

Pemanfaatan Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Kartu Soal Warna (Kasona) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Mamuk Dhatun Nik Amah^{1*}, Anna Mariyani², Muhammad Aunur Rofiq³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Blora, Indonesia

Email: mamukdhatunnikamah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu soal warna (kasona) untuk siswa kelas empat SD. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar siswa yang mencapai penguasaan materi masih kurang memuaskan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari dua siklus implementasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sumberagung kelas IV, dengan melibatkan 20 siswa, terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi, asesmen, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara objektif untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dan secara subyektif untuk mengevaluasi tindakan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika dengan konten perkalian. Pada siklus pra-implementasi, nilai penguasaan materi meningkat dari 15% menjadi 75% pada Siklus I. Lebih jauh lagi, pada siklus II, tingkat penguasaan materi mencapai 100%. Implementasi pendekatan kooperatif TGT dengan menggunakan kartu soal warna meningkatkan kemampuan berhitung matematika di kalangan siswa kelas empat SD.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Metode Kooperatif, Teams Games Tournamentt (TGT)

ABSTRACT

This research was conducted to improve mathematics learning outcomes through the use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning approach with coloured question cards.

(kasona) for fourth-grade elementary pupils. This research was undertaken due to the subpar learning results of students who attained mastery. The research methodology employed was Classroom Action Research, consisting of two cycles of implementation. The study was performed at SDN 1 Sumberagung Grade IV, including 20 students, comprising 11 males and 9 females as participants. Data were gathered via observation, assessments, interviews, and documentation. Data were analysed objectively to assess the enhancement of student learning outcomes and subjectively to evaluate the actions of teachers and students. The results indicated an enhancement in mathematics learning outcomes with multiplication content. During the pre-cycle, the mastery value rose from 15% to 75% in Cycle I. Moreover, in cycle II, the mastery rate attained 100%. The implementation of the TGT cooperative approach utilising coloured question cards enhances mathematical calculation abilities among fourth-grade primary students.

Keyword : Learning Outcomes, Mathematics, Cooperative Method, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting dari keberadaan manusia, berfungsi sebagai jalan utama untuk mengembangkan potensi individu dan mendorong kemajuan nasional (Ma'sumah et al., 2024). Pendidikan mencakup beberapa bentuk, termasuk pendidikan dasar. Sekolah dasar berfungsi sebagai lembaga pendidikan resmi bagi siswa di negara ini, sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan sebagai dasar pengajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan, banyak disiplin ilmu yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu utama yang diajarkan (Mingkid et al., 2022).

Penguasaan pengetahuan matematika merupakan aspek mendasar dari pendidikan dasar. Matematika terdiri dari topik-topik yang saling terkait dan bertindak sebagai jembatan ke disiplin ilmu sekolah dasar lainnya (Anitra, 2021). Matematika adalah disiplin ilmu yang umum digunakan dalam kegiatan sehari-hari, seperti transaksi komersial, pertukangan, pengukuran jarak, perhitungan luas, dan perhitungan tahun, hari, bulan, dan angka populasi. Ilmu ini sangat memengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai disiplin ilmu yang paling utama. Matematika berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sehingga keberadaannya sangat penting (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024).

Wawancara dengan siswa kelas empat dan instruktur mengungkapkan bahwa matematika sering dianggap sebagai topik yang menantang, dengan siswa kesulitan memahami konsep matematika atau pelatihan yang diberikan oleh pendidik. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak kurang memiliki keterampilan berhitung dan tidak mampu menjawab pertanyaan dengan akurat. Pendidik menerapkan pengajaran tradisional tanpa media pendidikan, sehingga siswa menunjukkan kurangnya antusiasme selama kegiatan belajar.

Dalam matematika, siswa harus memahami beragam subjek. Salah satu domain matematika sekolah dasar adalah bilangan, yang mencakup operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Matematika kelas empat mencakup konten yang berkaitan dengan perkalian (Mutakin et al., 2023). Perkalian adalah hasil dari penjumlahan berulang. Perkalian adalah salah satu konsep matematika yang paling menantang bagi anak-anak sekolah dasar untuk dipahami (Wahyuni & Puguh, 2023).

Menurut statistik hasil belajar matematika untuk perkalian, yang diperoleh dari metode pengajaran tradisional, mayoritas siswa di SDN 1 Sumberagung belum mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Lima belas persen siswa memperoleh nilai lulus, sedangkan delapan puluh lima persen tidak. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan pembelajaran kolaboratif yang difasilitasi oleh kasona untuk menginspirasi siswa dan meningkatkan keterlibatan di kelas, dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar.

Istilah metode pengajaran berasal dari dua kata yang saling terkait, yaitu metode yang berarti melalui dan hodos yang berarti jalan atau cara (Syaharani et al., 2024). Di antara berbagai metodologi pembelajaran, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament*, yang biasa dikenal sebagai TGT, adalah pendekatan pembelajaran kompetitif yang melibatkan kelompok (Diah & Siregar, 2023).

Kegiatan pengajaran dan pembelajaran memerlukan pendekatan instruksional dan media pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran mencakup segala media yang menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang kognisi, emosi, dan aspirasi siswa, sehingga memfasilitasi proses

pembelajaran yang efektif dan meningkatkan pengetahuan siswa, yang pada akhirnya mencapai tujuan pendidikan (Daniyati et al., 2023). Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kasona.

Kasona adalah bahan visual yang dibuat dari kertas manila atau kertas kerbau, yang secara khusus ditujukan untuk tujuan pendidikan (Sya'adah et al., 2023). Penggunaan kasona dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan mengakomodasi beragam gaya belajar melalui visualisasi item, sehingga menyederhanakan proses pendidikan (Taufik, 2024). Penggunaan media Kasona diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, karena dari hasil wawancara siswa menyukai benda-benda yang berwarna, sehingga dapat mengoptimalkan pengalaman pendidikan dan meningkatkan hasil akademik.

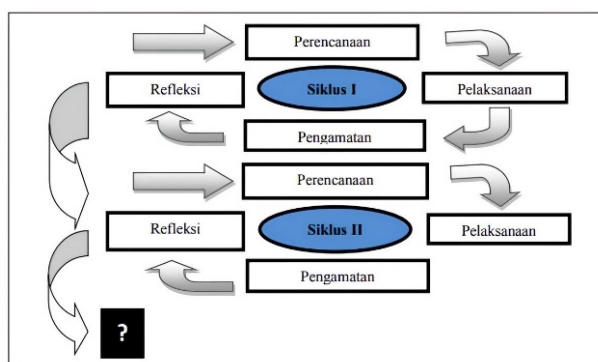
Hasil pembelajaran adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah berpartisipasi dalam proses pendidikan, yang mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka, serta mengidentifikasi perubahan perilaku (Fernando et al., 2024). Hasil belajar berfungsi sebagai kriteria untuk menilai efektivitas lembaga pendidikan dalam memfasilitasi pemahaman siswa dan pencapaian kompetensi yang diperlukan (Rosita et al., 2024). belajar secara eksplisit mencakup pemahaman konseptual, kemahiran dalam keterampilan, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi praktis (Rahman, 2021).

Analisis dan wacana yang disajikan menunjukkan bahwa siswa kelas empat di SDN 1 Sumberagung menunjukkan keterampilan berhitung matematika yang kurang dalam perkalian. Siswa menyukai benda-benda yang berwarna, oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran dan, pada gilirannya, meningkatkan hasil berhitung anak kelas empat. Penelitian ini berjudul "Pemanfaatan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kartu Soal Warna (Kasona) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma Penelitian Tindakan Kelas (CAR). Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*/CAR) adalah upaya penelitian yang dilakukan

dalam lingkungan kelas yang bertujuan untuk mengatasi tantangan pendidikan yang dihadapi oleh pendidik, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, serta bereksperimen dengan pendekatan inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Handayani, 2024). PTK dimulai dengan langkah perencanaan (*planning*), diikuti dengan pelaksanaan atau tindakan (*action*), kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data atau pengamatan (*observing*), dan ditutup dengan refleksi (*reflection*). Peneliti menggunakan teknik CAR karena teknik ini mengatasi tantangan nyata yang dihadapi oleh pendidik, berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menganalisis, mengamati, mengembangkan, dan meningkatkan proses pengajaran dan kualitasnya. Desain penelitian menggunakan kerangka kerja Kemmis & McTaggart, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis & Mc Taggart

Gambar 1 mengilustrasikan desain penelitian tindakan kelas, yang menggambarkan dua siklus dalam proses studi. Siklus I dimulai dengan fase perencanaan tindakan, diikuti oleh implementasi, observasi, dan akhirnya refleksi. Selanjutnya, refleksi dilakukan pada Siklus I, yang dimulai kembali pada Siklus II, dengan mengikuti prosedur yang sama. Jika Siklus II gagal menghasilkan hasil yang diharapkan, siklus berikutnya akan dilanjutkan.

Penelitian tindakan kelas terdiri dari serangkaian fase iteratif (siklus) yang melibatkan perencanaan, aktivitas, observasi, dan refleksi, yang terus berkembang, berpuncak pada siklus baru hingga studi tindakan kelas selesai (Aryanto et al., 2021). Selama fase perencanaan, peneliti merumuskan rencana tindakan strategis untuk mengatasi tantangan pendidikan di dalam kelas. Strategi ini merupakan dasar untuk melaksanakan kegiatan

pembelajaran selanjutnya. Selama fase tindakan dan observasi, guru dan siswa bersama-sama melaksanakan rencana tersebut sambil mengamati perilaku satu sama lain sepanjang proses pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan, mengidentifikasi kekurangan, dan merancang peningkatan yang diperlukan sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Studi ini melibatkan 20 anak kelas empat di SDN 1 Sumberagung, terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 soal esai dan lembar observasi siswa. Penghitungan skor tes dengan jumlah soal benar/jumlah semua soal dikali 100%. Indikator yang akan dicapai dalam penelitian 2 siklus tercantum pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian Siklus I

Aspek yang diukur	Persentase ketuntasan klasikal yang ditargetkan	Cara mengukur
Peningkatan hasil belajar siswa	90%	Berdasarkan hasil tes tertulis

Keterangan: 90% dengan kriteria baik

Tabel 2. Indikator Capaian Penelitian Siklus II

Aspek yang diukur	Persentase ketuntasan klasikal yang ditargetkan	Cara mengukur
Peningkatan hasil belajar siswa	90%	Berdasarkan hasil tes tertulis

Keterangan: 90% dengan kriteria baik.

Tabel 1 dan 2 memaparkan aktivitas belajar siswa yang akan dicapai/diharapkan dari kegiatan penelitian. Pada siklus I meningkat dengan kriteria 90% siswa menunjukkan peningkatan yang baik. Jika siklus I belum tercapai, selanjutnya pada siklus II diharapkan mengalami peningkatan dengan kriteria 90%, siswa menunjukkan peningkatan yang baik.

Analisis data dilakukan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif menggunakan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menentukan skor maksimum, minimum, rata-rata, dan persentase ketuntasan klasikal. Menghitung skor hasil belajar siswa dan mengukur hasil belajar siswa secara klasikal menggunakan Rumus 1 dan Rumus 2.

Menghitung perolehan skor = jumlah soal benar $\times$ 10 (Rumus 1)

Menghitung ketuntasan klasikal: $P = F/N \times 100\%$ (Rumus 2)

Keterangan:

P= Peningkatan hasil belajar siswa

F= Jumlah siswa tuntas ≥ 75

N= Jumlah seluruh siswa di kelas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perkalian melalui penggunaan kasona untuk siswa kelas empat di SDN 1 Sumberagung tahun ajaran 2025/2026. Peneliti melakukan observasi selama fase pra-siklus, yang diikuti oleh Siklus I dan siklus II selanjutnya. Siklus I peneliti melakukan observasi pembelajaran yang diorganisir sesuai dengan fase teknik kooperatif TGT, mencakup presentasi kelas, proyek kolaboratif, aktivitas permainan yang menggunakan kasona dan menyusun bagian-bagian gambar, serta turnamen antar kelompok. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menunjukkan keterampilan mereka dengan menyelesaikan masalah pada kasona, menghubungkannya dengan solusi akurat yang digambarkan pada potongan gambar, kemudian menyusunnya dengan tepat. Hasil optimal diakui, siswa antusias mengikuti pembelajaran, karena adanya warna yang menarik pada soal dan juga pembelajaran yang menantang bagi mereka, siklus I menunjukkan peningkatan yang sederhana namun masih suboptimal.

Pada Siklus II, semua fase pembelajaran berjalan lebih baik daripada siklus I. Guru lebih sering mengajukan pertanyaan kepada siswa, banyak melibatkan mereka secara langsung dalam latihan praktis, dan menerapkan kontrol kelas yang lebih ketat untuk mempertahankan *focus*. Siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru dan

jawaban banyak yang sudah benar. Pada Siklus II, hasil pendidikan meningkat dan mencapai hasil optimal.

Tabel 3. Hasil Belajar Matematika Siswa Setiap Siklus

No.	Siklus	Nilai Rata-Rata	Siswa Belajar Tuntas (≥ 75)	Persentase Ketuntasan (%)
1.	Pra-Siklus	63,75	3	15 %
2.	Siklus I	79,75	15	75 %
3.	Siklus II	92,5	20	100 %

Sumber: data yang diolah 2026

Tabel 3 menunjukkan bahwa baik nilai rata-rata pembelajaran siswa maupun persentase penyelesaian siswa mengalami peningkatan yang substansial. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan perhitungan matematika siswa meningkat secara signifikan dengan penggunaan media kasona. Media kasona memfasilitasi siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang baik dalam perhitungan perkalian dan berfungsi sebagai salah satu elemen eksternal yang memengaruhi hasil pendidikan mereka.

Siklus pembelajaran awal menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, meskipun belum pada tingkat optimal. Mayoritas anak berhasil menjawab pertanyaan guru, namun beberapa masih ragu untuk berpartisipasi. Peningkatan penyelesaian siswa menunjukkan efektivitas pendekatan TGT yang menggunakan media kasona dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa.

Hasil dari siklus kedua menunjukkan kemajuan signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam permainan dan kompetisi, peningkatan keterlibatan dalam kerja tim, dan peningkatan perhatian selama presentasi dan penjelasan. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Temuan penelitian ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa yang aktif terlibat dalam proses belajar mereka akan lebih mudah memahami topik. Hal ini dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengartikulasikan pemikiran mereka dan menjawab pertanyaan.

Dilihat dari segi teoritis, berhasilnya TGT pada penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan Piaget. Teori tersebut menyatakan bahwa siswa SD berada ditahap operasional konkret, yang dimana mereka akan mudah paham konsep dari sebuah aktivitas nyata dan praktik langsung. Komponen *games* dan *tournament* membantu menyatukan representasi data dan pengalaman nyata, dengan demikian dapat menguatkan pemahaman mereka (Qona'ah et al., 2025).

Kasona membangkitkan sifat kompetitif siswa dalam menanggapi pertanyaan, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka. Bersamaan dengan itu, potongan gambar acak merangsang siswa untuk terlibat dalam berpikir kritis dan secara kolaboratif mengatasi kesulitan. Selain itu, penggunaan media sebagai instrumen pendidikan memfasilitasi pemahaman siswa tentang konsep-konsep kompleks, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang perkalian.

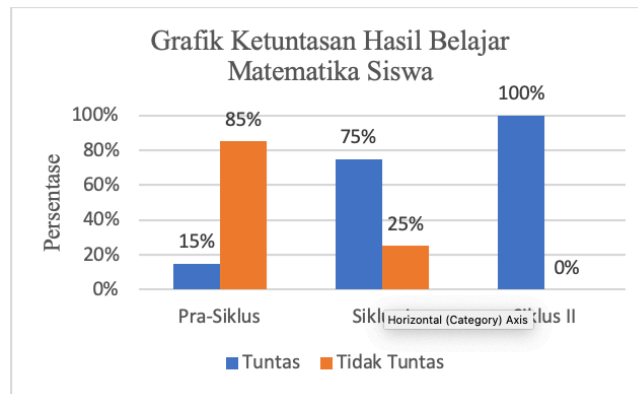
Pembahasan

Selama fase pra-siklus, siswa menunjukkan kemampuan belajar matematika yang kurang memadai, tercermin dari skor rata-rata 63,75 dan tingkat pencapaian belajar hanya 15%. Situasi ini menunjukkan bahwa banyak anak kesulitan memahami perkalian tanpa metode pembelajaran interaktif dan menarik.

Setelah penerapan pendekatan kooperatif TGT pada Siklus I, skor rata-rata meningkat secara signifikan dan tingkat keberhasilan belajar mencapai 75%. Menandakan bahwa penerapan kerja kelompok, permainan, dan turnamen dalam TGT mulai memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara positif. Namun demikian, target keberhasilan yang diharapkan belum tercapai, sehingga diperlukan peningkatan pada siklus berikutnya.

Peningkatan yang diterapkan setelah penilaian siklus I menghasilkan hasil yang lebih baik pada siklus II. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, semangat bermain kasona dengan diskusi bersama teman, dan kompetitif dalam melakukan turnamen antar kelompok. Skor rata-rata siswa meningkat dan hasil belajar tuntas klasikal mencapai 100%, sesuai dengan metrik keberhasilan penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran TGT secara bertahap dapat menumbuhkan suasana pendidikan yang lebih dinamis, kompetitif, dan

menyenangkan, yang secara langsung memengaruhi pemahaman siswa tentang konsep matematika. Gambar 2 mengilustrasikan perkembangan hasil belajar matematika siswa.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa

Gambar 2 mengilustrasikan kemampuan siswa terus meningkat dari pra-siklus hingga siklus II. Pada setiap tahap pembelajaran, kompetensi siswa menunjukkan peningkatan yang konstan dari pra-siklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan penerapan pendekatan kooperatif TGT dengan kasona secara positif memengaruhi pemahaman siswa tentang perkalian.

Penerapan pendekatan kooperatif TGT, yang dibantu media kasona, tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memengaruhi kinerja siswa dalam tiga komponen utama metode TGT: kerja sama, permainan, dan turnamen. Selama tugas kolaboratif, siswa dengan kemampuan kognitif menunjukkan perubahan perilaku. Dengan menggunakan metode TGT, mereka memfasilitasi pembicaraan yang lebih sesuai dengan tema kelompok, mempromosikan beragam perspektif, dan membantu dalam pemecahan masalah.

Dalam komponen permainan, siswa terlibat lebih aktif dan menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang konten dengan menyelesaikan masalah dari media kasona dan kemudian menemukan solusi yang tepat dalam potongan gambar yang disediakan. Selama kompetisi, terjadi peningkatan antusiasme dan dorongan untuk belajar yang nyata, yang disebabkan oleh lingkungan kompetitif yang mendorong keterlibatan individu.

Sebelumnya, siswa yang pasif termotivasi untuk terlibat dalam kompetisi, karena setiap anggota memiliki kesempatan untuk meningkatkan skor kelompok.

Hasil dari penelitian menunjukkan penerapan pendekatan TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga secara signifikan memengaruhi perubahan perilaku belajar siswa. Modifikasi ini mencakup peningkatan keterlibatan siswa, motivasi, kolaborasi, dan partisipasi selama proses pembelajaran.

Pendekatan pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong suasana belajar yang beragam dan membantu pendidik dalam mengatasi tantangan pendidikan, termasuk berkurangnya keterlibatan siswa. Tujuan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk memfasilitasi pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan menyenangkan, mendorong partisipasi di antara semua siswa, dan meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif mereka melalui permainan dan kompetisi yang sehat. *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada siswa daripada hanya guru yang menyampaikan informasi.

Selain pendekatan tersebut, media secara signifikan memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Pendidikan akan menjadi lebih menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Penggunaan media mendiversifikasi pendekatan pengajaran di luar sekadar bercerita atau penyebaran pengetahuan oleh instruktur. Hal ini mengurangi kebosanan siswa.

Media Kasona memiliki banyak keuntungan, termasuk meningkatkan kebahagiaan dan motivasi siswa melalui permainan kasona, sekaligus menumbuhkan persepsi bahwa matematika bukanlah topik yang menakutkan. Selain itu, pendidik dapat menggunakannya untuk mengevaluasi kurikulum secara efisien tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan. Penggunaan kasona dalam pengajaran perkalian matematika memberikan metode yang menarik dan efektif bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif TGT yang memanfaatkan media Kasona secara signifikan meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas empat di SDN 1 Sumberagung selama tahun ajaran

2025/2026. Nilai siswa meningkat di setiap fase penelitian. Sebelum intervensi, nilai rata-rata siswa hanya 63,75, disertai dengan tingkat kelulusan 15%. Setelah intervensi pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat disertai dengan tingkat kelulusan 75%. Pada Siklus II, nilai lebih meningkat dan tingkat kelulusan 100%. Hasil Siklus II sudah melampaui indikator keberhasilan sebesar 90%, hasil belajar siswa mencapai nilai KKTP standar 75 atau lebih tinggi. Oleh karena itu, teknik TGT, yang dilengkapi dengan kasona, dianjurkan untuk meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, khususnya kasona, dalam pembelajaran kooperatif TGT dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan matematika anak kelas empat. Penerapan kedua metodologi (TGT dan Kasona) secara sistematis melalui fase perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklus, yang selaras dengan tujuan penelitian, memfasilitasi pembentukan lingkungan belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penerapan ini menyebabkan peningkatan aktivitas belajar siswa; siswa menjadi lebih tertarik, percaya diri, dan mampu berkolaborasi serta berpartisipasi secara efektif di kelas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa setiap siklus tindakan meningkatkan kompetensi matematika siswa, meliputi pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, dan kemampuan pemecahan masalah. Peningkatan ini dihasilkan dari pendekatan pembelajaran terstruktur yang mencakup sesi tanya jawab interaktif yang menggunakan teknik TGT dan latihan berpikir kritis dengan kasona sebagai alat bantu visual. Akibatnya, proses pembelajaran memprioritaskan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini mengusulkan konsep inovatif bahwa pengintegrasian media interaktif, yaitu kasona, dengan pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dapat menumbuhkan lingkungan pembelajaran holistik yang meningkatkan kompetensi kognitif, sosial, dan emosional siswa. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas pendidikan matematika di sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh teknik pengajaran, tetapi lebih oleh interaksi antara metode, metode interaksi, dan penggunaan media yang sesuai. Pengintegrasian *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media interaktif, yaitu kasona, berfungsi sebagai alternatif baru untuk peningkatan kemampuan matematika siswa secara berkelanjutan.

Saran

Para pendidik didesak untuk menerapkan beragam pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu pilihannya adalah pembelajaran kooperatif, khususnya teknik *Teams Games Tournament* (TGT), yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain memilih metode, pendidik juga harus menggunakan materi tambahan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Misalnya, mengintegrasikan pendekatan TGT dengan media Kasona telah terbukti dalam penelitian dapat meningkatkan hasil belajar. Siswa didorong untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena tingkat keterlibatan yang tinggi berpengaruh positif terhadap pemahaman dan keberhasilan akademis. Sekolah diharapkan dapat membantu pendidik dalam menerapkan pendekatan pedagogis inovatif dan menyediakan fasilitas serta sumber daya yang meningkatkan interaktivitas dan kenikmatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8–12. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijawa, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Handayani, T. (2024). Penggunaan Media Visual Melalui Model Konstruktivisme dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(4), 260–269.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrim, T., Anwari, A. M. A., & Rahmat, A. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ma'sumah, Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19. <https://doi.org/10.62385/budimul.v2i1.87>

- Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Mingkid, A. S. M. F., Tuerah, R. M. S., Pinontoan, M., Mangantung, J., & Tiwa, T. M. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri 70 Manado. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 22–28. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6529795>
- Mutakin, T. Z., Tola, B., & Hayat, B. (2023). Analisis Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Matematika Menggunakan Framwork TIMSS 2019. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 225–236. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6550>
- Qona'ah, R., Utaminingsyas, S., & Wardhani, R. S. (2025). *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*. 17(02), 869–884.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 289–302.
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247.
- Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pendidikan di sekolah . Ketercapaian dari tujuan pendidikan dapat berhasil. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.
- Syahrani, E. R., Cahyaningrum, S. N., & Putri, N. N. E. (2024). Literature Review: Efektivitas Metode Pembelajaran Tanya Jawab dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296>
- Taufik, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Hots dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Kartu Soal Dalam Problem Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 6(2), 106–119.
- Wahyuni, S., & Pugu, D. (2023). Analisis Kesalahan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa dan Solusinya: Penerapan Metode APKL dan Diagram Fishbone. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 3(1), 49–71.