with the TGT model, the number of students who completed the lesson increased to 15 students with an average score of 84.4. Therefore,





the use of the TGT type cooperative learning model with games can improve students' mathematics learning outcomes and is suitable for implementation.

Keywords: *Mathematics, Cooperative Learning Model, TGT.*

Pendahuluan

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari struktur, pola dan hubungan anantara angka, ruang dan abstraksi matematis lainnya (Ariani, 2017; Setyawan, 2020). Matematika juga merupakan ilmu yang universal dalam mendasari perkembangan teknologi modern serta untuk memecahkan masalah, mengembangkan teori dan memahami fenomena di berbagai bidang ilmu dan kehidupan sehari-hari, serta memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan kemajuan pemikiran manusia (Hafiyya & Hadi, 2023; Rudyana et al., 2021). Berbagai bidang kehidupan khususnya di bidang teknologi komunikasi dan bidang informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat yang mendasari adanya perkembangan matematika dalam matematika diskrit, teori bilangan dan aljabar. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, mata pelajaran matematika harus diajarkan. Dengan adanya mata pelajaran matematika diharapkan peserta didik mampu berpikir secara logis, kritis, sistematis, secara kreatif dan berpikir analitis di sekolah dasar (Rahaju & Hartono, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari, kompetensi ini diperlukan supaya peserta didik bisa mempunyai kemampuan mengelola, memanfaatkan informasi dan kemampuan memperoleh informasi.

Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika hendaknya dibuat sebagai pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar baik secara individu maupun secara kelompok dengan teman sekelasnya dan tidak ada lagi kelas yang ketika kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika berlangsung sunyi. Pembelajaran yang berlangsung dengan adanya beberapa kelompok di dalam kelas dapat membantu belajar antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain. Dengan hal ini, pembelajaran matematika berlangsung dengan baik dan hasil belajar matematika kelas tersebut akan lebih baik. Pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dapat membantu belajar satu peserta didik dengan peserta didik yang lainnya. Menurut Tingle et al. (2019) kelas merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar dalam hal nilai, norma, dan interaksi sosial dapat dilihat dari perspektif nilai yang tercermin dalam interaksi dan dinamika kelas (Tingle et al., 2019). Sehingga di dalam kelas peserta didik dapat bersosialisasi antar peserta didik/antar kelompok sehingga terjadinya interaksi positif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran matematika terhadap peserta didik kelas IV SDN 02 Nambangan Kecamatan Madiun



Kabupaten Madiun, ditemukan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dari jumlah peserta didik 17 anak, yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau ≤ 76 sebanyak 13 anak dan yang memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau ≥ 76 sebanyak 4 anak. Presentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV SDN 02 Nambangan Madiun adalah 56,4 %.

Persentase yang dicapai kelas IV SDN 02 Nambangan dikatakan tergolong rendah dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu sifat individualistis peserta didik. Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi tidak mempunyai inisiatif atau bahkan tidak punya rasa kepedulian untuk saling membantu belajar terhadap peserta didik yang memiliki kemampuan tergolong rendah (Mahanal, 2017; Saputra & Noviyanti, 2022). Akibatnya terjadilah kesenjangan yang menimbulkan kurangnya rasa saling menghargai antara peserta didik yang memiliki hasil belajar yang baik dengan peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah. Di samping itu, hal tersebut dapat menyebabkan aktivitas yang kurang baik, ketika berdiskusi atau kegiatan lain yang dapat menumbuhkan pola pikir aktif, kreatif, dan inovatif (Rudiyana et al., 2021; Sari & Harjono, 2021). Motivasi belajar yang kurang ini juga dapat menyebabkan hasil belajar yang diperoleh rendah. Peserta didik tidak bertanya tentang materi yang kurang atau bahkan tidak dimengerti hal tersebut juga dapat dikarenakan peserta didik malu maupun malas untuk bertanya (Andeka et al., 2021; Putra et al., 2023). Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, terdapat peserta didik yang bermain, bercanda atau berbicara sendiri maupun dengan temannya yang menyebabkan peserta didik lain yang tidak dapat berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Serta kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga menjadi penyebab peserta didik memiliki rasa bosan.

Dalam masalah tersebut dapat diupayakan untuk mengatasi permasalahannya yaitu guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat mengonstruksi pengetahuan peserta didik (Fadila & Basuki, 2024). Pembelajaran yang diinovasi seperti ini akan mengubah cara pengajaran yang lama menjadi cara pengajaran yang baru dimana terdapat pendekatan pembelajaran yang menggali dan mengembangkan pengetahuan peserta didik secara mandiri dan konkret, khususnya menggali pengetahuan pada bidang mata pelajaran matematika (Imanulhaq & Pratowo, 2022; Rudyanto et al., 2015). Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah di kelas IV SDN 02 Nambangan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams, games and tournament*) dengan bantuan media pembelajaran berupa ular tangga.

Pendekatan pembelajaran yang dimana peserta didiknya bekerja sama dalam tim/kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dinamakan pembelajaran



kooperatif (*Cooperative Learning*)(Nurfadhilah et al., 2023; Simanjuntak, 2021). Dalam pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), selain mempelajari materi, peserta didik juga mengembangkan keterampilan kooperatif yang bertujuan untuk memperlancar hubungan kerja sama dan tugas dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif ini melibatkan komunikasi antar anggota kelompok serta pembagian tugas selama kegiatan pembelajaran. Kelebihan pembelajaran kooperatif adalah kemampuan peserta didik untuk saling membantu dan berdiskusi dalam menyelesaikan tugas bersama (Hasanah & Himami, 2021; Manurung et al., 2024; Nababan et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams, Games, and Tournament*) adalah model pembelajaran yang menyesuaikan dengan situasi (materi pembelajaran) dan kondisi peserta didik yang mampu meningkatkan motivasi serta kegiatan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik bekerja dalam tim kecil untuk mencapai tujuan bersama dalam *Learning Games*/ permainan pembelajaran (Astuti et al., 2022; Faradizah et al., 2024; Promwongsai & Poonputta, 2023). Peserta didik bekerja sama dan saling membantu dalam suatu permainan tanpa memandang jenis kelamin, kemampuan akademik, latar belakang (suku, agama, ras, dan budaya), status sosial, dan jenis kelamin (Gustari, 2024).

Adapun penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Ayunda & Febriandi (2023) yang menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik dalam mata pelajaran matematika di kelas V SDB Lubuklinggau (Ayunda & Riduan Febriandi, 2023). Pada penelitian ini, peneliti menunjukkan bahwa Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas V SDN 34 Lubuklinggau, dengan rata-rata presentase kemampuan numerasi peserta didik meningkat secara signifikan dari prasiklus (21,1%) ke siklus I (47,4%) dan siklus II (68,42%). Oleh karena itu, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas V SDN 34 Lubuklinggau.

Peneliti memiliki asumsi bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat lebih menumbuhkan keaktifan peserta didik, kreativitas peserta didik, kerja sama antar kelompok, serta komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut mendorong peneliti untuk mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Materi Satuan Baku dan Tidak Baku Kelas IV SDN 02 Nambangan Kidul” dengan media pembelajaran yang digunakan yaitu ular tangga yang



merupakan kebaruan dari penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika dan dengan menggunakan materi satuan baku yang mana belum ada yang meneliti tentang materi ini selain itu, lokasi yang digunakan yaitu di SDN 02 Nambangan Kidul Madiun. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan materi satuan baku dan tidak baku kelas IV SDN 02 Nambangan Kidul.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh guru untuk memperbaiki praktik pengajaran di kelas mereka sendiri dan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. PTK melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk terus meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Metode ini memungkinkan guru untuk secara sistematis memperbaiki praktik pengajaran mereka berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang mereka lakukan. Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari beberapa fase/tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Guru akan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran meliputi analisis kurikulum, perancangan RPP, persiapan media pembelajaran berupa ular tangga, penyusunan LKPD, persiapan soal tes tulis dan penghargaan, pembuatan instrumen siklus PTK (lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar penskoran hasil belajar peserta didik), penyusunan alat evaluasi pembelajaran, serta penyusunan buku peserta didik, melaksanakan tindakan tersebut di kelas, mengamati hasil dari tindakan tersebut, dan merefleksikan apa yang telah dilakukan untuk terus memperbaiki praktik pengajaran. Proses ini dilakukan secara berulang dalam setiap siklus PTK supaya terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik dan terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajaran (Putra et al., 2023). Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Guru akan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran, melaksanakan tindakan tersebut di kelas, mengamati hasil dari tindakan tersebut, dan merefleksikan apa yang telah dilakukan untuk terus memperbaiki praktik pengajaran. Proses ini dilakukan secara berulang dalam setiap siklus PTK untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Pramita et al., 2024; Tini Moge, 2023).



Gambar 1. Media Pembelajaran Ular Tangga

Sampel penelitian yang digunakan pada penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 02 Nambangan Kidul Madiun dengan jumlah peserta didik 17 anak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan metode observasi dan metode tes tulis. Metode observasi diterapkan untuk mendapatkan data tentang aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama mengajar di kelas dan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil pembelajaran mata pelajaran matematika kelas IV.

Adapun kriteria tingkat keberhasilan peserta didik dalam persen yaitu:

No	% jumlah skor	Kriteria
1	20.00 - 36.00	Tidak baik
2	36.01 - 52.00	Kurang baik
3	52.01 - 68.00	Cukup
4	68.01 - 84.00	Baik
5	84.01 – 100	Sangat baik

Gambar 2. Kriteria tingkat keberhasilan dalam persen



Gambar 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan hendaknya ditulis sesuai dengan jenis penelitian dalam pemecahan permasalahan penelitian.



Hasil dan Pembahasan

Data hasil awal temuan awal sebelum memasuki siklus 1 pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN 02 Nambangan Kidul adalah 76. Berdasarkan data yang diperoleh dari pre-test dalam prasiklus, peserta didik kelas IV memiliki hasil belajar yang rendah mengenai materi pengukuran dengan satuan baku dan tidak baku mata pelajaran matematika. Deskripsi kemampuan kognitif (pengetahuan) kelas IV dalam prasiklus adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Kemampuan Kognitif Prasiklus Kelas IV

Rentang Nilai	Kategori	F	%	Rata - rata
100	Tuntas	0	24%	56,4
80	Tuntas	4		
60	Tidak Tuntas	5	76%	
40	Tidak Tuntas	6		
20	Tidak Tuntas	2		
0	Tidak Tuntas	0		
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan data di atas, data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebagai akibat dari aktivitas pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa metode pengajaran konvensional yaitu guru hanya menjelaskan materi di depan dengan menulis di papan tulis dengan berdiri, sedangkan aktivitas peserta didik hanya menyalin tulisan dari guru, guru mengajar tanpa menggunakan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang inovatif supaya peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran untuk digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik belum maksimal. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika khususnya materi satuan baku dan tidak baku. Indikasinya dari 17 peserta didik ternyata yang mencapai ketuntasan hanya 24% (4 peserta didik), sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sejumlah 76% (13 Peserta didik) dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh sebesar 56,4%. Hal ini menunjukkan pada kelas tersebut.



Hasil penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dijabarkan berdasarkan siklus-siklus pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Tahapan/fase yang dilakukan pada siklus ini sebagai berikut:

SIKLUS I

Pada langkah perencanaan siklus 1 aktivitas yang dilakukan adalah observasi, penentuan jadwal dilaksanakannya penelitian siklus 1, kurikulum yang dipakai di sekolah dianalisis guna mengetahui standarisasi kompetensi dasar (KD), membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah. Pada pelaksanaan siklus 1 ini, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, sebagai berikut: 1) Kegiatan awal: (a) salam pembuka, (b) presensi, (c) apersepsi, (d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Kegiatan Inti meliputi: (a) guru memperkenalkan satuan baku dan tidak baku kepada peserta didik, (b) guru menjelaskan tentang satuan baku dan tidak baku kepada peserta didik, (c) guru menugaskan peserta didik untuk mengerjakan soal sebanyak 5 butir, (d) guru mengakumulasi hasil kerja peserta didik; 3) Kegiatan penutup meliputi: (a) guru memberikan *reward*/penghargaan bagi peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi, (b) guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, (c) guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Media pembelajaran yang digunakan pada siklus 1 ini yaitu berupa papan tulis dan kertas soal tes tulis. Sumber belajar yang digunakan pada siklus 1 ini yaitu menggunakan buku Matematika kelas IV SD Karangan Burhan Mustaqim.

Indikator yang digunakan untuk menyatakan bahwa pembelajaran ini berhasil dengan maksimal yaitu berupa dalam kegiatan pembelajaran ini guru dalam mengajarkan termasuk berhasil apabila rata-rata hasil belajar peserta didik ≥ 80 , kegiatan peserta didik dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik yang diperoleh rata-rata ≥ 76 , dan peserta didik dikatakan tuntas dalam kegiatan pembelajaran apabila peserta didik memperoleh nilai ≥ 76 serta ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila seluruh peserta didik yang tuntas sebanyak lebih dari atau sama dengan 80%.

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus 1 ini, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:



Tabel 2. Deskripsi Kemampuan Kognitif Siklus I kelas IV

Rentang Nilai	Kategori	f	%	Rata - rata
100	Tuntas	0	41%	67,2
80	Tuntas	7		
60	Tidak Tuntas	6	59%	
40	Tidak Tuntas	4		
20	Tidak Tuntas	0		
0	Tidak Tuntas	0		
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV sebesar 67,2 dimana dalam skala likert tergolong cukup baik. Peserta didik yang memiliki nilai di atas 76 atau tergolong tuntas sebesar 41% dan peserta didik yang masih memiliki nilai di bawah 76 sebesar 59% sehingga pada siklus 1 ini belum dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran karena peserta didik yang memiliki nilai di atas 76 hanya sebesar 41% atau kurang dari 80%.

SIKLUS II

Pada langkah perencanaan siklus II aktivitas yang dilaksanakan adalah pengamatan (observasi), penentuan jadwal dilaksanakannya penelitian untuk siklus II, kurikulum yang digunakan di sekolah di analisis guna mengetahui standarisasi kompetensi dasar, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams, Games and Tournament*), menyiapkan media pembelajaran berupa ular tangga matematika, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan soal tes tulis dan *reward*, menyiapkan observasi aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, lembar nilai hasil belajar peserta didik, lembar respons peserta didik, dan menyusun evaluasi pembelajaran dan buku untuk peserta didik. Pada pelaksanaan siklus 2 ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP kooperatif tipe TGT (*Teams, Games, and Tournament*). Pelaksanaan kegiatan siklus 1 diawali dengan memberikan sebuah gambaran berupa pemaparan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap peserta didik. Dalam siklus 2 ini, peneliti melakukan sebuah tindakan bahwa setiap anggota tim atau kelompok ikut aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan



mengikuti kegiatan berupa turnamen yang telah dibuat dengan baik pada materi satuan baku dan tidak baku matematika. Setelah itu, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebagai berikut: 1) Kegiatan awal meliputi (a) salam pembuka, (b) presensi, (c) apersepsi, (d) menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Kegiatan Inti meliputi: (a) peserta didik mendengarkan informasi awal, (b) peserta didik membentuk kelompok secara heterogen, (c) peserta didik diberikan penomoran 1-4 tim, (d) guru memberikan informasi terkait mekanisme turnamen, (e) setiap tim melempar dadu untuk menentukan tim mana yang akan memainkan yang pertama, (f) tim yang mendapat angka dadu yang paling banyak akan berjalan terlebih dahulu, (g) tim melempar dadu untuk berjalan, (h) sesuai dengan posisi nomor dadu yang diperoleh peserta didik mengambil soal dalam kotak *reward* dan mengerjakan bersama dengan tim untuk memecahkan soal tes tersebut hingga selesai, (i) guru bersama peserta didik menghitung skor yang diperoleh masing-masing kelompok, (j) guru dan peserta didik melaksanakan refleksi, (k) melakukan evaluasi, 3) Kegiatan akhir meliputi: (a) menyimpulkan bersama guru dan peserta didik, (b) memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor terbaik, (c) salam penutup. Lembar kerja yang telah digunakan pada penelitian 2 ini adalah melakukan kegiatan dalam turnamen antar tim atau kelompok dalam menjawab pertanyaan dengan menggunakan media ular tangga matematika. Lembar penilaian ini berisi tentang materi satuan baku dan tidak baku pada pembelajaran matematika SD kelas IV.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Kemampuan Kognitif Siklus II kelas IV

Rentang Nilai	Kategori	f	%	Rata - rata
100	Tuntas	4	88%	84,8
80	Tuntas	11		
60	Tidak Tuntas	2	12%	
40	Tidak Tuntas	0		
20	Tidak Tuntas	0		
0	Tidak Tuntas	0		
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan data yang diperoleh seperti tabel di atas, tabel tersebut menunjukkan bahwa Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada siklus II rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV sebesar 84,8 dimana dalam skala likert termasuk dalam kriteria sangat baik. Peserta didik yang memiliki nilai di atas 76 atau tergolong tuntas sebesar 88% dan peserta didik yang masih memiliki nilai di bawah



76 sebesar 12% sehingga pada siklus 1 ini dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena peserta didik yang memiliki nilai di atas 76 hanya sebesar 88% atau lebih dari 80%.

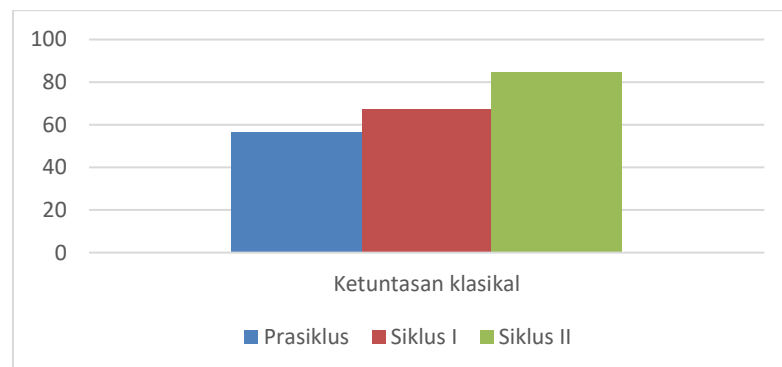


Diagram 1. Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan diagram di atas, pada kegiatan prasiklus dan siklus I terjadi sebuah peningkatan yang semula rata-rata 56,4 menjadi 67,2 hal ini dapat terjadi karena peserta didik sedikit lebih antusias dengan pengajaran yang dilakukan oleh guru sehingga terjadi peningkatan sebesar 10,8 namun dalam kriteria skala likert masih termasuk cukup baik sehingga memerlukan metode yang perlu memotivasi dan menjadikan peserta didik lebih antusias terhadap apa yang di jelaskan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan metode ceramah peserta didik masih ditemukan ada yang bercanda sendiri, bermain sendiri, bergurau bersama temannya dan tidak bisa diam sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik yang lain untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, mengakibatkan guru menjelaskan berulang kali karena terdapat peserta didik yang bertanya tentang materi tersebut.

Sedangkan pada kegiatan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dari prasiklus ke siklus II yang semula 56,4 menjadi 84,8 terjadi peningkatan sebesar 28,4. Sedangkan dari siklus I yang rata-ratanya sebesar 67,2 ke siklus II sebesar 84,8 sehingga terjadi peningkatan sebesar 17,6. Sehingga siklus II yang memiliki rata-rata 84,8 termasuk dalam kriteria sangat baik, hal ini setara dengan penelitian Lestari & Widayanti (2022) yang menunjukkan hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan ketika memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT(Lestari & Widayati, 2022). Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran berupa permainan ular tangga. Kerja sama antar kelompok membuat peserta didik yang semula tidak tahu menjadi tahu.



Dalam hal ini permainan matematika ular tangga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan rata-rata yang mencapai 84,8 termasuk dalam kategori sangat baik dan jumlah peserta didik yang memiliki nilai ketuntasan di atas 76 lebih dari 80% yakni 15 anak atau setara dengan 88%. Maka dari itu, penelitian tindakan kelas ini tercapai keberhasilan sehingga permainan ular tangga ini tergolong sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 02 Nambangan Kidul Madiun.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 02 Nambangan Kidul Madiun. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan rata-rata peserta didik, dari yang mulanya menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa dengan bantuan media pembelajaran apapun atau belum menggunakan model pembelajaran dan bisa disebut tahap prasiklus masih tergolong rendah atau kurang yaitu sebanyak 13 anak peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata 56,4 dalam mata pelajaran matematika. Pada siklus I dengan metode pembelajaran yang sama, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 10,8 yaitu 67,2 dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 10 anak. Sedangkan pada siklus II dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media pembelajaran berupa ular tangga, terjadi peningkatan yang signifikan yaitu rata-rata yang diperoleh sebesar 84,8 tergolong dalam kriteria sangat baik peserta didik dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebesar 12% atau 2 anak peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media pembelajaran ular tangga sangat efektif untuk di implementasikan ke sekolah dasar (SD). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga yaitu permainan ular tangga yang setiap nomornya terdapat sebuah pertanyaan yang harus dipecahkan bersama kelompok yang mendapatkan nomor tersebut. Pada saat pengerjaan tes yang telah didapat, peserta didik dilatih untuk saling bekerja sama dengan kelompok supaya mendapatkan jawaban yang tepat. Pada media yang dibuat ini, peserta didik tidak merasa bosan akan pelajaran dikarenakan dapat belajar sambil bermain.

Daftar Pustaka

Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>



- Ariani, D. N. (2017). Strategi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SD/MI. *Muamullimuna*, 3(1), 96–107.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ayunda, R., & Riduan Febriandi. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Fadila, T., & Basuki, D. D. (2024). Implementasi Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran PAI Materi Sholat Kelas II MI Mutiara Sunnah Bekasi. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru ...*, 7, 1–10. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/1727%0Ahttps://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/download/1727/1258>
- Faradizah, R., Herwin, & Armadyaningtyas, N. V. (2024). The Influence of TGT Type Cooperative Learning through Jellyfish Hunting Games on Science Collaboration Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2648–2656. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6743>
- Gustari, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I Di Sdit Iqra ' 2 Kota Bengkulu*. 7.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- 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>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Mahanal, S. (2017). Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, 1(September 2014), 1–16.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Nur, S. M. (2024). *Pemberdayaan Keterampilan Guru*



Melalui Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Di SDN. 5(1), 777–785.

- Nababan, D., Sihalohe, L., & Leli Siopani Tambunan. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Pengimplementasiannya Dalam PAK. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nurfadhilah, U., Mulyati, S. A., & Putri, H. (2023). Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Tingkat Madrasah Ibtida'iyah (MI). *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 1–11.
- Pramita, D., Linawati, R., Muna, N., & Ratno. (2024). *Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Metode Pembiasaan One Day One Book Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tk Islam Darul Muhibbin Wedi Klaten. 4, 1–8.*
- Promwongsai, A., & Poonputta, A. (2023). Investigating the effectiveness of TPACK and TGT in enhancing histogram learning achievement among eighth-grade students. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i4.2232>
- Putra, D. W., Hudiyono, Y., Herianti, H., Mulawarman, W. G., Kusno, A., & Hasnah, S. (2023). Sosialisasi Penerapan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran Daring bagi Guru SMPN Balikpapan. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 283–290. <https://doi.org/10.24036/abdi.v5i2.399>
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>
- Rudiyana, Kuswandi, S., & Ridwan Nurzaman, D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Bangun Ruang Dengan Menggunakan Metode Inquiri Di Sdn Mekarjaya I Kecamatan Rawamerta Kabupaten Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 191–201. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.307>
- Rudyanto, H. E., HS, A. K., & Pratiwi, D. (2015). Etnomatematika Budaya Jawa: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 1–6.
- Saputra, J., & Noviyanti, S. (2022). Jurnal tonggak pendidikan dasar. *Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 01(1), 11–33.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyawan, R. D. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Alam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas III



SDN Purwoyoso 03 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 1–146.

- Simanjuntak, Y. L. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Tipe Kepribadian Siswa Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Morawa*. 3(2), 171–189.
- Tingle, E., Corrales, A., & Peters, M. L. (2019). Leadership development programs: investing in school principals. *Educational Studies*, 45(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/03055698.2017.1382332>
- Tini Moge. (2023). Improving Students' Ability In Reading Narrative Text By Using Reading Aloud And Question And Answer Technique At Smp Negeri 1 Langowan. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(1), 103–117. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i1.1242>