

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 BATUBULAN, GIANYAR TAHUN AJARAN 2024/2025

Ni Kadek Dwi Wardani¹, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari², Kadek Yudistha Witraguna³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

kadekdwiwardani03@gmail.com¹, yenilestari@uhnsugriwa.ac.id²,
yudistawitraguna@uhnsugriwa.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media question card terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 6 Batubulan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB di SD Negeri 6 Batubulan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: tes, observasi, studi dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis uji Independent Sample T-Test terhadap nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai Two-Sided p sebesar $0,000 < 0,05$ maka hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa hipotesis H1 diterima dan H0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media question card terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 6 Batubulan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Question Card, Hasil Belajar Matematika.

Abstract: This study aims to analyze whether there is a significant effect of the cooperative learning model of TGT assisted by question card media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Batubulan. The subjects of this study are students of class IVA and IVB at SD Negeri 6 Batubulan. The data collection methods used in this study include tests, observations, and documentation studies. The collected data were then analyzed using prerequisite tests consisting of normality tests and homogeneity tests, as well as hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. The results of the study indicate that the analysis of the Independent Sample T-Test on the post-test scores of the control and experimental classes yielded a Two-Sided p value of $0.000 < 0.05$, which proves that the hypothesis H1 is accepted and H0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the application of the cooperative learning model of TGT assisted by question card media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Batubulan.

Keywords: Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT), Question Card, Learning Outcomes Mathematics.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan kegiatan belajar mengajar, yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Proses ini bersifat interaktif, melibatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, penting untuk memahami terlebih dahulu makna dari pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya, proses ini mencakup interaksi antara guru dan siswa, serta komunikasi timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan, dengan tujuan akhir mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa adalah dua komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan adanya interaksi yang mendukung antara keduanya. Proses pembelajaran di sekolah sering kali menghadapi berbagai tantangan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Salah satu topik pembelajaran yang memiliki peranan besar dalam membangun kemampuan kognitif siswa yaitu pembelajaran matematika (Dewi, Nirmala & Saharuddin. 2024: 97). Semua siswa harus diajarkan matematika agar mereka dapat menjadi kreatif, masuk akal, terstruktur, kritis, serta mampu bekerja sama pada kelompok kecil atau besar (Apriza, Berta 2019: 56).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan, karena tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah sehari-hari, tetapi juga sebagai dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut National Council of Teachers of Mathematics, (2020:12) "matematika adalah studi tentang pola, struktur, dan hubungan yang dapat digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah dalam kehidupan nyata". Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep matematika sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Namun kenyataannya di lapangan pembelajaran matematika tidak terlaksana sesuai harapan. Menurut Mochtar (2020: 14) matematika di sekolah dasar masih banyak diajarkan dengan cara ceramah, yang tentunya belum tentu efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa. Metode ceramah tampak seperti pembelajaran yang monoton, membosankan, dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu hal tersebut akan berdampak pada suatu permasalahan serius yakni hasil belajar matematika siswa yang buruk.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari tgl 16-18 Desember 2024 masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat pembelajaran matematika meskipun sudah dibantu oleh

guru, dan ada beberapa siswa yang merasa bosan karena matematika dianggap tidak menyenangkan. Selain itu, analisis dokumen hasil ulangan matematika siswa kelas IV semester I diperoleh hasil bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa masih rendah. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika adalah 75. Dari 77 orang siswa kelas IV sebanyak 47 orang siswa (61%) nilai ulangan matematika berada di bawah KKM dan hanya 30 orang siswa (39%) di atas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih menjadi permasalahan yang harus segera dipecahkan.

Siswa memiliki hasil belajar matematika rendah dikarenakan beberapa alasan, sebagian diantaranya adalah matematika diakui oleh siswa sebagai topik yang membosankan dan sulit, perkara ini menyebabkan banyak siswa yang tidak suka belajar matematika, dan pada gilirannya menyebabkan kecemasan, kesulitan, dan hasil belajar matematika yang rendah (Kholil, Mohammad & Zulfiani. 2020: 153). Permasalahan yang teridentifikasi menjadi kendala bagi guru dalam menciptakan generasi yang berkualitas melalui proses pembelajaran di kelas. Persepsi negatif terhadap matematika berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang pada akhirnya mengakibatkan keterbatasan dalam kemampuan matematika mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran yang inovatif.

Disamping hal tersebut, kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika baik itu dalam berdiskusi atau kegiatan lain yang dapat meningkatkan semangat dan keaktifan matematika siswa seperti kurangnya permainan yang diselipkan dalam pembelajaran juga dapat menyebabkan hasil belajar matematika siswa yang buruk (Nabillah, Tasya & Abadi. 2020). Ditambah lagi, siswa yang memiliki hasil belajar matematika yang rendah juga dapat disebabkan oleh pengaplikasian model dan media pembelajaran yang monoton selama pembelajaran, keadaan ini disebabkan karena siswa sering merasa bosan dan akhirnya menjadi jemu dengan pelajaran di kelas (Ahmad. 2023: 77). Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus menjadi langkah awal yang penting dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik adalah dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis permainan. Salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan efektif dalam konteks ini adalah model pembelajaran TGT. Mertayasa (2022:49), menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat

permainan yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dan potensi diri siswa. Pada proses pembelajaran, model pembelajaran TGT mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan ketika permainan dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui turnamen yang diadakan semua anak mendapatkan peluang setara untuk mengambil bagian secara aktif dalam pelajaran di kelas. Menurut Manasikana, et al (2022:71) model pembelajaran TGT adalah salah satu contoh model pembelajaran yang partisipatif juga menyenangkan serta berpusat pada aktivitas siswa (student centered learning). Model pembelajaran TGT dinilai mampu membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Manfaat dari model pembelajaran TGT ini adalah sebagai pilihan dalam menciptakan suasana belajar yang bervariatif di dalam kelas (Purnomo 2022:36). Model pembelajaran TGT ini juga membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang meliputi hasil belajar siswa yang rendah, siswa yang merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa yang kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan baik, SD, SMP, maupun SMA. Penelitian yang dilakukan oleh Sahaya et al., (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Hartanto & Mediatati 2023:3 Mahayasa, 2023:324). Dari ketiga peneliti tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT cocok digunakan oleh siswa pada berbagai tingkat pendidikan dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT salah satunya adalah media visual. Media visual ini dapat berbentuk gambar, kartu atau papan. Salah satu variasi dari media visual yang berbentuk kartu dikenal dengan nama Question Card /kartu pertanyaan. Question Card adalah media yang dibuat menggunakan kertas manila yang dirancang dengan menarik dan digunakan dalam proses pembelajaran (Bahri 2020:13). Question Card merupakan kumpulan kartu yang didalamnya berisi soal atau pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan (Septiani 2017:4). Dari dua pernyataan tersebut dapat diketahui

bahwa Question Card dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Penggunaan media Question Card dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memupuk rasa tanggung jawab dan kerjasama kelompok, serta persaingan yang sehat.

Model pembelajaran TGT berbantuan media Question Card diharapkan menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, penelitian yang akan dilakukan lebih mengarah pada hasil belajar matematika siswa SD. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025**"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar matematika siswa. Desain yang digunakan adalah quasi experimental design dengan bentuk non-equivalent post-test only control group design, yaitu dua kelompok yang tidak dipilih secara acak dan hanya diberikan tes akhir. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model TGT berbantuan Question Card, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan pengecoh.

Data dianalisis menggunakan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi: jika lebih dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan jika kurang dari 0,05 berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Question Card terhadap hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik parametrik. Pengambilan data untuk penelitian Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media question card terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan telah dilaksanakan pada semester genap bulan Maret – April 2024.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Kontrol	40	36	84	57.40	11.584
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan hasil output dari perhitungan dengan bantuan SPSS 26.0 Statistics for Windows tersebut diketahui Kelas kontrol terdiri dari 40 orang siswa dengan skor post-test yang berada dalam rentang 36.00 hingga 84.00 Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 57.40 dengan standar deviasi sebesar 11.584, berada di kategori rendah.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	37	48	100	80.86	10.838
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan hasil output diketahui bahwa Kelas eksperimen terdiri dari 37 siswa dengan skor post-test yang berkisar antara 48.00 hingga 100.00 Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 80.86 dengan standar deviasi sebesar 10.838, menunjukkan pencapaian belajar yang cukup tinggi dengan sebaran nilai yang relatif merata.

2. Pengujian Asumsi

Pengujian asumsi pada penelitian Ini menggunakan Uji t independent sampel tes yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk membandingkan hasil posttest siswa dikelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media question card yang terkumpul dengan syarat sebaran data harus berdistribusi normal dan dinyatakan homogen. Sehingga penguji asumsi pada penelitian sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Berikut hasil uji normalitas data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test Eksperimen	.111	37	.200*	.962	37	.226
Post-Test Kontrol	.117	37	.200*	.972	37	.458

Berdasarkan hasil output pada uji Shapiro-Wilk diketahui nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen masing-masing sebesar $0,458 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya uji asumsi normalitas ini, maka analisis statistik parametrik seperti uji t dapat digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa persebaran nilai siswa dalam kedua kelompok cukup merata dan tidak terdistorsi oleh nilai-nilai ekstrem (outliers) yang dapat mempengaruhi hasil analisis statistik.

2) Uji Homogenitas

Berikut hasil uji homogenitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	Test of Homogeneity of Variances			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-Test	.194	1	75	.661
Based on Mean				
Based on Median	.126	1	75	.724
Based on Median and with adjusted df	.126	1	74.512	.724
Based on trimmed mean	.178	1	75	.674

Berdasarkan data output SPSS 26.0 Statistics for Windows tersebut, dapat diambil keputusan nilai signifikansi uji Levene pada tabel adalah $0,661 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data hasil belajar matematika kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah kedua data dalam penelitian ini baik data kelompok kontrol dan eksperimen telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji statistik parametrik menggunakan uji independent sample t-test. Uji independent sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika secara signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media question card dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut hasil uji-t dengan bantuan program SPSS 26.0 Statistics for Windows.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	Independent Samples Test						
	Levene's Test for Equality of Variances			Test for Equality of Means			
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Post-Test	.194	.661	9.159	75	.000	23.445	2.562 18.391 28.569
Equal variances assumed							
Equal variances not assumed			9.183	74.989	.000	23.445	2.555 18.375 28.655

Berdasarkan hasil output diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga Ho ditolak dan H1 diterima artinya terdapat perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media question card dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD Negeri 6 Batubulan.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh. Penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025", jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperiment jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperiment tidak dipilih secara random, dengan menggunakan rancangan penelitian Non-equivalent Pos-test Only Control Group Design yang dilakukan terhadap dua kelompok. Pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan langsung oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang sudah berjalan seperti biasanya. Adapun karakteristik dari model pembelajaran konvensional yang dimaksud ialah pembelajaran biasa yang didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu guru dalam menerangkan materi dan pemberian soal sebagai evaluasi pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional berjalan lancar, namun kurang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini dibuktikan dengan minimnya respons siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, kurangnya interaksi dua arah baik antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa, serta rendahnya antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusumawati, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan indikator pada pedoman observasi, ditemukan bahwa:

- a) Hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya hanya menyimak tanpa memberikan tanggapan.
- b) Siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru maupun siswa lain apabila kurang mengerti sangat sedikit, karena sebagian besar siswa cenderung diam meskipun

mengalami kesulitan dalam memahami materi.

- c) Kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pendapat atau pemahamannya terhadap konsep yang telah dikuasai juga masih rendah, terbukti dengan minimnya keberanian siswa dalam menyampaikan jawaban atau opini mereka
- d) Dalam hal tanggung jawab terhadap tugas, sebagian besar siswa mengerjakan tugas yang diberikan, tetapi keterlibatan mereka masih kurang aktif dan hanya mengikuti instruksi tanpa eksplorasi lebih lanjut.
- e) Sikap menghargai kontribusi atau pendapat siswa lain juga belum terlihat dominan karena diskusi yang terjadi masih terbatas dan jarang terjadi interaksi yang menunjukkan penghargaan terhadap pendapat teman.
- f) Selain itu, siswa jarang berinisiatif mencari informasi tambahan yang dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi kurang eksploratif.

Selain itu, hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol hanya mencapai 57.40 yang masih berada di bawah nilai KKM (75). Hasil ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar dengan metode pembelajaran konvensional sehingga belum bisa mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan temuan ini, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran konvensional masih dapat digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar matematika siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kusumawati, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar mereka. Setianingsih, dkk (2021) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan rendahnya minat belajar dan prestasi akademik siswa. Sementara itu, pembelajaran pada kelompok eksperiment juga dilaksanakan langsung oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media question card sesuai dengan modul atau rancangan pembelajaran yang sudah disiapkan dan didiskusikan sebelumnya. Hasil observasi selama proses pembelajaran, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media question card mendorong anak untuk belajar melalui kerja sama dalam tim, keterlibatan dalam permainan edukatif, serta

kompetisi sederhana dalam bentuk turnamen. Kegiatan-kegiatan tersebut memicu rasa ingin tahu, semangat belajar, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan media yang menarik, anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan mampu mengingat konsep dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian terdahulu. Khususnya pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi dan Maigina (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas V. Siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif. Berdasarkan indikator pada pedoman observasi, ditemukan bahwa:

- a) Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Mereka tampak sangat tertarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar, terutama saat mengikuti sesi turnamen dan menggunakan question card sebagai media interaktif. Media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan kemampuan fokus yang baik. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara variatif melalui model TGT menjadikan siswa tidak mudah terdistraksi. Mereka tampak memperhatikan materi yang disampaikan, aktif mendengarkan, dan terlibat langsung dalam kegiatan kelompok.
- c) Model pembelajaran TGT yang menekankan kerja kelompok mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama. Siswa belajar berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung terciptanya solidaritas antarsiswa.
- d) Partisipasi siswa meningkat secara signifikan, ditunjukkan dengan keberanian mereka dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta aktif terlibat dalam diskusi kelompok. Siswa juga lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, terutama saat sesi turnamen berlangsung, yang menunjukkan bahwa model TGT berbantuan question card mampu mendorong keberanian serta tanggung jawab individu dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang berada pada kelompok eksperiment yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media question card dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media question card menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar matematika tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t-test sample independent dimana diperoleh nilai Two-Sided p sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti hipotesis H1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriza, B. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika dengan Problem Based Learning. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 55–66.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Bahri, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Question Card Berbasis Kertas Manila untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 12–20.
- Belajar Siswa Kelas V. *Scholarly Journal of Elementary School*, 1(01), 33–42.
- Damayanti, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 237–246.
- Dewi, N., & Saharuddin. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 96–110.
- Fatria, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 135–145.
- Faturohman, T. (2015). Langkah-langkah Kegiatan Belajar pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 21–30.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.

- Fitri, et al. (2023). Metode Statistik dan Analisis Data dalam Penelitian. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 104–113.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. Pedagogi dan Pembelajaran, 1(2), 114–123.
- Hadi, R., Sastrawijaya, Y., & Oktaviani, V. (2020). Sistem Pendukung Keputusan untuk Membantu Pembeli Memilih Produk Menggunakan Metode Weighted Product. PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, 4(2), 1–6.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. International Journal of Elementary Education, 1(4), 249–263.
- Happy, S. (2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Jurnal Aksioma Pendidikan Matematika, 11(2), 112-118.
- Harefa, D. (2020). Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 3(1), 66–72.
- 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.
- Hattie, J. (2020). Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. Routledge.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Praktis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(2), 135–145.
- Kalaka, Y., Mustafa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, 2(1), 78–82.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 153–160.
- Kholipah, S., Sari, D. P., & Hidayat, A. (2022). Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 40–50.

- Kholiyanti, A. (2018). Pembelajaran Matematika dari Konkrit ke Abstrak dalam Membangun Konsep Dasar Geometri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(2), 40–46.
- Lumbantobing, R., Siahaan, R., & Siahaan, R. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 520–530.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92.
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 287–298.
- Manasikana, O. A., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. *Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang*.
- Manasikana, S., Suryani, N., & Sari, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(3), 942–958.
- Marhawati, I. H., Mahmud, R., Nurdiana, S. P., Sri Astuty, S. E., STrKes, P., Fahrudina, N., ... & Rahmatina, S. (2022). *Statistika Terapan*. Penerbit Tahta Media Group
- Marhawati, M., Hasan, M., & Tahir, T. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 22(1), 161-175.
- Maulidya, D., & Nugraheni, D. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 400–409.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.

Mirnawati, R., Diani, N., & Ramadhani, F. (2022). Pengujian Validitas Instrumen Penelitian dengan Menggunakan Rumus Gregory. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 14(3), 253–260.

Mochtar, A. (2020). Analisis Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 12–18.

Mulyasa, E. (2021). Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Munawaroh, S., Prasetyaningtyas, D., & Arlinda, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(2), 123–130.