JURNAL JENDELA PENDIDIKAN

Jurnal Jendela Pendidikan
Volume 4 No. 02 Mei 2024
ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)
The article is published with Open Access at: https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP

Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD

Ahmad Kurniawan ✉, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Titis Setyabudi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

✉ *Ahmadku402@gmail.com*

Abstract: This study aims to determine the improvement in student mathematics learning outcomes on the topic of addition and subtraction operations using the cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) type. The subjects in this study were 12 second-grade students at SDN Ngadirejo 4, Kartasura. This research is a classroom action study conducted in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, where each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The research instruments included documentation and tests. Data collection techniques involved documentation and tests. Data analysis techniques used both qualitative and quantitative descriptive analysis. The qualitative and quantitative descriptions in this study were used to depict the improvement in student learning outcomes. The research results showed an increase in the average student score from 50.83 in the pre-cycle to 70.83 in Cycle I and then increased to 89.17 in Cycle II. This improvement occurred because the TGT model encouraged students to be more enthusiastic and active during the learning process, which significantly contributed to the enhancement of their learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of the TGT cooperative learning model with the support of a snakes and ladders game media successfully improved mathematics learning outcomes.

Keywords: TGT Model, Learning Outcomes, Mathematics

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas II SDN Ngadirejo 4 Kartasura yang berjumlah 12 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. Instrumen penelitian berupa dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa. hasil penelitian menunjukan peningkatan nilai rata-rata siswa yang awalnya 50,83 pada pra-siklus menjadi 70,83 di siklus I dan selanjutnya naik menjadi 89,17 di siklus II. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong siswa menjadi lebih antusias dan aktif selam proses pembelajaran, yang berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan dukungan media permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata kunci: Model TGT, Hasil Belajar, Matematika

Received 25 April 2024; **Accepted** 30 April 2024; **Published** 25 Mei 2024

Citation: Kurniawan, A., Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (02), 143-151.

Copyright ©2024 Jurnal Jendela Pendidikan
Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Tempat belajar mengajar disekolah merupakan salah satu aspek yang menjadi fokus utama pemerintah. Peran pemerintah dalam pengelolaan sekolah mencakup pengaturan sistem dan kurikulum pendidikan. Proses belajar mengajar di sekolah melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang sangat penting. Seorang pengajar berharap siswanya dapat terlibat aktif dan bersemangat dalam setiap sesi pembelajaran agar tidak timbul rasa jenuh atau bosan. Kondisi ini menekankan pentingnya bagi guru untuk terus meningkatkan kreativitasnya dalam mengajar agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif. Dalam model ini, siswa berkesempatan untuk belajar bersama dalam kelompok kecil. Kunci utama pembelajaran kooperatif adalah adanya tanggung jawab bersama antar anggota kelompok untuk mencapai kesuksesan. Setiap anggota saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga setiap individu berkesempatan untuk mencapai potensi terbaiknya (Hoiroh, 2020).

Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikemas dalam permainan ular tangga. Model TGT menekankan kolaborasi antar anggora kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini terbagi menjadi lima tahap yaitu penyajian kelas, berkelompok, *games*, *tournament*, penghargaan. Menurut (Isjoni, 2010), Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 anggota. Setiap kelompok ini diharapkan memiliki siswa dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras. Menurut (Komalasari, 2014), Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikenal sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang relatif mudah diterapkan. Pendekatan ini melibatkan partisipasi aktif dari seluruh siswa tanpa membedakan status. Selain itu, TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang artinya siswa membantu sesama siswa dalam memahami materi. Selain itu, TGT juga mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut (Febriana, 2018), Karakteristik dari *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi pembelajaran dalam kelompok kecil, di mana terdapat unsur permainan atau turnamen sebagai bagian dari proses pembelajaran dengan pemberian penghargaan kepada kelompok-kelompok. Aktivitas pembelajaran yang menggunakan permainan dalam pendekatan kooperatif TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih santai, sambil mengembangkan berbagai keterampilan dan sikap, seperti tanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, disiplin, kompetitif, sopan, kreatif, inovatif, rasa ingin tahu, serta melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut (Harmianto, 2013), ada beberapa keunggulan model pembelajaran TGT yaitu a) memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, karena dalam kelas kooperatif diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berinteraksi secara aktif, b) meningkatkan rasa percaya diri, c) mengurangi perilaku mengganggu terhadap sesama siswa saat pembelajaran berlangsung, d) meningkatkan motivasi belajar, e) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi sesama siswa dan antara siswa dengan guru, f) dalam kelas kooperatif pelajar dapat menelaah sebuah materi atau pokok bahasan, mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri, kerjasama yang terjadi antar siswa, maupun siswa dengan guru membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Hal yang menarik dari pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kehadiran turnamen, yang menjadi ciri khas dan membedakannya dari model

pembelajaran kooperatif lainnya. Dalam turnamen ini, siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang sebanding akan bersaing untuk mencapai skor tertinggi dalam medan permainan. Sebagai hasilnya, setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk meraih prestasi terbaik di turnamennya. Penggunaan permainan ular tangga dalam turnamen ini bertujuan untuk merangsang minat dan keterlibatan siswa, meningkatkan kegembiraan, dan sebagai motivasi tambahan dalam proses belajar. Selama bermain, proses pembelajaran juga berlangsung, sehingga pengalaman belajar yang menyenangkan dapat diperoleh oleh peserta didik (Purwanto, 2009).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media ular tangga akan diterapkan pada mata pelajaran matematika Fase A materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, kelas II semester I tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngadirejo 4 Kartasura yang menggunakan penelitian tindakan kelas. PTK ini bermanfaat bagi guru, yaitu sebagai acuan untuk peningkatan hasil belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Siswa diharapkan dengan PTK ini dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan lebih baik dan dapat aktif didalam pembelajaran dalam kelas. Sekolah juga diharapkan bisa menjadi panduan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti TGT.

Penelitian ini berupaya agar siswa dengan tingkat pemahaman yang rendah dapat meningkat dan membawa dampak pada *hasil belajar* siswa. Hasil belajar ini menjadi dasar guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dikelas, siswa mendapatkan hasil belajar yang baik maka pembelajaran dalam kelas tujuannya akan tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *hasil belajar* siswa pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* berbantuan media ular tangga pada siswa kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 4 Kartasura Semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan pada semua siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan sampai keperguruan tinggi. Menurut (Susanto, 2014), Pembelajaran matematika merupakan bidang pengetahuan yang bisa meningkatkan kemampuan pemikiran dan argumentasi, berperan dalam lapangan pekerjaan, dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Menurut (Hasibuan et al., 2021), Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang di ajarkan di SD. Karena matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa, maka guru wajib membuat proses pembelajaran matematika menjadi nyaman dan menyenangkan. Menurut (Suarni, 2013), Matematika memegang peran penting dalam pengembangan disiplin mental, sehingga menjadi esensial untuk ditanamkan kepada siswa. Dalam lingkup pembelajaran kelas, guru memiliki tanggung jawab utama dalam mengelola proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang mendukung siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran matematika. Ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran harus berfokus pada siswa, memungkinkan mereka untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan kemampuan mereka, terutama dalam berpikir kritis dan kerjasama.

Namun, kenyataanya di sekolah dasar belum sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran matematika yang berlangsung masih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Penggunaan metode ceramah/konvensional menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan matematika sebagai pembelajaran yang membosankan.

Menurut hasil observasi peneliti dengan guru kelas II SDN Ngadirejo 4 Surakarta, bahwa hasil belajar siswa pada saat ini masih tergolong menengah kebawah dengan acuan KKTP. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas II tersebut adalah model pembelajaran konvensional, pembelajaran yang seperti biasa dilakukan. Oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui

permainan ular tangga dengan harapan akan ada peningkatan hasil belajar siswa antara model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2009), Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus, dan akan dilanjutkan ke siklus tambahan jika indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media ular tangga, dengan harapan dapat meningkatkan pencapaian belajar matematika siswa. Penelitian ini mengikuti empat tahapan metodologis: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II di SDN Ngadirejo 4 Kartasura selama dua bulan, dari November hingga Desember 2023, bertepatan dengan semester pertama tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari 12 siswa kelas II di sekolah tersebut. Fokus penelitian ini adalah implementasi metode pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT), yang didukung oleh penggunaan media permainan ular tangga matematika, untuk meningkatkan kualitas hasil belajar matematika siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Dalam penelitian ini, langkah-langkah pengumpulan 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 RPP, daftar hadir peserta didik, daftar nilai peserta didik dikelas, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas kegiatan belajar peserta didik di kelas. Bentuk tes yang diberikan adalah pilihan ganda. Instrumen penelitian yan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Pada prasiklus sebelum diadakan penelitian tindakan di kelas II SD Negeri Ngadirejo 4 Kartasura diketahui bahwa sebagaian besar dari jumlah siswa yaitu 9 siswa memiliki hasil belajar matematika masih berada di kriteria rendah, sebanyak 3 siswa berada pada kriteria sedang, dan belum ada siswa yang mencapai pada kategori yang tinggi. Hal ini dilihat dari hasil belajar matematika siswa pada semester 1.

Tabel 1. *Nilai matematika siswa kelas II pra-siklus*

No	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKTP
1	70	2	Belum Tuntas
2	60	1	Belum Tuntas
3	50	5	Belum Tuntas
4	40	4	Belum Tuntas
Jumlah		12	
Rata-rata		50,83	Belum Tuntas

Laporan Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan perencanaan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan secara lancar dan efektif. Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Menyusun Modul Ajar
2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan Games dan Tournament
3) Menyiapkan kelompok diskusi
4) Membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam Gmaes dan Tournament

5) Menyiapkan pertanyaan untuk Games dan Tournament
6) Menyiapan soal evaluasi
7) Menyiapkan catatan lapangan
8) Menyiapkan reward bagi pemenang

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 November 2023 pada jam pelajaran pertama yaitu pukul 07.30 WIB – 08.30 WIB.

1) Kegiatan awal (5 menit)
   a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, lalu guru melakukan presensi dan semua siswa hadir yaitu 12 siswa.
   b) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut.
2) Kegiatan inti (50 menit)
   a) Guru melaksanakan tahap pertama dalam TGT yaitu penyajian kelas.
   b) Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok, untuk melaksanakan tahap TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*). Hasil pembagian kelompok diperoleh kelompok merah dan kelompok biru setiap kelompok beranggotakan 6 siswa.
   c) Melaksanakan tahapan ketiga dan keempat yaitu Games "Ular Tangga Matematika" dan Tournament.
   d) Melaksanakan tahapan TGT yang terakhir yaitu pemberian hadiah/rewards kepada kelompok yang menjadi pemenang yaitu kelompok biru.
3) Kegiatan Akhir (5 menit)
   a) Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah dipelajari dan kesulitan apa yang dihadapi siswa, dengan mengulas kembali pembelajaran yang diterapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari setiap komponen yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, games "Ular Tangga Matematika", tournament dan penghargaan kelompok. Namun kebanyakan peserta didik masih belum ada yang mengungkapkan pendapatnya.
   b) Guru membagikan soal *test* kepada siswa.
   c) Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya.
   d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti, 1 orang observer dan dibantu oleh guru kelas II SDN Ngadirejo 4 Kartasura. Peneliti berperan sebagai guru dan pengamat (observer), pengamat turut membantu dalam mengkondisikan siswa dan membantu tercapainya 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 diterima oleh guru maupun hambatan yang diterima oleh siswa.

d. Tahap Refleksi

1) Kendala yang dialami pada siklus I
   a) Dari 12 siswa hampir semua siswa gaduh, baik pada saat proses pembelajaran dimulai maupun saat akan pelaksanaan tes.
   b) Pada saat penyampaian materi oleh guru, dari 12 siswa ada sekitar 4 siswa memilih berbicara dengan temannya, sehingga mereka kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
   c) Masih terdapat peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah
   d) Pada saat pelaksanaan games dan tournament masih ada beberapa siswa yang kurang paham atau bingung.
2) Model pembelajaran yang digunakan menuntut siswa untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri untuk keberhasilan timnya melalui soal-soal yang diberikan.

3) Peraturan dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih ditegaskan lagi sehingga kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan apa yang direncanakan.

Tabel 2. *Nilai matemaika siswa kelas II siklus I*

No	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKTP
1	80	4	Tuntas
2	70	5	Belum Tuntas
3	60	3	Belum Tuntas
4	50	-	
Jumlah		12	
Rata-rata		70,83	Belum Tuntas

Laporan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Secara prosedural pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, namun dalam siklus II ini lebih memfokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi yang didapat dari siklus I. adapun perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Menyusun Modul Ajar
2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan Games dan Tournament
3) Menyiapkan kelompok diskusi
4) Membuat prosedur dan peraturan-peraturan dalam Gmaes dan Tournament
5) Menyiapkan pertanyaan untuk Games dan Tournament
6) Menyiapan soal evaluasi
7) Menyiapkan catatan lapangan
8) Menyiapkan reward bagi pemenang

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari kamis 23 november 2023 pada jam pelajaran pertama yaitu pukul 07.30 WIB – 08.30 WIB.

1) Kegiatan awal (5 menit)
   a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, lalu guru melakukan presensi dan semua siswa hadir yaitu 12 siswa.
   b) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut.
   c) Guru melakukan apersepsi mengenai materi penjumlahan dan pengurangan.
2) Kegiatan inti (50 menit)
   a) Guru melaksanakn tahap pertama dalam TGT yaitu penyajian kelas.
   b) Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok, untuk melaksanakan tahap TGT yang kedua yaitu belajar kelompok (*teams*). Hasil pembagian kelompok diperoleh kelompok merah dan kelompok biru setiap kelompok beranggotakan 6 siswa.
   c) Melaksanakan tahapan ketiga dan keempat yaitu Games "Ular Tangga Matematika" dan Tournament.
   d) Melaksanakan tahapan TGT yang terakhir yaitu pemberian hadiah/rewards kepada kelompok yang menjadi pemenang yaitu kelompok biru.
3) Kegiatan Akhir (5 menit)
   a) Guru bersama siswa melakukan refleksi.
   b) Guru memotivasi siswa dengan mengambil makna dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
   c) Guru membagikan soal *post test* kepada siswa.
   d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II selain 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*, siswa juga sudah 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 saat siklus I.

d. Tahap Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II ini materi yang digunakan sama yang membedakan kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya. Pada siklus II ini guru sudah mulai lancar dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan langkah-langkah yang digunakan masih sama. Dari hasil evaluasi siswa jika dibandingkan dengan siklus I terjadi peningkatan secara signifikan. Berdasarkan pengamatan pada siklus II ini penelitian dirasa cukup karena dari hasil evaluasi dirasa sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 3. *Nilai matematika siswa kelas II siklus II*

No	Nilai	Jumlah Siswa	Pencapaian KKTP
1	100	3	Tuntas
2	90	5	Tuntas
3	80	4	Tuntas
4	70	-	
Jumlah		12	
Rata-rata		89,17	Belum Tuntas

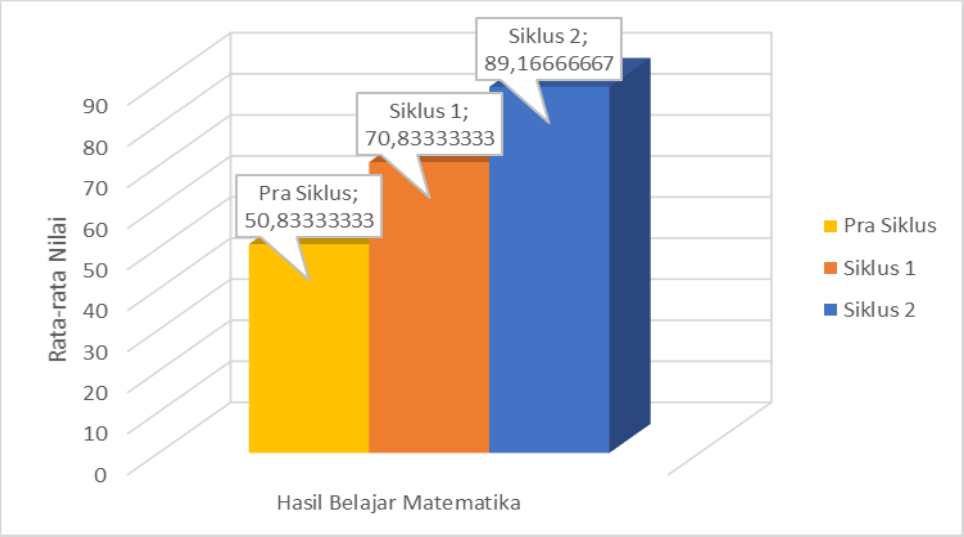
Data hasil belajar pada pra siklus diambil saat sebelum diadakan penelitian tindakan di kelas II SD Negeri Ngadirejo 4 Kartasura, data tersebut didapat melalui hasil rekap nilai formatif ataupun sumatif. Perbandingan hasil penelitian hasil belajar matematika siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II setelah dilakukan tes dan praktik saat proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. *Analisis deskritif pra-siklus, siklus I, siklus II*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pra Siklus	12	40	70	610	50.83	10.836
Siklus I	12	60	80	850	70.83	7.930
Siklus II	12	80	100	1070	89.17	7.930
Valid N (listwise)	12					

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



Gambar 1. *Perbandingan nilai hasil belajar matematika*

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN Ngadirejo 4 Kartasura. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menerapkan model

pembelajaran tersebut dengan menggunakan media ular tangga matematika. Pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyampaian materi, pembelajaran dalam kelompok *(teams)*, permainan *(games)*, turnamen *(tournament)*, dan penghargaan kelompok *(rewards).*

Sedangkan menurut (Slavin, 2016) 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 diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan konsep kepada sesama tim. Namun, ketika bermain dalam permainan, anggota tim harus bertanggung jawab secara individu dan tidak boleh memberikan bantuan kepada sesama tim.

Meningkatnya hasil belajar matematka siswa kelas II SDN Ngadirejo 4 Kartasura dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nopiani et al., 2013) tentang "Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus VIII Sukawati. Selanjutnya penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari (Rifki, 2015) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar". Demikian juga penelitian dari (Dewiyanti, 2018) tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika".

Penerapana 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 50,83 pada pra siklus menjadi 70,83 pada siklus I dan 89,17 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 maupun dalam kelompok. Selain itu, penggunaan game akademik yang diterapkan dalam model TGT memicu antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, pada siklus I terdapat beberapa kendala dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan refleksi atas aspek-aspek penting yang perlu di perbaiki untuk pengajaran selanjutnya.

Selama siklus II, terjadi peningkatan lagi dalam hasil belajar, dimana tercatat peningkatan sebanyak 18,34 poin dari nilai rata-rata siklus I adalah 70,83 meningkat menjadi 89,17. Kemjuan ini menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, khususnya dengan menggunakan media permainan ular tangga, secara efektif memperbaiki kinerja belajar matematika siswa. implementasi tindakan pada siklus II telah terbukti efisien dalam menerapkan model TGT, yang memungkinkan hasil belajar yang lebih optimal. Penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa terlibat aktif di kelas, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hasil dari penelitian ini secara konsisten menunjukan bahwa model TGT dengan dukungan media ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Torunament* (TGT) dengan dukungan media permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Ngadirejo 4 Kartasura dalam topik operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang awalnya 50,83 pada pra-siklus

menjadi 70,83 di siklus I dan selanjutnya naik menjadi 89,17 di siklus II. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong siswa menjadi lebih antusias dan aktif selam proses pembelajaran, yang berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

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

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1(1), 77-89.
3. Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 29–37. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977
4. Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2), 222–228. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414
5. Harmianto, T. T. E. M. faridli. S. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta. cv
6. Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Hotdian, R. (2021). Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Pendidikan Dasar. 1(2), 1–4.*
7. Hoiroh, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 8 Jember. *Skripsi.*
8. Isjoni, H. (2010). *Cooperative learning : mengembangkan kemampuan belajar berkelompok* (Cet. 3). Bandung: Alfabeta.
9. Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
10. Nopiani, N. E., Meter, I. G., & Wiarta, I. W. (2013). Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati. *Mimbar PGSD*, *1*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/1239/1103
11. Purwanto; (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. //library.fmipa.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=3712&keywords=
12. Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nisa Media.
13. Suarni, Putu. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Di Gugus Iii Kecamatan Banjar.Singaraja: *Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada file: index.php/JJPGSD/article/view/912 /782, Volume 1. Nomor 1 (hlm. 1- 10)*
14. Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

PROFIL SINGKAT

Ahmad Kurniawan adalah mahasiswa PPG Prajabatan 2023 Gelombang 1 program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Titis Setyabudi adalah kaprodi sekaligus dosen dan asisten ahli program studi pendidikan bahasa inggris, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Beliau juga merupakan dosen pembimbing lapangan di program PPG Prajabatan Gelombang 1 tahun 2023.