

PENERAPAN MODEL TGT BERBASIS MEDIA PAPAN MUSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN 27 BANDA ACEH

Rejeki Amalia¹⁾, Fauzi²⁾, Soedirman Z³⁾

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

fauzibilora@gmail.com

ABSTRACT

In essence, mathematics is abstract while elementary students scientifically think concretely. This makes learning mathematics at school very prone to difficulties so that it makes students bored and bored. One solution is to provide interesting and fun learning models and media. In addition, learning models and media must be adapted to the characteristics of the child. The purpose of this study was to determine student learning activities, student learning outcomes and student responses in the learning process through the application of the TGT model based on musi board media in learning mathematics on multiplication and division material in class II B. The research subjects were students of class II B SDN 27 Banda Aceh, totaling 29 people, consisting of 16 male students and 13 female students. This study used 3 cycles of classroom action research. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data was collected using student activity observation sheets, learning achievement tests and student response questionnaires. From the analysis results, it can be seen that the average score of the students in the first cycle was 83.44, 19 students (65.52%) completed the learning process, and 10 students (34.48%) completed the learning process. In the second cycle, the students' average grade was 85.86, with 23 students (79.32%) completing and 6 students (20.68%) completing. In cycle III the average student achievement was 91.72 and students who completed were 28 students (96.55%) and students who did not complete 1 student (3.45%). Student activity has increased from cycle I to cycle III. This can be seen from the average score in cycle I which was obtained at 3.4, in cycle II the average value was obtained at 3.7 and in cycle III it increased to 3.9. In student responses, scores of 97% were in the high category.

Keywords: *Application of the TGT Model, Music Board, Learning Outcomes, Multiplication and Division*

Pendahuluan

Pendidikan selalu tentang segala hal mulai dari perkembangan fisik, keterampilan, kemampuan, kesehatan, pikiran, emosi, masyarakat, kemauan, hingga perkembangan kepercayaan, pendidikan selalu tentang segala hal tentang perkembangan manusia. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus diprioritaskan karena

di SD siswa mempelajari tiga keterampilan dasar, yaitu kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa ketiga kemampuan dasar tersebut belum didapatkan sepenuhnya oleh siswa, terutama kemampuan matematika dalam hal berhitung. Pada dasarnya matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami dan dikuasai serta membosankan karena berkaitan dengan angka-angka saja. Ditambah lagi dengan penyampaian materi matematika yang masih menggunakan metode ceramah secara berulang-ulang. Guru yang telah terbiasa menyampaikan materi dengan metode ceramah, biasanya diiringi dengan penggunaan media papan tulis dan spidol saja. Hal tersebut membuat siswa semakin takut dengan mata pelajaran matematika. Perhatian khusus sangat diperlukan dari para guru sebagai pendidik sekaligus pengajar, untuk melakukan suatu upaya agar dapat menghilangkan persepsi siswa yang beranggapan matematika adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami.

Perkalian dan pembagian di kelas II adalah salah satu topik dalam matematika. Pemahaman perkalian dan pembagian selama ini hanya diberikan oleh guru sebagai pengantar, dijelaskan dalam rangkuman dan latihan. Guru tidak menerapkan variasi model dan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi perkalian dan pembagian. Untuk mengatasi serta mendukung siswa supaya tidak menghadapi kesulitan pada saat memahami materi dan dapat memberikan dorongan motivasi belajar siswa, dibutuhkan proses pembelajaran sehat, menyenangkan serta kompetitif dimana siswa termotivasi secara aktif dan kreatif yaitu alat bantu visual. Salah satunya yaitu alat peraga.

Dari observasi yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa kurangnya aktivitas belajar matematika pada siswa membuat proses pembelajaran matematika tidak diminati terutama pada materi perkalian dan pembagian. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika sulit dan membutuhkan kreatifitas berpikir tinggi serta kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran membuat minat siswa dalam pembelajaran matematika semakin rendah. Dari permasalahan yang ada, peneliti ingin menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Misi dalam penerapan konsep pembelajaran perkalian dan pembagian.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang simpel digunakan. Menurut Slavin (dalam Octavia 2020), model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu model pembelajaran yang bisa mendukung siswa dalam meninjau dan menguasai materi,

serta model TGT ini dapat menumbuhkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif antar siswa, harga diri dan orang lain. menerima siswa, berbeda.

Menurut Octavia (2020) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yaitu, lebih menumbuhkan waktu pekerjaan rumah, mengutamakan menerima perbedaan individu, proses pembelajaran dilakukan atas inisiatif siswa, mendidik siswa agar berlatih berinteraksi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, efek belajar lebih baik, kebaikan, kepekaan dan toleransi. Melihat manfaat dari model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament (TGT)*, maka model pembelajaran ini akan meningkatkan aktivitas pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya Yenni (2018) bisa disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menunjukkan adanya kenaikan aktivitas dan hasil dari pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. Hal ini diketahui dengan ketuntasan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, pembelajaran matematika dapat berjalan secara aktif dan kreatif didukung dengan adanya media pembelajaran salah satunya adalah papan musik. Menurut Yonanda (2021) papan musik adalah Papan dengan beberapa fungsi yaitu kemampuan untuk menentukan, menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Papan Musik merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi oleh pendidik yang memuat angka mulai dari 1 sampai dengan 50. Pendidik menggunakan papan musik ini untuk meminimalisir kesulitan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran matematika dengan materi perkalian dan pembagian.

Menurut pembahasan diatas, peneliti akan membuat penelitian lebih lanjut mengenai aktivitas belajar matematika siswa dengan judul “Penerapan Model *TGT* Berbasis Media Papan Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN 27 Banda Aceh”.

Metode Penelitian

Pendekatan pada penelitian yaitu pendekatan kualitatif, untuk jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SDN 27 Banda Aceh. Subjek di penelitian siswa kelas II B SDN 27 Banda Aceh sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi siswa dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, tes dan angket. Teknik analisis data yang diambil yaitu

$$\text{Ketuntasan individual} = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

f = jawaban yang benar

n = jumlah soal

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
89-100	A	Sangat Baik
75-88	B	Baik
60-74	C	Cukup
<60	D	Kurang

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Analisis Data Aktivitas Siswa

$$N = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak aspek yang diamati}}$$

Keterangan :

N = Nilai skor rata-rata yang diperoleh siswa

Tabel 3.2 Penskoran Amatan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Kegiatan pembelajaran dapat teramati dan dilaksanakan dengan sangat baik.
2.	Skor 3	Kegiatan pembelajaran dapat teramati dan dilaksanakan cukup baik.
3.	Skor 2	Kegiatan pembelajaran terlaksanakan, namun cukup samara tau tidak begitu jelas.
4.	Skor 1	Kegiatan pembelajaran tidak dapat teramati.

Sumber : Kurniawan (2021)

Tabel 3.3 Kriteria Aktivitas Siswa

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat baik.
2.	Skor 3	Cukup baik.
3.	Skor 2	Cukup samara tau tidak begitu jelas.
4.	Skor 1	Tidak dapat teramati.

Sumber : Kurniawan (2021)

Angket Respons Siswa

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket

Nilai Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Wahdan (2017)

Tabel 3.5 Kriteria Interval Penilaian Angket

Kriteria	Skor
Tinggi	$\geq 50\%$
Rendah	$\leq 50\%$

Sumber : Wahdan (2017)

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase jawaban “Ya”

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan di BAB ini ditemukan dan analisi data selama tiga siklus. Analisis penelitian dikerjakan dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan data dan fakta yang terkumpul pada bentuk kata-kata atau gambar, bukan gambaran observasi aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* papan Musi Media. Data hasil belajar yang berupa deskripsi skor rata-rata, persentase, ketuntasan secara individual dan klasikal, rata-rata aktivitas siswa, serta angket respon siswa.

Siklus I

Dalam pembelajaran siklus I penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Musi pada materi perkalian dan pembagian sudah berjalan, namun belum on track, terlihat pada aktivitas siswa masih belum on track. Adapun capaian dari siklus pertama adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya siswa mendengarkan ceramah, memperhatikan penjelasan guru, berkelompok, bermain game dan kegiatan lainnya.
2. Nilai rata-rata 83,44, dan yang tuntas sebanyak 19 orang (65,52%).

Perbaikan yang wajib dikerjakan di Siklus I adalah:

1. Prestasi akademik siswa perlu ditingkatkan Masih ada 10 siswa yang belum menuntaskan pembelajaran perkalian dan pembagian secara klasikal (34,48%).

2. Aktivitas siswa mendapat nilai 3,4 yang termasuk dalam kategori baik, dan beberapa aktivitas siswa masih termasuk dalam kategori cukup dan perlu diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu memperhatikan penjelasan peneliti pada materi perkalian dan pembagian, siswa tidak aktif berdiskusi dalam kelompok, siswa kurang memahami penjelasan peneliti mengenai *ganes* dan *tournament* dan siswa kurang mendengarkan kesimpulan yang diberikan peneliti.

Dengan adanya kendala yang muncul selama proses penelitian, sehingga harus dilakukan perbaikan terus di Siklus II. Hasil refleksi dari siklus I menjadi dasar perubahan yang harus dilakukan peneliti pada siklus II

Siklus II

Dalam pembelajaran siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Masi pada materi perkalian dan pembagian Sudah berjalan, namun belum dikerjakan, terlihat dari kegiatan kemahasiswaan yang masih belum dikerjakan. Adapun capaian dari siklus II yaitu

1. Aktivitas siswa mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, membentuk kelompok dan bermain game termasuk dalam kategori cukup baik.
2. Nilai rata-rata 85,86, dan yang tuntas sebanyak 23 orang (79,32%).

Perbaikan yang wajib dikerjakan di siklus II adalah :

1. Prestasi akademik siswa perlu ditingkatkan karena ada 6 siswa yang belum mempelajari perkalian dan pembagian klasik (20,68%).
2. Nilai aktivitas siswa 3,7 termasuk kategori baik. Beberapa aktivitas siswa yang masih rendah dan perlu diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu siswa tidak memperhatikan penjelasan peneliti, siswa tidak aktif berdiskusi dalam kelompok dan siswa tidak mencatat kesimpulan dari peneliti.

Dengan adanya kendala yang muncul selama proses penelitian, jadi akan dilakukan perbaikan terus di Siklus III. Temuan refleksi siklus kedua menjadi dasar perubahan yang akan dikerjakan oleh peneliti di siklus III

Siklus III

Dalam pembelajaran siklus III penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Masi pada materi perkalian dan pembagian Pada awalnya telah dikerjakan dengan baik, sebab bisa dilihat dari kegiatan siswa yang belum terlaksana dengan baik. Keberhasilan siklus ketiga yaitu

1. Aktivitas siswa mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, membentuk kelompok dan bermain game pada kategori sangat baik.
2. Rata-rata nilai yang telah didapatkan 91,72 serta 28 siswa mengalami ketuntasan (96,55%).

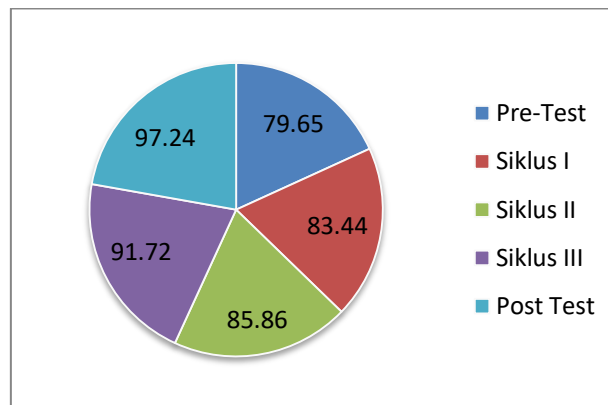
Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa pada pre-test, siklus I, siklus II, siklus III, dan post test dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

Tabel 4.9 Hasil Tes Keseluruhan Siswa

No.	Kode Siswa	Nilai				
		<i>Pre-Test</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>	<i>Siklus III</i>	<i>Post Test</i>
1.	ANS	100	100	100	100	100
2.	AZT	80	100	80	100	100
3.	ABS	70	70	80	90	90
4.	BFR	80	80	90	90	100
5.	CS	70	70	70	80	90
6.	DA	90	90	90	100	100
7.	DB	80	80	70	80	80
8.	FA	70	70	70	80	90
9.	HA	70	60	60	70	100
10.	KAN	70	70	80	80	100
11.	MAS	90	90	80	90	90
12.	MFA	80	100	80	90	100
13.	MR	70	70	70	80	100
14.	M	80	100	90	90	90
15.	ML	90	100	100	100	100
16.	MAA	60	60	70	80	100
17.	MA	70	60	90	90	100
18.	MFS	90	100	90	100	100
19.	RA	90	80	100	100	100
20.	RM	70	70	90	90	100
21.	RI	70	100	90	100	100
22.	RA	90	100	100	90	100
23.	SA	80	80	90	90	100
24.	SAA	70	100	100	100	100
25.	SN	80	70	100	100	100
26.	SR	80	80	80	100	100
27.	UAF	90	100	100	100	100
28.	ZZ	90	80	90	100	100
29.	ZM	90	90	90	100	100
Total		2.310	2.420	2.490	2.660	2.820
Rata-rata		79,65	83,44	85,86	91,72	97,24

Menurut Tabel 4.9, siswa mendapat peningkatan nilai dari setiap tes. Rata-rata nilai siswa di pre-test yaitu 79,65, rata-rata nilai siswa di siklus I yaitu 83,44, rata-rata nilai siswa di siklus

II yaitu 85,86, rata-rata nilai siswa di siklus III yaitu 91,72, serta rata-rata nilai yang didapatkan siswa pada post-test adalah 97,24. Hal ini disebabkan penggunaan model kooperatif Team Game Tournament (TGT) berbasis media Papan Musi pada pembelajaran materi perkalian dan pembagian.



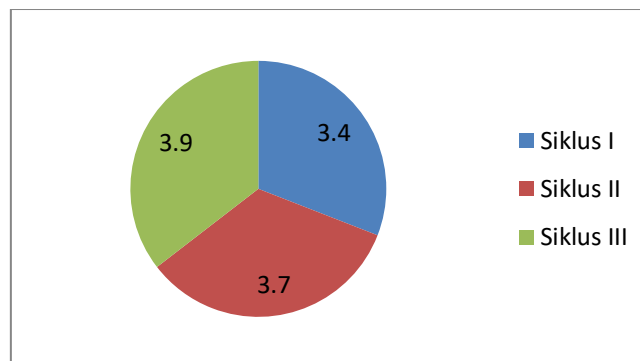
Gambar 4.11 Diagram Hasil Tes Keseluruhan Siswa

Aktivitas siswa mengalami peningkatan seperti dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Observasi Siswa Setiap Siklus

Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1. Siswa ikut terlibat dalam pengkondisian kelas untuk menerima pelajaran.	4	4	4
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> .	3	4	4
3. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi perkalian dan pembagian.	3	3	4
4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan media papan musi.	4	4	4
5. Siswa mengerjakan LKPD.	3	4	4
6. Siswa berdiskusi dalam kelompok mengenai materi perkalian dan pembagian.	3	4	4
7. Siswa berdiskusi dalam kelompok mengenai penggunaan media papan musi.	4	3	4
8. Siswa menerima bimbingan dari guru mengenai <i>games</i> dan <i>tournament</i> .	3	4	4
9. Siswa bersama-sama bertanding menyelesaikan kuis dengan menggunakan media papan musi.	4	4	4
10. Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang telah disiapkan secara individual.	4	4	4
11. Siswa mendengarkan dan mencatat kesimpulan dari guru.	3	3	3
Jumlah	38	41	43
Skor rata-rata	3,4	3,7	3,9

Menurut tabel 4.10 menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus.



Gambar 4.12 Diagram Hasil Aktivitas Siswa Setiap Siklus

Hasil Angket Respon Siswa

Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Musi pada materi perkalian dan pembagian yang dilaksanakan di kelas II B, sesuai dengan tujuan dan sasaran dikembangkannya penelitian ini. Responden yang berjumlah 29 siswa melakukan penilaian respon siswa diukur dengan menggunakan angket dengan skala Guttman. Hasil dari respons siswa, ditabulasikan dalam tabel 4.12 berikut :

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Angket

No.	Kode Siswa	Item Pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
1.	ANS	1	1	1	1	1	1
2.	AZT	1	1	1	1	1	1
3.	ABS	1	1	1	1	1	1
4.	BFR	1	1	1	1	0	0
5.	CS	1	1	1	1	1	1
6.	DA	1	1	1	1	1	1
7.	DB	1	1	1	1	1	1
8.	FA	1	1	1	1	1	1
9.	HA	1	1	1	1	1	1
10.	KAN	1	1	1	1	1	1
11.	MAS	1	1	1	1	1	1
12.	MFA	1	1	1	1	1	1
13.	MR	1	1	1	0	1	1
14.	M	1	1	1	1	1	1
15.	ML	1	1	1	1	1	1
16.	MAA	1	1	1	1	1	1
17.	MA	1	1	1	0	1	1
18.	MFS	1	1	1	1	1	1
19.	RA	1	1	1	1	1	1
20.	RM	1	1	1	1	1	1

No.	Kode Siswa	Item Pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
21.	RI	1	1	1	1	1	0
22.	RA	1	1	1	1	1	1
23.	SA	1	1	1	1	1	1
24.	SAA	1	1	1	1	1	1
25.	SN	1	1	1	1	1	1
26.	SR	1	1	1	1	1	1
27.	UAF	1	1	1	1	1	1
28.	ZZ	1	1	1	1	1	1
29.	ZM	1	1	1	1	1	1
Jumlah		29	29	29	27	28	27

Persentase jawaban responden ditabulasikan dalam tabel 4.13 dibawah ini :

Tabel 4.13 Jawaban Responden

Item Pertanyaan	Ya %	Tidak %
1	100	0
2	100	0
3	100	0
4	93	7
5	96	4
6	93	7
Jumlah	582	18

Kemudian cari rata-rata (*mean*) jawaban “Ya” dari responden yaitu berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

$$P = \frac{582}{29} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan hasil analisis penilaian responden diperoleh hasil 97% jika dikonversikan pada kriteria berada pada tingkatan $\geq 50\%$ dengan kategori tinggi. Hasil penilaian ini dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Musi dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menjelaskan konsep perkalian dan pembagian.

Pembahasan

Dari hasil tes bisa disimpulkan tiga siklus pembelajaran mengalami peningkatan dan pembelajaran individu dan klasikal telah selesai. Penerapan model kooperatif *Team Game Tournament (TGT)* sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu faktor yang sangat mempengaruhi keutuhan belajar siswa. Penggunaan media Papan Musi saat mengajarkan materi perkalian dan pembagian juga pemberian manfaat yang sangat baik dan positif bagi kemampuan siswa. Menurut Astuti (2022), model pembelajaran TGT adalah

kegiatan pembelajaran yang melibatkan sekelompok orang yang heterogen belajar dari latar belakang dan prestasi akademik, dan menggunakan permainan dan turnamen atau kompetisi yang sistematis yang memberikan skor, peringkat, dan kejuaraan kepada individu atau kelompok yang berhasil mencapai nilai Terbaik untuk mengembangkan kesenangan dan motivasi belajar jadi siswa bisa memahami tujuan daripada proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Alur pengajaran yang diterapkan peneliti pada saat proses pembelajaran adalah diawali dengan menjelaskan tata cara belajar dan mengajar menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, kemudian membagi siswa kedalam 5 kelompok belajar dan setiap kelompok terdiri 5-6 orang siswa. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya, peneliti menjelaskan materi perkalian dan pembagian dasar kepada siswa. Kemudian setelah siswa memahami konsep perkalian dan pembagian dasar, peneliti menjelaskan kepada siswa bagaimana cara menyelesaikan perkalian dan pembagian dengan menggunakan papan mus. Selanjutnya peneliti membagi LKPD kepada kelompok untuk diselesaikan secara bersama-sama dengan menggunakan media papan mus. Setelah siswa menyelesaikan dan memahami LKPD dengan baik, kemudian peneliti membimbing siswa untuk memulai *games* dan *tournament*. Aturan dalam permainan adalah kelompok tercepat dan benar menjawab soal perkalian dan pembagian maka kelompok tersebut akan memenagkan *games* dan *tournament* serta mendapatkan poin untuk kelompoknya. Di akhir pembelajaran, peneliti membagi tes berbentuk soal esay sebanyak 10 soal kepada siswa untuk diselesaikan secara individu. Alur pengajaran ini diterapkan mulai dari siklus I sampai siklus III dengan hasil refleksi disetiap siklusnya.

Hasil refleksi observasi di siklus III didapat temuan siswa kelas II B pada materi perkalian dan pembagian telah mendapatkan ketuntasan baik secara individual ataupun secara klasikal. Adapun hasil belajar yang didapatkan siswa pada pre-test, siklus I, siklus II, siklus III, dan post test. Pada *pre-test* rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 79,65, pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 83,44, di siklus II rata-rata nilai yang didapatkan siswa yaitu 85,86, di siklus III rata-rata nilai yang didapatkan siswa sebesar 91,72 dan pada post test nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 97,24. Hal ini dikarenakan penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Musi pada saat proses pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian.

Menurut Zoler (dalam Alfianika, 2018) Pengajaran dimulai dengan pertanyaan yang memunculkan konsep, hukum, serta prinsip selanjutnya melakukan kegiatan untuk

memecahkan masalah, yang disebut pengajaran yang menggunakan metode pemecahan masalah. Apabila model pembelajaran yang digunakan peneliti tidak sesuai dengan tujuan dan kemampuan siswa, maka pembelajaran siswa akan gagal. Siswa harus terbiasa mengambil tanggung jawab untuk belajar mereka sendiri. Belajar bukan sekedar menerima informasi/pengetahuan, melainkan belajar adalah proses membangun pengetahuan. Pengetahuan harus digali dari pada diceritakan, dan belajar akan lebih bermakna jika pengetahuan terus digali.

Di siklus I, antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tidak tercapainya nilai yang baik. Ini disebabkan ketidakmampuan siswa dalam beradaptasi dengan kerjasama bertipe Team Game Tournament (TGT). pada siklus I ini siswa masih bekerja secara individu dalam menyelesaikan konsep perkalian dan pembagian dengan menggunakan media papan musik, siswa juga masih belum memahami langkah-langkah aturan dari *games* dan *tournament* pada saat pembelajaran berlangsung hal ini membuat aktivitas siswa pada saat pembelajaran berkelompok berada pada kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II, aktivitas siswa pada mengikuti pembelajaran telah mencapai nilai cukup baik. Hal ini disebabkan siswa sudah mulai bisa belajar dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, di siklus II ini siswa mulai bisa beradaptasi dengan proses pembelajaran berkelompok dimana siswa sudah mampu menjawab LKPD secara bersama-sama, siswa sudah mulai memahami langkah-langkah *games* dan *tournament*, siswa sudah mampu menjadi tutor sebaya terhadap siswa lainnya, siswa telah bisa bekerja sama pada kelompok serta siswa sudah paham akan konsep perkalian dan pembagian. Kemudian di siklus III siswa telah mampu beradaptasi dan mengikuti pelajaran dengan baik, sebab bisa dilihat dengan tercapainya rata-rata nilai aktivitas siswa pada kategori sangat baik. Pada siklus III ini terdapat penemuan yaitu siswa kelas IIB mampu menjadi tutor sebaya bagi siswa lain dalam kelompoknya, siswa juga mampu bekerja sama dalam kelompok dan mampu membagi tugas dalam kelompok dengan baik. Menurut Hastari (2019) pembelajaran dengan tutor sebaya adalah memberikan kebebasan pada siswa yang menjadi tutor untuk memajukan metode pada saat menjelaskan materi pada teman-temannya. Menurut pendapat itu, maka kesimpulannya penelitian ini mendapat temuan baru yaitu selain menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu siswa belajar berkelompok untuk menyelesaikan *games* dan *tournament*, siswa juga mampu menjadi tutor sebaya dalam kelompoknya untuk menjelaskan materi perkalian dan pembagian serta siswa juga mampu menjelaskan cara penggunaan media Papan Musik kepada siswa lainnya.

Menurut penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas II B SDN 27 Banda Aceh, hasil belajar dan aktivitas belajar siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes setiap siklus dan aktivitas belajar siswa setiap siklusnya. Hasil penelitian ini beda dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Wibowo (2019) yaitu menurut rata-rata nilai siswa kelas V SDN 22 SP.5 Manis Raya dengan siswa 24 orang yang mana dari 9 siswa laki-laki serta 15 siswa perempuan, menurut jenis kelamin bisa terlihat siswa perempuan lebih banyak dari pada siswa laki-laki, baik itu pada nilai pengetahuan serta keterampilan.

Menurut analisis hasil data yang sudah didapatkan, sehingga bisa dinyatakan pada siklus III telah mencapai indikator kinerja dengan nilai rata-rata hasil belajar 91,72, ketuntasan klasikal mencapai 96,55% dan skor aktivitas siswa bernilai 3,9 pada kategori sangat baik. Untuk hasil respon siswa mendapatkan nilai 97% termasuk pada kategori tinggi sehingga penelitian ini cukup hanya di siklus III tidak perlu dilanjutkan ke siklus IV.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan Setianingsih (2021), hasil penelitian ini membuktikan dengan menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa bertambah dari rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan Marton (2023) yang membuktikan penggunaan media papan musik untuk menemukan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester I SDK Waira Tahun 2022/2023. Sebab dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 69,23% untuk Siklus I menjadi 92,31% untuk Siklus II.

Simpulan

Berdasarkan dari pembahasan serta hasil penelitian yang sudah peneliti laksanakan pada siswa kelas II B di SDN 27 Banda Aceh dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media Papan Musi pada materi perkalian dan pembagian, maka simpulan yang bisa diambil adalah :

1. Aktivitas siswa meningkat daripada siklus I ke siklus III. Perihal ini terlihat dari rata-rata skor 3,4 pada Siklus I, 3,7 pada Siklus II, serta naik menjadi 3,9 pada Siklus III.
2. Proses pembelajaran mendapat skor 97% kategori tinggi pada respon siswa terhadap penerapan model kooperatif Team Game Tournament (TGT) berbasis media Papan Musi.
3. Nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 83,44, 19 siswa (65,52%) tuntas, serta 10 siswa (34,48%) tidak tuntas. Dari siklus II rata-rata yang diperoleh yaitu 85,86, dengan 23 siswa (79,32%) yang tuntas dan 6 siswa (20,68%) yang tidak tuntas. Nilai rata-rata siswa

pada siklus III yaitu 91,72, 28 siswa (96,55%) menuntaskan proses pembelajaran, dan hanya 1 siswa (3,45%) yang tidak tuntas.

Referensi

- Alfianika, Ninit. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Astuti, Nabila Fuji. (2022) Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Games Tournament (TGT)* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, *Journal of Islamic Education Studies, IAIN Nasional LAA Roiba Bogor*. Volume 2 Nomor 2. Hal. 207-220.
- Hastari, Ratri Candra. (2019). Penerapan Strategi Tutor Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*. Volume 4. Nomor 1. Halaman 46-50.
- Kurniawan, Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marton, M., Yufrinalis, M., & Bera, L. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Papan Musi Pada Siswa Kelas V SDK Waiara. *Journal on Education Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*. Volume 5 Nomor 3. Hal. 6665-6671.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Modell Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahdan Najib Habiby. (2017). *Statistik Pendidikan*. Surakarta. Muhammadiyah Universitas Pers.
- Wibowo, Dwi Cahyadi. (2021). Analisis Hasil Belajar Pada Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 22 SP.5 Manis Raya Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo*. Volume 4. Nomor 1. Hal. 16-23.
- Yenni, Nopitasari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 003 Bangkinang Kota. Prima: *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 2. Nomor 2. Hal. 149-155.