



Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model TGT Berbantuan Media Laci Kartu Soal

Silvia Ibn Harja¹, Henry Suryo Bintoro², Himmatul Ulya³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus, Gondangmanis PO. BOX 53 Bae Kudus

E-mail: silviibni0@gmail.com¹, henry.suryo@umk.ac.id², himmatul.ulya@umk.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media laci kartu soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 6 Jekulo dengan subjek penelitian 35 siswa. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model TGT berbantuan laci kartu soal, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan mengajar guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I kemampuan pemecahan masalah matematis belum mampu mencapai indikator keberhasilan dengan persentase ketuntasan sebesar 54,29%, kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan sebesar 77,14% sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I aktivitas siswa masih perlu bimbingan dengan nilai 60,5 kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai 84 predikat cukup. Keterampilan guru mendapatkan predikat baik pada siklus I dengan pencapaian keberhasilan mencapai 81,43% dan meningkat menjadi sangat baik pada siklus II dengan pencapaian keberhasilan 87,85%.

Kata Kunci: aktivitas belajar, kemampuan pemecahan masalah matematis, keterampilan mengajar guru, media laci kartu soal, *teams games tournament*

Improvement of Mathematical Problem Solving Ability through TGT Model Assisted by Questions Card Drawer

Silvia Ibn Harja¹, Henry Suryo Bintoro², Himmatul Ulya³

^{1,2,3}University of Muria Kudus, Gondangmanis PO. BOX 53 Bae Kudus

E-mail: silviibni0@gmail.com¹, henry.suryo@umk.ac.id², himmatul.ulya@umk.ac.id³

Abstract

This study aims to describe the improvement of problem-solving abilities, student learning activities, and teacher teaching skills in Teams Games Tournament (TGT) model assisted by questions card drawer on perimeter and area materials. This classroom action research was conducted at SD 6 Jekulo with 35 students as research subjects. The study was conducted through 2 cycles, of them consisting of three meetings. Each cycle there are 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable in this study is the TGT model aided by the question card drawer, while the dependent variable is the mathematical problem solving ability, student learning activities, and teacher teaching skills. Data collection techniques used were interview, observation, test and documentation. Analysis of the data used is the analysis of qualitative and quantitative data. The results showed in the first cycle mathematical problem-solving ability has not been able to achieve success indicators with a percentage of completeness of 54.29%, then

increased in the second cycle with a percentage of completeness of 77.14% so as to achieve an indicator of success. In cycle I student activities still need guidance with a value of 60.5 then increase in cycle II with a value of 84 is enough. The skills of the teacher got a good predicate in the first cycle with the achievement of achieving 81.43% and increased to very good in the second cycle with the achievement of 87.85% success.

Keywords: *learning activities, mathematical problem-solving skills, teacher teaching skills, questions card drawer, teams games tournament*

PENDAHULUAN

Di sekolah peserta didik dituntut untuk mempelajari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran yang sangat penting yaitu Matematika. Matematika merupakan pelajaran yang membekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Muchlis, 2012). Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dimana manusia akan selalu menemui sesuatu yang berkaitan dengan matematika seperti materi geometri.

Peserta didik dituntut untuk terus mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan penguasaan materi matematika dan pemahaman matematika, karena matematika berpengaruh bagi perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Salah satu tujuan dari pelajaran matematika sendiri adalah mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi masalah dan mampu memecahkan masalah yang ditemui di kehidupan sehari-hari. Wulandari, Mujib, & Putra (2016) mengungkapkan Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang mampu memberikan pelajaran pada siswa untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis ataupun cara memecahkan suatu masalah matematis. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mempelajari matematika yaitu: (1) Memahami, menjelaskan keterkaitan, dan mengaplikasikan konsep secara tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran, dalam membuat generalisasi dan pernyataan matematika, (3) Kemampuan memahami masalah dengan merancang dan menyelesaikan model matematika, (4) Menghubungkan gagasan dengan simbol, gambar atau media untuk memperjelas masalah, (5) Memiliki sikap menghargai, rasa ingin tahu, ulet, percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan kompetensi di atas, kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang pada saat ini menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika. Beberapa penulis mengemukakan pengertian dari kemampuan pemecahan masalah matematis. Menurut BSNP (dalam Aristin & Abidin, 2013) pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian.

Pemecahan masalah memerlukan ketrampilan berpikir yang banyak ragamnya termasuk mengamati, melaporkan, mendeskripsi, menganalisis, mengklasifikasi, menafsirkan, mengkritik, meramalkan, menarik kesimpulan dan membuat generalisasi berdasarkan informasi yang dikumpulkan dan diolah (Nasution, 2016). Menurut Lestari & Yudhanegara (2015) indikator pemecahan/penyelesaian masalah yaitu : 1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, 2) merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis, 3) menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah, 4) menjelaskan atau menginterpretasikan penyelesaian masalah.

Namun pada kenyataannya, kompetensi kemampuan pemecahan masalah matematis, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti materi geometri sangat sulit dicapai oleh siswa. Sejalan dengan hasil prasiklus yang dilakukan pada siswa kelas IV SD 6 Jekulo, yang menunjukkan dari 35 siswa hanya 4 siswa yang dinyatakan tuntas KKM, 15 siswa yang nilainya mendekati KKM, sebanyak 11 siswa mendapat nilai jauh dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimum, sedangkan 5 siswa tidak mendapatkan nilai karena tidak mengumpulkan hasil pekerjaannya. Pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas IV SD 6 Jekulo juga masih tergolong rendah, hal tersebut dikarenakan siswa

tidak menyukai soal pemecahan masalah (soal cerita). Kebanyakan siswa kelas IV di SD 6 Jekulo masih belum menyelesaikan soal dengan benar. Ketika mendapatkan soal cerita siswa hanya membaca dan langsung menjawab, tanpa menuliskan yang diketahui, ditanya, dijawab (cara memecahkan masalah) kemudian menyimpulkan dan mengoreksi kembali hasilnya.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pada pelajaran matematika ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Pada pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Selain itu ada beberapa masalah yang dihadapi oleh guru kelas, misalnya dalam proses pembelajaran masih ada anak yang kurang memperhatikan dan hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media/alat peraga/ permainan juga masih jarang, karena kurangnya media pembelajaran, media yang sering digunakan adalah kubus dan balok pada materi bangun ruang sedangkan untuk materi keliling dan luas bangun datar belum ada media. Media sebagai alat untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi maupun meningkatkan kemampuan matematis. Sejalan dengan pendapat Arsyad (dalam Kristiana, Atip dan Indah, 2017) suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan jika hanya beberapa siswa yang menyukai matematika. Bagi siswa yang menyukai pelajaran matematika, pelajaran matematika itu mudah, menyenangkan dan menantang, berbeda dengan siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, mereka merasa sulit dan membosankan.

Oleh karena itu guru perlu menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa berperan secara aktif, menumbuhkan rasa ketertarikan siswa, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Model TGT merupakan salah satu model yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan aktivitas siswa. Sejalan dengan Suji, Nirawati, dan Maryam (2017)] menyatakan satu diantara model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana siswa belajar sambil bermain yang menjadikan siswa aktif dalam penyelesaian masalah dan membuat siswa tidak bosan di kelas.

Selain model penggunaan media juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media sebagai alat untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi maupun meningkatkan kemampuan matematis. Sejalan dengan pendapat Bethan (2016) yang menyatakan bahwa dalam mengelola pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar agar efektif dan menyenangkan dapat menggunakan media kartu soal. Dengan penggunaan media kartu soal siswa akan merasa tertantang untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi karena dalam proses pembelajarannya juga terdapat permainan yang menuntut adanya persaingan antar siswa di dalam kelas karena salah satu sifat anak SD adalah senang bermain.

Dalam penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya (Shadiq 2014) ada 4 langkah proses pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalahnya, (2) merancang cara penyelesaiannya, (3) melaksanakan rencana, (4) menafsirkan hasilnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media laci kartu soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV di SD 6 Jekulo.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV semester 2 SD 6 Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2018/2019. Dengan jumlah siswa 35 yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran TGT berbantuan media Laci Kartu Soal, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

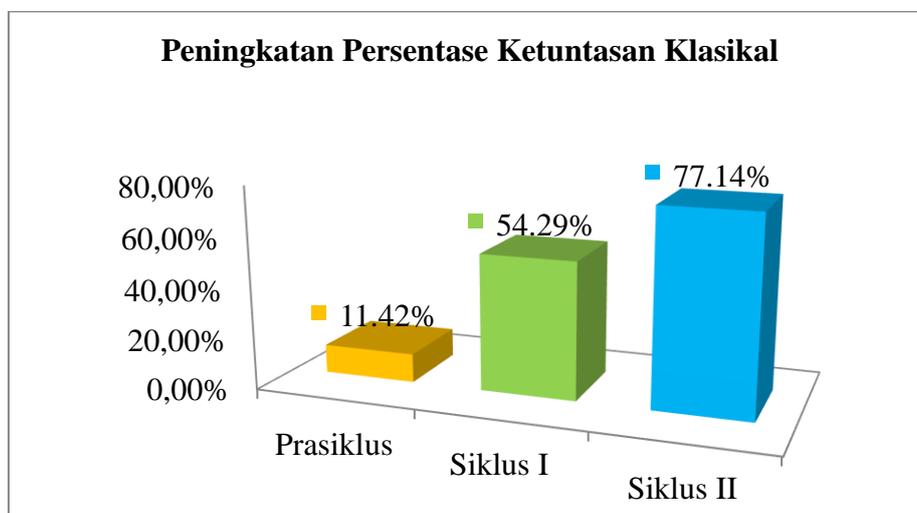
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian siklus ini berlangsung dua kali dengan pembelajaran matematika di semester genap menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2013). Prosedur kerja/rancangan penelitian dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen yakni (1) perencanaan (planing), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes dan non tes. Teknik tes berbentuk tes, sedangkan yang termasuk teknik non tes adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknik terdapat 2 teknik analisis data yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif untuk menghitung nilai rata-rata, ketuntasan belajar individu, dan ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan analisis data kualitatif untuk mengukur aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Model *TGT* berbantuan media Laci Kartu Soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar siswa kelas IV. Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdapat 3 pertemuan 2 pertemuan pembelajaran dan 1 pertemuan untuk evaluasi.

Pada kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus II. Pada jumlah siswa yang tuntas menunjukkan peningkatan dari prasiklus ke siklus II. Pada prasiklus hanya terdapat 4 siswa yang mampu mencapai KKM, siklus I meningkat menjadi 19 siswa yang mampu mencapai KKM kemudian meningkat sebanyak 27 siswa yang tuntas karena mampu mencapai KKM pada siklus II. Begitu juga pada rata-rata nilai yang didapat, pada prasiklus mencapai 38,48 kemudian meningkat pada siklus I dengan rata-rata 63,9 dan siklus II rata-rata klasikal 75,2. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah matematis sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan minimal 70 dengan presentase ketuntasan klasikal $\geq 70\%$. Untuk memperjelas data di atas dapat dilihat pada gambar diagram batang dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Berdasarkan diagram batang 1 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal pada prasiklus meningkat dari 11,42% menjadi 54,29% pada siklus I. Jadi peningkatan yang terjadi pada prasiklus ke siklus I sebesar 42,87%. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 54,29% menjadi 77,14%. Jadi peningkatan yang terjadi pada siklus I ke siklus II sebesar 22,85%.

Meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa dikarenakan mulai adanya ketertarikan siswa terhadap soal cerita pemecahan masalah. Berbeda pada kondisi awal prasiklus siswa tidak menyukai dan tidak tertarik pada soal pemecahan masalah. Hal tersebut dikarenakan penerapan model TGT, model tersebut dipilih melihat dari karakteristik siswa yang mempunyai daya saing tinggi dan menyukai permainan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Suharni (2017: 6), ditemukan solusi yaitu dengan penerapan model yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap soal pemecahan masalah sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT mengandung unsur permainan dan *tournament* sehingga dengan menerapkan model TGT diharapkan siswa mampu tertarik dengan pembelajaran dan termotivasi untuk bersaing. Selain penerapan model *Teams Games Tournament*, penggunaan media juga mempengaruhi meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas IV SD 6 Jekulo. Media yang digunakan peneliti adalah media yang sederhana namun saling berkaitan dengan model pembelajaran TGT yaitu media laci kartu soal. Menurut Widyaningrum, Pujiastuti dan Wijayanti (2016: 210) salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah kartu masalah. Pada penelitian ini siswa tertarik dengan media yang diterapkan peneliti dalam menunjang model TGT. Karena dalam menggunakan media siswa sambil melakukan permainan, sehingga siswa tertarik dengan media. Media yang berupa kartu merupakan variasi dalam penyajian sebuah soal, sedangkan laci sendiri sebagai tempat untuk kartu soal yang mempunyai konsep. Konsep dari laci yaitu seperti piramid, semakin ke atas akan semakin mengerucut, begitu juga pada laci kartu soal. Semakin ke atas tingkat kesulitan pada kartu soal akan meningkat.

Pada aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa belum mampu mencapai indikator keberhasilan kemudian pada siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan. Adapun peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas segitiga dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media laci kartu soal dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini.



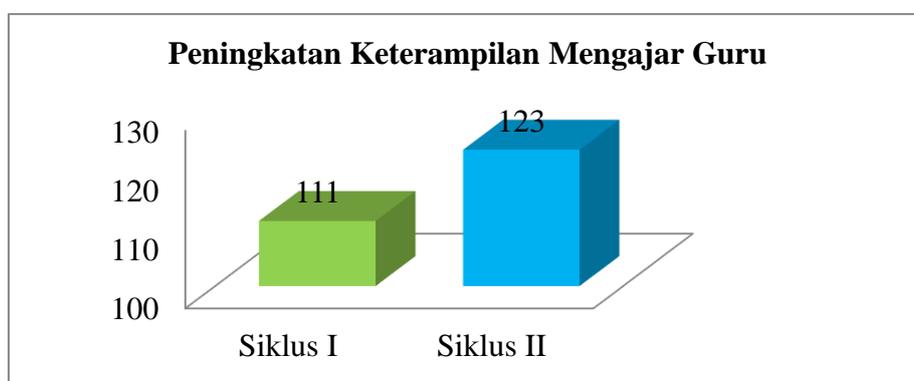
Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan diagram batang 4.28 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan nilai yang dialami sebesar 23,5. Gambar 4.29 menunjukkan jika siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, namun aktivitas siswa meningkat pada siklus II. Hasil siklus II menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal mendapatkan nilai 70.

Pada siklus I saat berdiskusi kelompok hanya beberapa yang ikut berdiskusi dan menyampaikan pendapat dalam berkelompok. Kemudian pada siklus II guru memberi arahan agar dalam menyelesaikan soal pada *games and tournament* siswa dapat berdiskusi dengan menyampaikan pendapat agar dapat menyelesaikan dengan mudah dan cepat. Dikarenakan di siklus I pada indikator *emotional activity* hanya beberapa siswa yang mampu mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok. Dengan upaya yang dilakukan guru pada siklus II siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok. Hal tersebut sejalan dengan model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif TGT, Tiya (2013: 181) menyatakan model ini menyiapkan siswa agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama hingga kemudian siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri.

Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa karena dalam model TGT siswa dituntut untuk melakukan tutor sebaya. Hal tersebut ditunjukkan pada langkah *teams* dimana siswa dituntut untuk saling membantu antara anggota kelompok yang belum paham dalam materi. Selain itu pada tahap *games and tournament* siswa dituntut untuk bekerja sama dalam meraih tingkatan yang tertinggi pada media laci kartu soal. Sejalan dengan Wilujeng (2013: 51) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar.

Pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media laci kartu soal. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I total skor 111 dan pencapaian keberhasilannya mencapai 79,29% dengan predikat baik. Kemudian meningkat pada siklus II dengan total skor 123 dan pencapaian keberhasilannya 87,85% dengan predikat sangat baik. Dengan demikian keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media laci kartu soal telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu predikat baik dengan minimal skor 98 dan pencapaian keberhasilan 70%. Adapun peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media laci kartu soal dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

Berdasarkan diagram batang 3 menunjukkan bahwa ketrampilan mengajar guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang dialami yaitu sebesar 12

skor. Dengan demikian keterampilan guru pada siklus I maupun II sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal mencapai skor 98.

Hasil observasi keterampilan mengajar guru pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I. Peningkatan yang dialami dari siklus I ke siklus II sebesar 12 skor dan 8,56%. Hasil siklus II menunjukkan skor 123 dengan pencapaian keberhasilan 87,85%. Dengan demikian keterampilan mengajar guru mampu dikatakan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu skor minimal 98 dan pencapaian keberhasilan 70% dengan predikat baik.

Berdasarkan hasil observasi peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran menunjukkan adanya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang baik selama menerapkan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* berbantuan media laci kartu soal. Sejalan dengan Mansur (2016: 125) menyatakan jika pendidik yang memiliki berbagai keterampilan mengajar dan memiliki juga kualifikasi baik sebagai pendidik mata pelajaran akan dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan hasil tes evaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD 6 Jekulo dengan menggunakan model *Teams Games and Tournament* berbantuan media laci kartu soal pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar, menunjukkan pada siklus I memperoleh skor rata-rata 63,9 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 54,29%, kemudian meningkat pada siklus II memperoleh skor rata-rata 75,2 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 77,14%.
2. Peningkatan nilai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games and Tournament* berbantuan media laci kartu soal pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menunjukkan pada siklus I memperoleh nilai 60,5 dengan predikat D (perlu bimbingan) kemudian meningkat pada siklus II dengan memperoleh nilai 84 dengan predikat B (baik).
3. Peningkatan keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games and Tournament* berbantuan media laci kartu soal pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV SD 6 Jekulo menunjukkan pada siklus I memperoleh skor 114 dan pencapaian keberhasilan mencapai 81,43% dengan predikat baik, kemudian meningkat pada siklus II dengan memperoleh skor 123 dan pencapaian keberhasilan 87,85% dengan predikat sangat baik.

Beberapa hal yang dapat disarankan yaitu guru harus mampu memahami kondisi dan kemampuan awal siswa yang akan diteliti agar mampu menentukan model dan materi. Selain itu penelitian lain dapat menggunakan media lain untuk dikombinasikan dengan TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aristin & Abidin. 2013. Penerapan Pembelajaran TGT Berbantuan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Kreano*, 4 (1), 50-56.
- Bethan, D. S. 2016. Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Jarakan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5 (5), 414-423
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 23 tahun 2006 tentang standar kompetensi kelulusan*.

- Kristiana, I., Atip, N., & Indah, R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. 6 (2), 78-92.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung ; PT Refika Aditama
- Mansur, N. 2016. Penerapan Keterampilan Mengajar Dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa. *Lantanida Journal*. 4 (2), 118-127.
- Muchlis, E. E. 2012. Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Ii Sd Kartika 1.10 Padang. *Jurnal Exacta*, 10 (2), 136-139.
- Nasution. 2016. *Kurikulum Pengajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Shadiq, F. 2014. *Strategi Pemodelan Pada Pemecahan Masalah Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suharni. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V B SDN 07 Baruga Kendari. *Wakapendik*, 2 (4), 1-7.
- Suji, Nirawati, S., & Maryam. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2 (2), 63-71.
- Tiya, K. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (2), 177-197.
- Widyaningrum, P. S., Pujiastuti, E., Wijayanti, K. 2016. Keefektifan Pembelajaran Model *POGIL* Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Karakter Bangsa Siswa Kelas III. *Unnes Journal of Mathematics Education*. 5 (3), 208-216.
- Wilujeng, S. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament*. *Journal of Elementary Education*. 2 (1), 45-53.
- Wulandari, P., Mujib, & Putra, F, G. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Berbantuan Perangkat Lunak Maple Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar*, 7(1), 101-107.