

Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Soal Numerasi Siswa Kelas III

Tantri Kusumaningrum✉, Universitas PGRI Madiun

Dr. Elly's Mersina Mursidik, S. Pd., M. Pd, Universitas PGRI Madiun

Dr. Hendra Erik Rudyanto, S. Pd., M. Pd, Universitas PGRI Madiun

✉ tantri_2102101065@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to determine the improvement of the numeracy skills of third grade students at SDN Wonoayu Madiun Regency on numeracy questions on data presentation material in tables by applying the TGT type cooperative model with interactive learning media based on Articulate Storyline 3. This research uses Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. The research subjects were third grade students of SDN Wonoayu with a total of 17 students. The data of students' numeracy test results were collected through evaluation questions at the end of learning. The results showed that the application of TGT type cooperative model assisted by interactive learning media based on Articulate Storyline 3 can improve students' numeracy skills. This can be seen from the increase in student test results in the pre-cycle, where the level of completeness was 35%. In cycle I it increased to 58%, from these results it has not met the Minimum Completion Criteria (KKM) of 85%. Therefore, improvements were made in cycle II, where the percentage of completeness increased to 88%. The results of this study indicate that the application of the TGT type cooperative model assisted by interactive learning media based on Articulate Storyline 3 can improve numeracy skills on numeracy problems.

Keywords: *TGT Type Cooperative Model, Interactive learning media based on Articulate Storyline 3, Numeracy Skills, and Numeracy.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas III di SDN Wonoayu Kabupaten Madiun pada soal numerasi materi penyajian data dalam tabel dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Wonoayu dengan jumlah 17 siswa. Data hasil tes kemampuan berhitung siswa dikumpulkan melalui soal evaluasi pada akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dapat dilihat peningkatan hasil tes siswa pada pra siklus, Dimana tingkatan ketuntasan sebesar 35%. Pada siklus I meningkat menjadi 58%, dari hasil ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 85%. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II, Dimana presentase ketuntasan meningkat menjadi 88%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada soal numerasi

Kata kunci: *Model Kooperatif Tipe TGT, Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3, Kemampuan Berhitung*



PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara berbagai elemen pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir logis, bernalar, berpikir kreatif, serta kemampuan dalam memecahkan masalah dan kemampuan matematis lainnya dapat ditingkatkan (Gusteti & Neviyani, 2022). Dengan kegiatan pembelajaran matematika tentunya dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa khususnya di sekolah dasar. Siswa akan mempelajari berbagai operasi matematika, menyelesaikan masalah, dan menemukan solusi sesuai dengan kemampuannya (Hakim, D & Sari, Rika, M, 2019). Kemampuan berhitung bukan hanya tentang menghitung, tetapi juga tentang memahami konsep-konsep dasar matematika yang berkaitan dengan bilangan dan operasi hitung. Kemampuan ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terkait matematika (Fitriani & Lubis, E, M, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Wonoayu, Kabupaten Madiun, menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi. Suasana kelas kurang kondusif, dengan banyak siswa menunjukkan kejenuhan. Dari 17 siswa, hanya 6 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sementara 11 siswa masih di bawah KKM, sehingga 65% siswa tidak mencapai ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi model pembelajaran, di mana guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yang mendorong keterlibatan semua siswa dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan. Pendekatan ini melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, dengan peran siswa sebagai pengajar sebaya, serta mengintegrasikan unsur permainan (Astuti dkk., 2022). Salah satu kelebihan model TGT (*Team Games Tournament*) yaitu siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih santai sambil mengembangkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, persaingan yang positif, dan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran (Zailani & Tawarni, 2023). Meningkatkan kemampuan berhitung siswa diperlukan alat pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa lebih mudah memahaminya (Ummah, 2016). Jika media yang digunakan menarik dan kreatif maka tujuan pembelajaran yang diinginkan guru akan lebih mudah tercapai (Febiola, K, 2020). Media pembelajaran sangat beragam salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu tampilan (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas dan keberhasilan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Soal Numerasi Siswa Kelas III" yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa pada soal numerasi dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang melibatkan siswa kelas III SDN Wonoayu, Kecamatan Pilangkenceng, Kabupaten Madiun, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Terdiri dari dua siklus, masing-masing berlangsung selama 3 × 35 menit dan

melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, dengan tes evaluasi berupa 10 soal uraian di akhir pembelajaran. Ketuntasan siswa ditentukan berdasarkan nilai KKM Matematika kelas III, yaitu 75, dan penelitian dianggap berhasil jika 85% siswa mencapai ketuntasan secara klasikal.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah mengikuti prosedur penelitian tindak kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap yaitu utama perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tindakan dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian adalah kelas III di SDN Wonoayu Kabupaten Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III pada soal numerasi materi penyajian data dalam tabel dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Berikut adalah pembahasan dan hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	6	35%	10	58%	15	88%
Belum Tuntas	11	65%	7	42%	2	12%

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, dari 17 siswa, 6 siswa (35%) mencapai KKM, sementara 11 siswa (65%) belum tuntas, dengan rata-rata kelas 64 yang tergolong "Cukup". Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas III dalam menyelesaikan soal numerasi. Siswa yang memenuhi KKM terkait dengan materi sebelumnya, sedangkan yang belum paham disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional dan kurangnya keterlibatan siswa. Guru juga belum memanfaatkan media digital. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada siklus I.

2. Siklus I

Pada siklus I, observasi menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Guru memulai pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran, berdoa, dan menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" untuk menumbuhkan rasa kebangsaan. Setelah ice breaking, guru mengajukan pertanyaan pemantik dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengakses media interaktif dan mendiskusikan LKPD. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kuis, di mana setiap kelompok mengerjakan soal latihan dan mengikuti turnamen. Setelah penerapan model ini, tes evaluasi menunjukkan bahwa dari 17 siswa, 10 siswa (58%) tuntas, sedangkan 7 siswa (42%) belum tuntas, dengan rata-rata kelas 77,35 yang tergolong "Baik". Nilai rata-rata kelas meningkat dari 64 pada pra siklus menjadi 77,35 pada siklus I, dan persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 35% menjadi 58%. Namun, ketuntasan belajar masih di bawah 85%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Tahapan refleksi pada siklus I diperbaiki dalam siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Meskipun materi yang diajarkan tetap sama, terdapat perbedaan dalam skenario pembelajaran dan pembaruan media, termasuk penggunaan animasi, gambar menarik, kuis interaktif, dan permainan drag and drop untuk meningkatkan semangat siswa. Di akhir pembelajaran, guru memberikan tes evaluasi, yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa, 15 siswa (88%) tuntas, sedangkan 2 siswa (12%) belum tuntas, dengan rata-rata kelas 87,06 yang tergolong "Sangat Baik". Nilai rata-rata kelas meningkat dari 77,35 pada siklus I menjadi 87,06 pada siklus II, dan persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 58% menjadi 88%. Dengan pencapaian ketuntasan belajar yang terpenuhi, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, namun 2 siswa yang belum tuntas akan mendapatkan remedial dari guru kelas III dan diberikan link web untuk latihan mandiri di rumah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapatkan dalam penelitian bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan pilihan tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena proses pembelajaran berlangsung dengan situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti sebelumnya saat guru hanya menggunakan metode konvensional dimana siswa cenderung bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari penilaian aktivitas siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 2. Perbandingan Nilai Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Nilai	Kategori	Aktivitas Siswa	
		Siklus I	SiklusII
60 - 69%	Cukup	60%	
80 - 100%	Sangat Baik		88%

Berdasarkan tabel 2, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan keaktifan antara dua siklus pembelajaran. Pada Siklus I, siswa memperoleh nilai 60% termasuk kategori "Cukup", dengan 40% belum menjawab apersepsi, kurang antusias dalam kelompok, dan kebingungan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Pada Siklus II, nilai meningkat menjadi 88% dikategorikan "Sangat Baik", menunjukkan siswa lebih aktif, percaya diri, dan memahami materi dengan lebih baik. Namun, 12% siswa masih memerlukan perhatian lebih untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Nilai	Kategori	Aktivitas Guru	
		Siklus I	SiklusII
70 - 79%	Baik	77%	
80 - 100%	Sangat Baik		89%

Berdasarkan tabel 3, hasil observasi aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang signifikan antara dua siklus. Pada Siklus I, guru memperoleh nilai 77%, yang termasuk dalam kategori "Baik," menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran sudah cukup baik, meskipun masih ada aspek yang perlu diperbaiki. Nilai aktivitas guru pada Siklus II meningkat menjadi 89%, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik." Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru berhasil menerapkan umpan balik dan mengatasi kendala yang dihadapi pada siklus I, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan siswa.

Peningkatan ketuntasan belajar siswa menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT berbantuan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Pencapaian KKM meningkat dari 35% pada pra siklus, 58% pada siklus I, menjadi 88% pada siklus II, sehingga penelitian ini berhasil. Dua siswa, DNFP dan NDP, yang belum tuntas akan mendapatkan remedial dan pendekatan personal dari guru, serta diberikan *link web* untuk latihan mandiri di rumah.

Penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa mencapai kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Musa, dkk (2025) menunjukkan bahwa model ini membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterampilan berhitung melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Purwaningsih & Wiyasa (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline 3* berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penyajian materi yang menarik dan gambar relevan meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik melalui alat bantu visual dan kuis interaktif.

Penelitian di kelas III SDN Wonoayu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi penyajian data dalam tabel. Temuan ini juga menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan observasi yang menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi setelah perbaikan media. Selain itu, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran juga meningkat, berdampak positif pada interaksi dan bimbingan kepada siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III pada soal numerasi materi penyajian data. Berdasarkan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III, disarankan agar pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru, melakukan pemantauan yang berkelanjutan. Kepala sekolah perlu mendorong guru untuk secara konsisten menggunakan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakter siswa. Sementara itu, guru diharapkan aktif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, memperluas sumber ajar, dan mengembangkan inovasi media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penerapan model TGT dapat memberikan hasil yang positif dan berkelanjutan dalam kemampuan berhitung siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Astuti, N, F., Suryana, A., & Suaidi, E, H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
2. Febiola, K, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v3i2.28263>
3. Fitriani, & Lubis, E, M, S. (2022). Pembelajaran Realistic Mhatematics Education (RME) Dengan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 269–280. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.6236>

4. Gusteti, M. U., & Neviyani. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
5. Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
6. Hakim, D, L., & Sari, Rika, M, M. (2019). Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129–141. <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4860>
7. Musa, M, M., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2025). Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(April), 613–634. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4489>
8. Purwaningsih, N, K., & Wiyasa, I, K, N. (2024). Jarimatika Digital : Media Berhitung Materi Perkalian Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Instruction*, 5, 148–159. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74887>
9. Ummah, K. (2016). Peningkatkan Penguasaan Materi Penjumlahan Bilangan 1 Sampai 10 Melalui Metode Demonstrasi Media Counting Box Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pajajaran Kulon Kecamatan Pajajaran Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(5), 1–23. <https://doi.org/10.51747/jp.v11i01.1874>
10. Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 38–48. <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>