



Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Papan Berpaku

Muh. Musyawwir

Pendidikan Profesi Guru

Universitas Negeri Makassar

Email: syawwir@gmail.com

(Received: 09-09-2023; Reviewed: 10-09-2023; Revised: 16-09-2023; Accepted: 10-10-2023; Published: 30-11-2023)



©2023 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licence by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Berpaku dapat meningkatkan keaktifan belajar Matematika siswa serta mengetahui penerapan model pembelajaran Make a Match dalam meningkatkan keaktifan belajar Matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 6 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. Subjek penelitian yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 11 orang. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Berpaku dengan 2 dengan 4 tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus adapun hasil yang didapatkan pada siklus I keaktifan belajar siswa yaitu 60,24% kategori cukup tinggi dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 83,24% kategori tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%

Keywords: Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar berdasarkan (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006, 2006) diarahkan kepada aspek pemecahan masalah menggunakan konsep matematika serta menghargai kegunaan matematika itu sendiri. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Pembelajaran matematika yang berorientasi pada tujuan diharapkan memberikan dampak positif bagi peserta didik, menumbuhkan keinginan untuk belajar matematika, menyukai hal-hal yang berkaitan dengan matematika, dan mampu menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah di kehidupan nyata.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan ilmu atau konsep matematika selalu digunakan pada setiap kegiatan dalam kehidupan manusia. Pembelajaran matematika menjadi sangat penting untuk dapat memberikan pemahaman terhadap konsep matematika kepada peserta didik khususnya di sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan awal bagi peserta didik dalam mempelajari matematika melalui pendidikan formal. Pemahaman dan kemampuan Matematika Indonesia dibandingkan dengan negara-negara ASEAN yang lain masih tergolong sangat rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan studi PISA yang diselenggarakan oleh OECD (Organisation for Economic Cooperation and Development). OECD merupakan organisasi internasional dalam bidang kerjasama dan pembangunan ekonomi, sedangkan PISA

merupakan suatu bentuk evaluasi kemampuan dan pengetahuan dalam membaca, matematika, dan IPA yang dirancang untuk peserta didik usia 15 tahun. Hasil studi PISA untuk kemampuan kemampuan Matematika peserta didik Indonesia pada 2018 dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1
Skor Kemampuan Siswa ASEAN PISA Tahun 2018

Negara	Kemampuan Membaca	Kemampuan Matematika	Kemampuan SAINS
Singapura	549	569	551
Malaysia	415	440	438
Brunei Darussalam	408	430	431
Thailand	393	419	426
Indonesia	371	379	396
Filipina	340	353	357
Rata Rata OECD	487	489	489
Rata Rata Asean	413	431	433

Sumber: (OECD, 2019a)

Kemampuan Matematika Indonesia berada pada urutan terakhir kedua dibandingkan dengan negara negara ASEAN yang lain, dengan skor 379 dan masih berada dibawah dari hasil rata rata negara Asean. Banyak faktor yang memengaruhi kompetensi siswa tersebut, antara lain faktor internal siswa (contoh: motivasi diri untuk belajar, ketangguhan/resiliensi, sifat kompetitif, dan lain sebagainya) dan faktor eksternal (contoh: lingkungan belajar di sekolah dan di rumah, praktik pengajaran yang dilakukan guru, kelengkapan sarana pembelajaran, dan sebagainya). Faktor-faktor tersebut dalam PISA 2018 juga dikaji melalui kuesioner siswa dan kuesioner sekolah dengan melihat jawaban kepala sekolah dan persepsi siswa terkait berbagai faktor tersebut (OECD, 2019b). Guru Kelas IV UPT SDN 6 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto menyampaikan pandangannya mengenai kegiatan pembelajaran khususnya pada matapelajaran Matematika masih dianggap belum maksimal. Kebanyakan siswa memiliki nilai rata rata dibawah KKM 70, serta siswa cenderung tidak aktif dibandingkan matapelajaran lainnya. Matapelajaran matematika seringkali menjadi momok sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kecenderunagn siswa tidak aktif dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa hal.

Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dikelas yang tidak membuat peserta didik merasa senang dan simpatik terhadap matematika, Sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Pendidik yang menjelaskan materi pembelajaran, memberikan rumus dan peserta didik disuruh menghafal rumus tersebut tanpa mengetahui dari mana konsep rumus tersebut didapat. Pembelajaran yang demikian tidak kondusif sehingga membuat peserta didik menjadi sasaran pembelajaran yang pasif. Tidak semua peserta didik dapat menghafal dengan baik tanpa memahami suatu konsep. Hal ini yang berimplikasi pada proses pembelajaran yang jenuh dan tidak aktif yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang rendah atau tidak sesuai dengan target yang ingin dicapai dalam suatu proses pembelajaran.

Salah satu indikator dari keberhasilan proses pembelajaran yaitu antusiasme atau keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa menjadi unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka keberhasilan proses belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi semakin tinggi. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar dapat dilihat dari adanya partisipasi kolaboratif antara guru dengan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021). Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran, maka akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai (Vitasari et al., 2013). Oleh Karena itu pembelajaran matematika diharuskan menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan salah satu solusinya adalah dengan penerapan model model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan fakta dari observasi, menunjukkan bahwa kualitas dari keaktifan belajar siswa dalam

pembelajaran Matematika kurang optimal. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari cara mengajar guru dan situasi kondisi saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan realita problematik tersebut, maka penelitian yang dilakukan adalah Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas IV di UPT SDN 6 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Berpaku.

METHOD

Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (Action Research Classroom) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus). Tahap tahap penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Subjek yang di tulis yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 11 orang, yang terdiri dari 5 laki laki dan 6 perempuan. Siswa kelas IV UPT SD Negeri 6 Bangkala Barat Kab. Jeneponto. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah catatan lapangan (observasi) dan Dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil rata-rata proses pembelajaran dan keaktifan dalam pembelajaran matematika siswa menunjukkan bahwa peningkatan. Pada proses pembelajaran dan Keaktifan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Papan Berpaku pada matapelajaran Matematika mencapai $\geq 75\%$.

RESULT AND DISCUSSION

Result

Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan (tindakan), observasi (observasi), dan refleksi. Analisis terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan kekatifan siswa saat menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Papan berpaku dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2: Hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I

Kegiatan Pembelajaran		Aspek yang diamati	Skor		
			1	2	3
Kegiatan awal	Motivasi	• Guru memberikan penguatan dan motivasi	√		
	Apersepsi	• Mengaitkan Topik dengan Pembelajaran sebelumnya	√		
	KSE	• Guru memberikan penguatan Sosial Emosional	√		
	Tujuan Pembelajaran	• Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√		
Kegiatan Inti	TGT : Pengaturan klasikal Penyajian Kelas	• Guru menyajikan Pertanyaan pemantik		√	
		• Guru Memberikan Penjelasan		√	
	TGT : Teams Belajar Kelompok	• Guru Membentuk kelompok		√	
		• Guru Menjelaskan penggunaan media papan Berpaku	√		
		• Guru melakukan demonstrasi penggunaan media papan berpaku		√	

Kegiatan Pembelajaran		Aspek yang diamati	Skor		
			1	2	3
TGT: Games & Tournament		• Guru membacakan aturan tournament			√
		• Guru membagikan LKPD			√
		• Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengambil pertanyaan secara acak.		√	
		• Guru mengarahkan setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan menggunakan bantuan media papan berpaku secara bergiliran.		√	
		• Guru memandu kegiatan tournamen		√	
		• Guru Memberikan skor kepada setiap kelompok.			√
	TGT: Penghargaan	• Guru Memberikan Penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament.			√
Kegiatan Akhir	Refleksi	• Guru Melakukan Refleksi Pembelajaran		√	
	Kesimpulan	• Guru memberi Kesempatan siswa menyimpulkan kemudian memberi penguatan.		√	
Jumlah Skor			5	9	4
Frekuensi			40		
Presentase Keaktifan (35 /54x 100%)			64,11 %		
Kualifikasi Keaktifan Siswa			Cukup Tinggi		

Sumber; Data primer setelah diolah

Table 3: Nilai persentase keaktifan siswa berdasarkan observasi siklus I

No	Nama siswa	Persentase (%)	Kategori
1	DIA	72,54	Cukup Tinggi
2	HAS	56,86	Rendah
3	IRM	60,78	Rendah
4	IND	58,82	Rendah
5	LUK	43,13	Rendah
6	NAB	58,82	Rendah
7	MEL	66,66	Cukup Tinggi
8	REH	68,62	Cukup Tinggi
9	ANG	54,90	Rendah
10.	ASL	62,74	Cukup Tinggi
11.	ALK	58,82	Rendah
Nilai rata-rata		60,24	Cukup Tinggi

Sumber: Data Primer setelah diolah

Refleksi Siklus I

Dengan adanya kekurangan pada siklus I ini, maka perlu dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II agar dapat mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus II antara lain: Sebelum memulai pelajaran guru perlu melakukan

apersepsi, memotivasi siswa, serta penerapan KSE, Guru perlu menjelaskan dengan lebih jelas mengenai Alur Tournament agar siswa lebih mengeti dan paham mengenai alur permainan, Setiap Siswa dalam kelompok harus memiliki andil bukan hanya siswa tertentu, Penggunaan benang warna kuning tidak terlalu terlihat pada jarak yang agak jauh.

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II merupakan hasil dari perbaikan dan refleksi pada Siklus I yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan (tindakan), observasi (observasi), dan refleksi. Analisis terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa saat menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media Papan berpaku dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4: Hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus II

Kegiatan Pembelajaran		Aspek yang diamati	Skor		
			1	2	3
Kegiatan awal	Motivasi	• Guru memberikan penguatan dan motivasi		√	
	Apersepsi	• Mengaitkan Topik dengan Pembelajaran sebelumnya			√
	KSE	• Guru memberikan penguatan Sosial Emosional		√	
	Tujuan Pembelajaran	• Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran		√	
Kegiatan Inti	TGT : Pengaturan klasikal Penyajian Kelas	• Guru menyajikan Pertanyaan pemantik			√
		• Guru Memberikan Penjelasan		√	
	TGT : Teams Belajar Kelompok	• Guru Membentuk kelompok			√
		• Guru Menjelaskan penggunaan media papan Berpaku	√		
		• Guru melakukan demonstrasi penggunaan media papan berpaku		√	
	TGT: Games & Tournament	• Guru membacakan aturan tournament			√
		• Guru membagikan LKPD			√
		• Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengambil pertanyaan secara acak.		√	
		• Guru mengarahkan setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan menggunakan bantuan media papan berpaku secara bergiliran.		√	
		• Guru memandu kegiatan tournamen			√
		• Guru Memberikan skor kepada setiap kelompok.			√

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor		
		1	2	3
TGT: Penghargaan	• Guru Memberikan Penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament.			√
Refleksi	• Guru Melakukan Refleksi Pembelajaran			√
Kegiatan Akhir	• Guru memberi Kesempatan siswa menyimpulkan kemudian memberi penguatan.			√
Jumlah Skor		1	8	9
Frekuensi		40		
Presentase Keaktifan (44 /54x 100%)		81, 48 %		
Kualifikasi Keaktifan Siswa		Tinggi		

Sumber; Data primer setelah diolah

Table 5. Nilai persentase keaktifan siswa berdasarkan observasi Siklus II

No	Nama siswa	Persentase (%)	Kategori
1	DIA	94,11	Tinggi
2	HAS	74,50	Cukup Tinggi
3	IRM	84,31	Tinggi
4	IND	80,39	Cukup Tinggi
5	LUK	62,74	Cukuo Tinggi
6	NAB	86,27	Tinggi
7	MEL	96,07	Tinggi
8	REH	88,23	Tinggi
9	ANG	76,47	Cukup Tinggi
10.	ASL	82,35	Tinggi
11.	ALK	90,19	Tinggi
Nilai rata-rata		83,24 %	Tinggi

Sumber; Data primer setelah diolah

Refeleksi Siklus II

Paparan data dan temuan-temuan pada siklus II, diperoleh:

1. Peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan keterlaksanaan pembelajaran 81,48% dengan kategori Tinggi. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan
2. Hasil rata – rata keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT berbantuan Media Papan Berpaku pada siklus II adalah 83,24 dengan kategori Tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan 75%. Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel.

Tabel 5. Perbandingan Keaktifan Belajar Siklus I dan II

No	Nama	Persentasi	
		Siklus I	Siklus II
1	DIA	72,54	94,11
2	HAS	56,86	74,50

No	Nama	Persentasi	
		Siklus I	Siklus II
3	IRM	60,78	84,31
4	IND	58,82	80,39
5	LUK	43,13	62,74
6	NAB	58,82	86,27
7	MEL	66,66	96,07
8	REH	68,62	88,23
9	ANG	54,90	76,47
10	ASL	62,74	82,35
11	ALK	58,82	90,19
Nilai rata-rata keaktifan belajar siswa		60,24%	83,24%

Sumber; Data primer setelah diolah

Discussion

Presentasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 64,11 % dengan kategori cukup tinggi. Berdasarkan perolehan tersebut keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I belum memenuhi standar yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I siswa mempelajari Bangun datar dengan sub materi sifat sifat dan ciri pada bangun datar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I peneliti melewati beberapa langkah kegiatan pembelajaran yaitu pemberian motivasi, apersepsi, KSE, dan penyampain tujuan pembelajaran.

Siklus II siswa mempelajari materi tentang Bangun datar dengan sub materi mencari keliling pada bangun datar. Pada siklus ini peneliti merefleksi dan mengevaluasi terkait pelaksanaan pada siklus I sehingga pada siklus II ini merupakan hasil dari evaluasi pembelajaran pada siklus sebelumnya.

Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti meningkat yaitu 64.11% dengan kategori cukup tinggi pada siklus I menjadi 81,48% dengan kategori tinggi pada siklus II. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan yang terus dilakukan oleh peneliti, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditetapkan.

Keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media pembelajaran Papan Berpaku mengalami peningkatan.. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah 60,24 % dengan kategori cukup tinggi. Berdasarkan perolehan tersebut keaktifan belajar siswa pada siklus I belum memenuhi standar yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Temuan-temuan pada siklus I yaitu siswa masih merasa asing dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran Papan Berpaku, terlebih model pembelajaran belum pernah diterapkan oleh guru didalam kelas. Siklus I peneliti menerapkan model pembelajaran yang digunakan tapi masih dalam taraf pengenalan kepada siswa, sehingga untuk pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media pembelajaran Papan Berpaku belum maksimal. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media pembelajaran Papan Berpaku ini merupakan hal yang baru bagi mereka, sehingga hanya beberapa siswa yang mengerti alur pembelajaran. Masih terdapat siswa dalam setiap kelompok yang masih pasif dalam permainan games tournament dan penggunaan media pembelajaran Papan Berpaku.

Siklus II pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media pembelajaran Papan Berpaku sudah lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Siswa sudah memahami model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Setiap siswa dalam setiap kelompok sudah mulai berebut menggunakan media pembelajaran dan saling berkompetisi dalam games tournament. Siswa

sudah berani untuk menyampaikan pendapat dan bertanya, Siswa mulai mengoreksi kelompok lain yang tidak tepat dalam menggunakan media pembelajaran papan berpaku. Setelah dilakukan tindakan di siklus II, terjadi peningkatan yaitu keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dari siklus I sebesar 60,24% dengan kategori Cukup Tinggi menjadi 83,24% dengan kategori tinggi pada siklus II.

Setelah Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT berbantuan media pembelajaran Papan Berpaku, Keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa menjadi meningkat. Keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II meningkat dari 64,11% menjadi 81,48%. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dari siklus I ke Siklus II meningkat dari 60,24% menjadi 83,24%. Sesuai dengan ketentuan indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ maka indeks keberhasilan siklus II tercapai. Hasil skala perbandingan dari siklus I ke siklus II semua mengalami peningkatan.

Hasil temuan ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mahayasa, 2023), Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament." Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematikasiswa kelas VI. Ini terbukti dari rata-rata keaktifan belajar siswa pada Siklus I 66,09% meningkat menjadi 73,22% pada siklus II dengan kategori cukup aktif. Dan untuk hasil belajar memiliki ketuntasan mencapai 65,22% pada siklus I, meningkat menjadi 73,91% pada siklus II dengan kategori sedang. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematikasiswa kelas VI Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian oleh (Widyastuti & Suprpti, 2021), Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri Kotagede 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan dari 50% sebelum tindakan menjadi 60% dengan peningkatan 10%. Sedangkan pada siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan dari 17% menjadi 77%

CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis mengalami peningkatan yaitu dari 64.11% pada siklus I menjadi 81,48% pada siklus II dengan kategori Tinggi. Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika menggunakan model Kooperatif Learning Tipe TGT Berbantuan media pembelajaran Papan Berpaku mengalami peningkatan dimana pada siklus I yaitu 60,24% menjadi 83,24% dengan kategori tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan 75% pada siklus II. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan yang terus dilakukan oleh peneliti, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai sintaks dan waktu yang telah ditetapkan.

Dalam penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT berbantuan media papan berpaku sangat sesuai dengan materi bangun datar. Guru harus memperhatikan dengan jelas sintaks model pembelajaran serta kesesuaian dengan siswa dan materi yang akan diajarkan.

REFERENCE

- Mahayasa, I. D. M. (2023). *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. 4, 85–92.
- OECD. (2019a). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. In *OECD Publishing*. <https://doi.org/10.1787/b25efab8-en>.
- OECD. (2019b). PISA 2018 Results Combined Executive Summaries. *PISA 2009 at a Glance*, I, 1–31.
- Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006. (2006). Depdiknas. *Menteri Pendidikan Nasional*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*.
- Widyastuti, N. S., & Suprpti, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri Kotagede 3. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10212>