

EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Karuna Yuliyanti¹, Hariyanto², Walyono³

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia

¹karunayuli28@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai peningkatan hasil dan aktivitas belajar matematika sekolah dasar dengan metode *team game turnamen*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, khususnya menggunakan metodologi kuantitatif inferensial. Instrumen yang digunakan antara lain observasi, wawancara, tes, dan angket, untuk mengumpulkan data dari sampel sebanyak 30 siswa. Para siswa dipisahkan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa proporsi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat dari 58,15% pada penilaian awal menjadi 88,15% setelah penerapan tindakan eksperimen. Selain itu, terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa, yaitu meningkat dari 42,00 pada tes pertama (pretest) menjadi 77,33 pada tes akhir (posttest). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan media *flashcard* efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Game Tournament*, matematika, hasil belajar

Abstract

The aim of this research is to assess the increase in elementary school mathematics learning outcomes and activities using the team game tournament method. This research uses a quantitative research approach, specifically using quantitative descriptive methodology. The instruments used included observation, interviews, tests and questionnaires, to collect data from a sample of 30 students. The students were separated into an experimental group and a control group. Research findings show that the proportion of student involvement in learning activities increased from 58.15% in the initial assessment to 88.15% after implementing the experimental actions. Apart from that, there was a significant increase in the average student learning outcomes, namely increasing from 42.00 in the first test (pretest) to 77.33 in the final test (posttest). Therefore, it can be concluded that the use of the Team Game Tournament (TGT) method with flashcard media is effective in increasing student activity and learning outcomes.

Keywords: *Team Game Tournament, mathematics, learning results*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting bagi pembangunan negara-negara berkembang, tidak terkecuali dengan Indonesia demi membangun generasi penerus bangsa. Peningkatan mutu pendidikan dilakukan sebagai suatu usaha sadar untuk mempersiapkan siswa, sehingga memiliki pengetahuan yang berkualitas. (Anggraeni et al., 2019). Persiapan kualitas manusia Indonesia melalui peningkatan mutu pendidikan dilakukan secara keseluruhan melalui kegiatan pengajaran, pembinaan, dan pelatihan oleh guru untuk siswa.

Pendidikan mempunyai hubungan yang erat dengan siswa sebagai bentuk proses memperhitungkan segala reaksi terhadap perubahan jaman menuju kedewasaan generasi milenial secara kritis, mandiri, selalu berpikir dan memiliki sikap moral yang benar. Proses pendidikan di Indonesia tidak lepas dari interaksi dan korelasi antara guru serta siswa yang pada dasarnya bermuara pada kegiatan pembelajaran (Koerniantono, 2019; Pristiwanti et al., 2022; Zhakilla, 2023)

Pembelajaran adalah suatu sistem rumit yang terdiri dari beberapa elemen, termasuk

tujuan, sumber daya, teknik pembelajaran, dan komponen evaluasi. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang agar dapat mencapai tujuan atau indikator kompetensi pembelajaran yang diinginkan, pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa jika guru dapat memimpin kelas, memahami situasi dan kebutuhan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik (Narsih et al., 2020; Nasution et al., 2023; Sari & Masri, 2020).

Upaya yang bisa dilakukan untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik serta bisa memotivasi siswa menjadi kreatif dan aktif dalam menemukan pengetahuannya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran oleh guru bagi siswa, dalam hal ini guru dituntut mempunyai kemampuan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pengajaran dengan baik dan senantiasa mencari terobosan baru untuk mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran yang ada terlebih untuk pembelajaran yang tergolong sulit bagi siswa (Februan, 2022).

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar yang dianggap sulit salah satunya ialah Matematika. Matematika adalah disiplin ilmu yang penting untuk meningkatkan bakat kognitif seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan analitis. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep abstrak dan bertumpu pada pemahaman konseptual (Aprilia & Nur Fitriana, 2022; Permatasari, 2021).

Bidang pendidikan matematika terus menghadapi berbagai tantangan, khususnya di sekolah dasar. Tantangan-tantangan ini mencakup berbagai permasalahan dalam kurikulum matematika, seperti kurangnya kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik yang di bawah standar (Saraseila et al., 2020). Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran matematika, dimana hal tersebut menyebabkan kurangnya semangat dan motivasi dalam belajar matematika. Sedangkan cara berpikir siswa sekolah dasar

yakni berpikir konkret, selain itu sistem belajar mengajar guru yang kurang bervariasi juga menjadi faktor penyebab siswa kurang memiliki minat dalam belajar (Putri & Safrizal, 2023). Sebagian besar guru masih mengandalkan pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, yang terbukti kurang berhasil bagi siswa. Guru sebaiknya menggunakan metode pengajaran kooperatif ketika mengajar, karena siswa cenderung lebih banyak berbicara ketika bermain dengan teman atau mengerjakan pekerjaan secara bersama-sama (Muslim et al., 2023; Widodo & Mugiyo, 2021)

Alternatif dan solusi mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif dengan mengutamakan pembelajaran kolaboratif. Menurut (Rani, 2022) cara yang efektif dalam menyajikan materi matematika adalah menggunakan metode *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media *flashcard*.

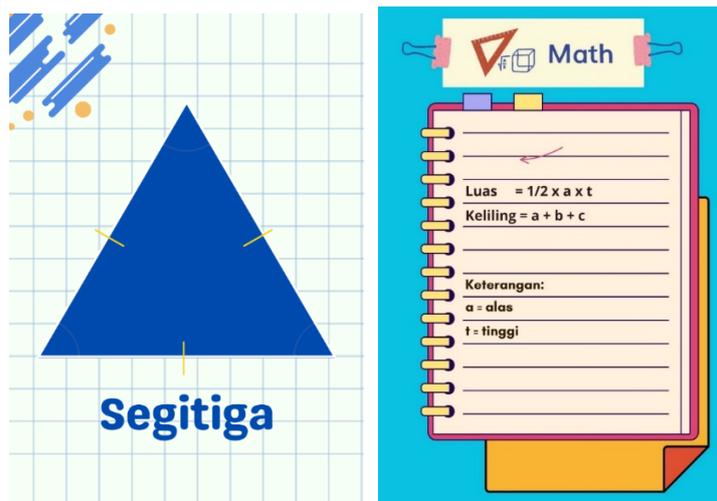
Metode TGT adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yaitu dengan menggabungkan konten pendidikan yang disajikan dalam format permainan (Asmara et al., 2022). Pembelajaran kooperatif menawarkan pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, hal tersebut juga memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kebosanan. Pendekatan ini memastikan partisipasi yang setara dari semua siswa, tanpa memandang status mereka, dan menggabungkan siswa sebagai tutor sebayanya. Selain itu, memasukkan unsur penguatan dan permainan, meningkatkan proses belajar mengajar (Hamdani et al., 2019; Hasanah & Himami, 2021; Lovez & Sayu, 2023; Sappaile et al., 2023).

Pembelajaran menggunakan metode TGT akan melibatkan kerja sama antar anggota kelompok yang biasanya berjumlah 4-6 orang, yang akan bersaing untuk prestasi akademik, dengan latar belakang berbeda, hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, dan elemen permainan yang digunakan siswa untuk menambah semangat dalam pembelajaran. Metode TGT

dapat diterapkan disertai dengan beberapa media pembelajaran salah satunya adalah dengan penggunaan media *flashcard*.

Media *flashcard* berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan dapat digunakan sebagai alternatif pengganti buku atau buku kerja. *Flashcard* yang berukuran 6,3 x 8,8 cm atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan

masing-masing kelas merupakan sumber pengajaran yang sangat efektif. *Flashcards* dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. (Pradana & Gerhni, 2019; Pranowo, 2021; Ulfa, 2020; Zubaidillah & Hasan, 2019). Gambar yang tersaji berikut ini merupakan *flashcard* yang digunakan pada penelitian.



Gambar 1. *Flashcard* seri 1



Gambar 2. *Flashcard* seri 2

Langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode TGT adalah: Presentasi materi, pembentukan kelompok, game turnamen, dan pemberian reward. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Hartanto & Mediatati, 2023), pembelajaran melalui metode TGT dapat berhasil. Penelitiannya menunjukkan hasil persentase nilai belajar siswa pada mata pelajaran matematika

terjadi peningkatan dari 52,17% menjadi 82,61%. Hal ini memberikan bukti metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD N Sumogawe 03 juga mengalami masalah serupa, terbukti dari temuan observasi yang dilakukan. Banyak siswa, selama jam

pembelajaran, gagal untuk terlibat secara aktif dengan penjelasan guru dan malah terlibat dalam percakapan pribadi dengan teman-temannya. Selain itu, siswa sering kali meminta izin untuk pergi ke toilet atau mengunjungi koperasi untuk membeli bollpoint sebagai sarana menghilangkan kebosanan. Wajah para siswa juga tampak mencerminkan kebingungan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, hasil wawancara kepada guru menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada di bawah standar, dengan nilai rata-rata 49,0. Nilai tersebut berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dari total jumlah siswa, 70,9% gagal memenuhi nilai KKTP, sedangkan 29,4% berhasil mencapai nilai KKTP. Hal tersebut menunjukkan siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran tersebut. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru juga membuat kelompok belajar, namun sering kali para siswa memilih teman dekatnya sebagai teman belajar tanpa mempertimbangkan kemampuan akademisnya. Hal ini mungkin mengakibatkan kinerja yang kurang optimal selama kegiatan diskusi.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas IV SD N Sumogawe 03, dengan tujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika yang berlangsung didalam kelas. Saat melakukan wawancara siswa mengatakan bahwa ketika pembelajaran matematika berlangsung mereka cenderung bosan karena kurang tertarik dengan teknik pengajaran yang digunakan oleh guru dan memiliki tantangan yaitu mengalami kesulitan memahami serta menyelesaikan soal matematika, khususnya yang menggunakan rumus. Siswa sering menghadapi tantangan ketika mencoba memecahkan masalah dalam buku teks mereka apabila soal-soal yang ditampilkan sedikit berbeda dari soal yang disampaikan secara gamblang oleh guru, terdapat pula beberapa faktor lain seperti, malas menghafalkan rumus, kecenderungan malas dalam berhitung, dan penyampaian materi yang membingungkan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran matematika

sering kali dipandang membosankan, tidak menarik, dan sulit untuk dipahami. Pembelajaran yang berlangsung di kelas juga bercirikan monoton menggunakan teknik ceramah (tradisional) dan kurang bervariasi.

Dengan adanya hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan metode serta media yang lebih menarik untuk pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan motivasi siswa mencegah kebosanan, dan mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan penerapan teknik pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD N Sumogawe 03.

Berdasarkan penelitian tersebut, setelah pembelajaran dengan metode TGT berlangsung diharapkan para siswa dapat menunjukkan peningkatan partisipasi dan peningkatan hasil belajar sehingga memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau bahan pertimbangan bagi guru yang mencari panduan dalam menerapkan strategi belajar mengajar yang efektif yang menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, seperti penggunaan metode pembelajaran TGT.

METODE

Penelitian dilakukan di SD N Sumogawe 03 sebagai kelompok eksperimen, sedangkan SD N Sumogawe 02 sebagai kelompok kontrol. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen seperti yang dijelaskan oleh (Abraham & Supriyati, 2022) penelitian ini untuk menguji hubungan sebab-akibat dengan melibatkan satu atau lebih variabel dalam satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak menerima manipulasi. Penelitian ini disusun dengan desain *one group pretest-posttest*, dimana keberhasilan dinilai dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metodologi kuantitatif inferensial.

Subjek penelitian kelas eksperimen adalah siswa SD Negeri Sumogawe 03 yang berjumlah 15 siswa, sedangkan subjek untuk kelas kontrolnya adalah siswa SD Negeri Sumogawe 02 yang berjumlah 15 siswa. Sampel penelitian diberikan ke siswa kelas IV di dua sekolah tersebut. Alat pengumpul data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, dan kuesioner *feedback*. Sebelum melakukan kegiatan pengumpulan data, disiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan belajar mengajar baik di kelas eksperimen maupun kontrol. Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas visual, lisan, pendengaran, metrik, mental, dan emosional. Wawancara dilakukan baik terhadap guru maupun siswa untuk mendapatkan informasi mengenai fenomena yang terjadi di kelas. Informasi ini digunakan untuk mengembangkan kesimpulan dan menentukan perlunya penerapan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini mencakup dua tes, yaitu pretest dan posttest. Tes diselenggarakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah penerapan metode TGT dengan menggunakan media *flashcard* pada disiplin ilmu matematika. Pelaksanaan tes dilakukan secara individual dengan menggunakan format atau jenis soal pilihan ganda yang memiliki empat pilihan jawaban. Sementara itu, kuesioner *feedback* (angket respon siswa) diberikan kepada masing-masing siswa setelah penerapan pendekatan *teams games tournament* (TGT) yang menggunakan media *flashcard*. Pemberian angket tersebut bertujuan untuk menilai reaksi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran TGT menggunakan media *flashcard*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan banyak metodologi, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan membuat inferensi. Uji Normalitas digunakan untuk memastikan apakah data hasil pretest dan posttest distribusi normal atau tidak. Uji homogenitas memiliki tujuan untuk menilai homogenitas data pretest dan posttest suatu sampel. Uji T dilakukan guna mengetahui dua sampel independen mempunyai mean yang berbeda/tidak. Tahap

terakhir membuat inferensi yaitu memberikan penilaian atas temuan analisis data yang dilakukan.

Penerapan metode pembelajaran TGT pada jam pembelajaran melibatkan banyak proses, seperti yang diuraikan oleh (Yuliawati, 2021) Langkah-langkah tersebut adalah: penyajian materi pembelajaran, guru harus menciptakan semangat dan kesadaran belajar serta mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Guru kemudian memberikan bahan ajar sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dicapai siswa, guru dapat memberikan isi pembelajaran secara langsung melalui teknik ceramah, atau melalui media pembelajaran audio visual yang memuat materi yang relevan.

Pembentukan kelompok: Setelah guru presentasi ke seluruh kelas, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok. Kelompok ini terdiri dari 4 sampai dengan 5 individu yang menunjukkan heterogenitas prestasi, etnis, gender dan faktor lainnya. Setiap kelompok akan mendapatkan lembar kerja atau bahan lain beserta tugas untuk didiskusikan dan dikerjakan secara kolektif.

Permainan turnamen ini melibatkan seluruh siswa dalam bentuk kontes akademik untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Proses penyelenggaraan turnamen meliputi pemilihan peserta tim pembaca dan tim penantang I dan II dengan cara pengundian secara acak. Tujuan utama tim penantang I adalah untuk menyetujui sudut pandang pembaca atau memberikan tanggapan alternatif, tim penantang ke II diberi tanggung jawab untuk menyetujui sudut pandang pembaca atau memberikan tanggapan yang kontras dan memverifikasi kunci jawaban. Sistem penilaian pada permainan turnamen ini, tim yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan 10 poin, tim yang mendapatkan poin terbanyak adalah pemenangnya yang kemudian akan diberikan penghargaan (hadiah). Pemberian penghargaan sangat penting untuk merangsang persaingan antar siswa dan meningkatkan motivasi dan semangat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum melakukan kegiatan eksperimen pada kelas yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, peneliti melaksanakan uji coba soal instrumen terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk menjamin bahwa pertanyaan-pertanyaan yang dihasilkan memenuhi kriteria relevansi yang telah ditetapkan agar berhasil membantu proses belajar mengajar.

Uji coba ini dilakukan pada sekelompok anak kelas IV yang berjumlah 20 orang yang telah diberikan materi bangun datar. Para siswa diberi total 30 pertanyaan pilihan ganda. Pretest terdiri dari total 30 soal, 21 soal valid dan 9 soal tidak valid, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Soal Pre-test

No.	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
1.	Valid	1,2,8,12,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	21
2.	Tidak Valid	3,4,5,6,7,9,10,11,13	9

Soal posttest test terdiri dari 20 soal valid dan terdapat pula soal yang tidak valid

adalah 10 soal, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji coba Soal Post-test

No.	Kriteria	nomor butir soal	jumlah
1.	Valid	1,2,3,5,6,7,8,9,12,14,15,16,18,19,20,23,24,25,26,27	20
2.	Tidak Valid	4,10,11,13,17,21,22,28,29,30	9

Reliabilitas instrumen penelitian ini dinilai dengan menggunakan metode Cronbach Alpha. Temuan koefisien dari uji reliabilitas diperoleh dengan menggunakan

SPSS Versi 24.00 for Windows. Tabel 1. Dari Uji Reliabilitas Soal Pretest mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest

N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
20	100,00	0,808	30

Tabel keluaran uji reliabilitas soal pretest menunjukkan sebanyak 20 responden yang dianalisis. Hal ini dikarenakan tidak ada data yang kosong dan seluruh jawaban responden terisi sehingga menghasilkan angka valid sebesar 100,0%. Berdasarkan tabel reliabilitas data terlihat bahwa dari jumlah item atau pertanyaan (N) terdapat 30 soal dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,808. Berdasarkan data yang diperoleh dapat

disimpulkan bahwa nilai *cronbach's alpha* < (r tabel). Secara spesifik nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,808 < (r tabel) N=20. Hal tersebut dapat diartikan bahwa item pertanyaan yang digunakan sebagai instrumen pengumpul data dalam penelitian dapat diandalkan dan dapat dipercaya. Adapun hasil penilaian reliabilitas soal posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest

N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
20	100,00	0,857	30

Tabel keluaran uji reliabilitas soal posttest menunjukkan jumlah responden (N) yang dianalisis sebanyak 20 orang, karena tidak ada data yang hilang dan seluruh

jawaban responden lengkap sehingga menghasilkan tingkat valid sebesar 100,0%. Tabel data reliabilitas menunjukkan dari total jumlah item atau pertanyaan (N)

terdapat 30 pertanyaan dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,857. Data yang disajikan menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* > nilai kritis (r tabel). Secara spesifik nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,857 > kritis (r tabel) N=20. Hal tersebut dapat diartikan bahwa item pertanyaan yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian dapat diandalkan dan dapat dipercaya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui efektivitas metode *Team Game Turnamen* dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan aktivitas belajar matematika SD. Observasi awal, terlihat bahwa permasalahannya terletak pada hasil belajar siswa yang di bawah standar. Metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak efektif menjadi penyebab utama dalam hal tersebut sehingga mengakibatkan menurunnya keterlibatan/aktivitas siswa. Selama ini guru hanya mengandalkan metode ceramah konvensional dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi dengan cara ini mengurangi efektivitas suasana pembelajaran dan mengurangi keterlibatan siswa, karena mereka hanya berkonsentrasi mendengarkan presentasi guru, selain itu rata-rata nilai siswa dalam pelajaran matematika adalah 49,0, berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan peraturan sekolah yang mensyaratkan nilai minimal 70. Dari total jumlah siswa, 70,9 % tidak mencapai nilai KKTP, sedangkan 29,4% mencapai nilai KKTP.

Menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan kinerja akademik siswa dalam matematika. Dengan menggabungkan pendekatan pengajaran yang inovatif dan beragam, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Memanfaatkan beragam strategi pengajaran dalam kegiatan pendidikan dapat mengurangi rasa bosan dan ketidaktertarikan siswa selama proses pembelajaran (Hanina et al., 2020; Novianita & Haji, 2020; Pusvita & Sumardi, 2024). Pendekatan yang efisien dan menarik adalah

penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *flashcard*. Metode pembelajaran TGT merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mencakup permainan edukatif. Hal ini sangat cocok untuk kelas matematika, karena menawarkan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif serta dapat berkerja kolaboratif. (Promwongsai & Poonputta, 2023) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa teknik TGT meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penggunaan pendekatan berbasis permainan.

Tujuan utama pertemuan pertama dalam penelitian ini adalah untuk melakukan penilaian awal (pre-test) sebelum melaksanakan tindakan eksperimental. Penilaian awal (pre-test) dilakukan selama periode pengajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa tidak memberikan masukan yang cukup kepada guru selama proses pembelajaran, dan hanya sebagian kecil yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran mereka. Selain itu, setelah perolehan pengetahuan, siswa diberikan tes awal untuk menilai hasil belajar mereka sebagai tolak ukur sebelum menerapkan intervensi eksperimental.

Pertemuan kedua meliputi pelaksanaan kegiatan eksperimen dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media *flashcard*. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan, perhatian, dan pemahaman yang lebih tinggi saat menggunakan metode pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) selama sesi pembelajaran. Selama berdiskusi, siswa mempunyai kesempatan untuk berkolaborasi dengan anggota timnya untuk memahami informasi dan topik diskusi yang disajikan di kelas. Setelah di terapkannya tindakan eksperimen akan diberikan suatu reward yang sudah dipersiapkan pada tahap pemberian tindakan eksperimen dengan metode TGT. Hal ini akan menimbulkan rasa tertantang di kalangan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam suatu sesi permainan (turnamen), dimana setiap kelompok harus bersaing untuk memperoleh skor. Berdasarkan penelitian (Prasetyo et al., 2019) pemberian penghargaan (hadiah)

merupakan hal yang krusial dalam proses pembelajaran. Penghargaan ini dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam kompetisi dan menumbuhkan motivasi dan semangat dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) dibarengi dengan penggunaan media *flashcard* memberikan hasil yang positif dalam proses belajar mengajar. Salah satu manfaat penting yaitu para siswa lebih mudah dan jelas dalam memahami materi yang disajikan. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk kartu flash. Hal ini menunjukkan metode TGT efektif dalam meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari

matematika. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Ummah & Mutaqin, 2023) hasil penelitiannya menunjukkan pemecahan masalah siswa dapat mencapai KKM jika menggunakan metode TGT, kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan metode TGT memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya.

Selanjutnya, setelah pembelajaran dengan metode TGT menggunakan *flashcard* berakhir, siswa akan menjalani post-test untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajarnya setelah dilaksanakannya tindakan eksperimen. Tabel dibawah ini menampilkan analisis data hasil pre-test dan post-test siswa.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest kelas Eksperimen

Keterangan	Mean	N	Std. Deviation	Std.Error Mean
PREEKS	42.00	15	14.736	3.805
POSTEKS	77.33	15	10.154	2.622

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya metode pembelajaran TGT, pada mata pembelajaran matematika memiliki rata-rata prestasi hasil belajar sebesar 42,00, kemudian setelah diterapkannya metode TGT terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi

bangun datar, peningkatan tersebut sebesar 77,33. Berdasarkan temuan posttest, nilai siswa memenuhi syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan temuan uji beda berpasangan (paired sample t-test), seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji T Data Pretest dan Posttest

Paired Differences									
Keterangan		Mean	Std. Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig.(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PREEKS-POSTEKS	-35.333	13.947	3.601	43.057	27.610	9.812	14	.000
Pair 2	PREKON-POSTKON	-25.333	16.088	4.154	34.242	16.424	6.099	14	.000

Nilai thitung yang diperoleh sebesar 9,812 untuk kelas eksperimen dan 6,099 untuk kelas kontrol, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan df 14

sebesar 2,145. Oleh karena itu, thitung > ttabel untuk kelas eksperimen dan kontrol, yaitu (9,812 > 2,145) untuk kelas eksperimen dan (6,099 > 2,145) untuk kelas

kontrol, dan nilai sig (2-tailed) diperoleh berdasarkan pair 1 $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa nilai hasil belajar siswa meningkat secara signifikan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan eksperimen berupa penerapan metode TGT dengan menggunakan media *flashcard*.

Selanjutnya berdasarkan output pair 2 pada tabel diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Septia et al., 2018) hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode TGT yaitu hasil belajar siswa meningkat dari 63,6%

menjadi 83,3% , sehingga terbukti bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas belajar siswa, tujuan mengamati aktivitas belajar siswa pada penelitian ini untuk mengetahui apakah aktivitas siswa meningkat sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran TGT menggunakan *flashcard* khususnya sebelum dan sesudah tes. Pada sesi pembelajaran dengan metode TGT dan pada saat post-test ditemukan aktivitas belajar siswa meningkat dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, umpan balik juga diberikan kepada siswa, peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Keterangan	Pre-Test	Post-test
Aktivitas belajar siswa	58,15%	88,15%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik TGT selama jam pembelajaran, bersamaan dengan pelaksanaan post-test, menghasilkan peningkatan yang terlihat dalam keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, dan terlihat pula adanya umpan balik yang diberikan kepada mereka. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 30%, dengan rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 58,15% pada saat pre-test dan meningkat menjadi 88,15% setelah penerapan pendekatan pembelajaran TGT.

SIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *flashcard* terbukti sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada pembelajaran materi bangun datar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kecenderungan dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, siswa menunjukkan lebih banyak keterlibatan selama sesi pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi

yang diberikan, dan siswa dapat dengan mudah mengingat informasi yang disajikan dalam format *flashcard*. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30%, dengan rata-rata 58,15% pada tes pertama (pre-test) dan rata-rata 88,15% setelah melakukan tindakan eksperimen atau perlakuan dengan teknik TGT dengan menggunakan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pretest adalah 42,00. Setelah dilakukan intervensi eksperimen, temuan post-test menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 77,33. Hal ini menunjukkan peningkatan yang jelas pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan intervensi eksperimental.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam matematika khususnya pada topik bangun datar pada siswa kelas IV SD N Sumogawe 03 mengalami peningkatan dengan menggunakan metode TGT.

REFERENSI

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.

- Anggraeni, A. A., Veryliana, P., & R, I. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225.
- Aprilia, A., & Nur Fitriana, D. (2022). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28-40.
- Asmara, S. R., Anggraini, S., Nurbaiti, Suchyo, E., & Ningtyas, R. K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema Aku dan Cita-citaku Menggunakan Model TGT (Teams Games Tournament) di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 17-28.
- Febriana, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 43-46.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2020). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791-3798.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 59-70.
- Lovez, E., & Sayu, S. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Matematika Siswa Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas Viii Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 26-32.
- Muslim, F. M., Kosasih, U., Saputra, S., & Ahmatika, D. (2023). Game-Based Learning: Math Train Track Pada Pembelajaran Gradien. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 10(2), 98-103.
- Narsih, Hariyanto, & Sujiono. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Dasar Manajemen Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- Nasution, I., Fadilla, A. S., Hayati, I., & Nurjannah, D. (2023). Evaluasi Program Pembelajaran Guru Guna Mengoptimalkan Peran Guru Sebagai Pendidik. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 38-47.
- Novianita, L., & Haji, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(3), 13-18.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtdaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68-84.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 129-139.
- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustin, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 402.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Soleh, H., & Sari Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- 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*, 6(4), 1015–1022.
- Pusvita, Y., & Sumardi, H. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kota Bengkulu. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 11(2), 137–143.
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Putu, I., Dharma Hita, A., Razali, G., Lokita, R. D., Dewi, P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269.
- Saraseila, F., Karjiati, & Agusdianita, N. (2020). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus XIV Kota Bengkulu. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(2).
- Sari, Y. P., & Masri, M. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing Dan Means Ends Analysis. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(2), 37–42.
- Septia, A. L., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Ummah, I., & Mutaqin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(4), 302–310.
- Widodo, U., & Mugiyo. (2021). The effectiveness of jigsaw learning strategy to teach speaking. *International Journal of Language Teaching and Education*, 2015, 1–15.
- Yulawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational*.
- Zhakilla, F. N. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bilangan Pada Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 152–163.
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41.