



## Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal pada Siswa Kelas II SD Negeri 02 Kanigoro

Reni ✉, Universitas PGRI Madiun

Octaria Hidayatus Sholikhah, Universitas PGRI Madiun

Upik Wahyuni Nawang Putri, SDN 02 Kanigoro

✉ [reniarensha25@gmail.com](mailto:reniarensha25@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro melalui implementasi model pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Team Game Tournament*) yang menggunakan kartu pertanyaan. Siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro sebagai subjek penelitian, yang merupakan bagian dari penelitian tindakan di kelas. Observasi, wawancara, dan tes digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisis dengan metode deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Penelitian memperlihatkan bahwasanya ketika siswa kelas II SD Negeri 02 Kanigoro menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kartu pertanyaan, meningkatkan kemampuan mereka dalam mempelajari materi perkalian dalam mata pelajaran matematika. Pada pra siklus, rata-rata nilai siswa adalah 58,7, dan presentase hanya 43% dari mereka yang mencapai KKM. Namun, dengan menerapkan model kooperatif TGT, rata-rata nilai pada Siklus I meningkat menjadi 71, dan persentase siswa yang mencapai KKM juga naik menjadi 71%. Meskipun demikian, karena persentase tersebut belum memenuhi persyaratan keberhasilan dalam pembelajaran, pengukuran dilanjutkan pada Siklus II. Pada siklus terakhir, 93% dari siswa mencapai KKM, dengan rata-rata nilai mencapai 84. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya terjadi sebuah peningkatan dalam pemahaman siswa tentang perkalian selama kedua siklus tersebut.

**Kata kunci:** Keaktifan dan Hasil Belajar; Model Kooperatif Tipe TGT; Kartu Soal

---



## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang menentukan seberapa baik siswa belajar. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang aktif sangat penting dan memengaruhi kinerja siswa di sekolah dasar dan menengah (Hariyanto dkk., 2023; Ningsih, 2018; Puspitaningdyah & Purwanti, 2018; Putri dkk., 2019; Royani dkk., 2020). Setiap partisipasi siswa dalam proses belajar merupakan indikasi dari keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif mengimplikasikan bahwa siswa terlibat dalam pembelajaran, bersedia untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi untuk mengkomunikasikan terkait dengan yang diberikan pada siswa. Untuk itu, guru perlu memastikan bahwa siswa aktif terlibat pada saat proses belajar di kelas.

Proses pembelajaran merupakan cara penting untuk membantu siswa belajar lebih baik dan mengoptimalkan potensi mereka. Hal tersebut sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI, Pasal 41 tahun 2007 menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya harus bersifat interaktif, memotivasi, menarik, dan menantang sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Pembelajaran juga harus memberikan ruang bagi kreativitas, spontanitas, dan otonomi berdasarkan kemampuan dan minat siswa. Mulyasa (2014) menyatakan bahwa keterlibatan aktif setidaknya sebagian siswa dalam proses belajar secara fisik, mental, dan sosial merupakan indikator efektivitas pembelajaran. Selain itu, mereka juga harus menunjukkan keterlibatan yang kuat dan kesadaran diri terhadap kualitas pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Menurut penjelasan sebelumnya, keterlibatan atau aktivitas siswa dalam belajar merupakan indikasi keberhasilan pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, perlu agar para guru untuk berupaya menciptakan kegiatan yang mengaktifkan siswa. Hal ini karena kesuksesan siswa sangat bergantung pada aktivitas mereka sendiri dalam belajar.

Sardiman menyatakan dalam Thalita (2019) bahwa tindakan dan pemikiran saling terkait, dan pembelajaran melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan. Aktivitas fisik yang mana siswa menggunakan tangan dan kaki, membuat kerajinan, bermain, atau bekerja. Seorang siswa yang mempunyai aktivitas psikis (mental) apabila kekuatan mentalnya digunakan secara maksimal atau maksimal dalam konteks pembelajaran. Sudjana (2010) menguraikan indikator pembelajaran aktif sebagai berikut: (1) aktif berpartisipasi dalam tugas-tugas di kelas, (2) Berpartisipasi dalam latihan memecahkan masalah, (3) bertanya kepada teman dan guru, (4) mencari informasi, (5) berpartisipasi dalam diskusi dengan orang lain, (6) menilai kemampuan diri sendiri, dan (7) belajar metode untuk memecahkan masalah, dan (8) mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam kegiatan belajar siswa tidak akan tercapai jika mereka tidak aktif berpartisipasi dalam tugas, memecahkan masalah, bertanya kepada guru dan teman, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta mengaplikasikan data yang ditemukan.

Menurut hasil dari penelitian ini, ada kasus di mana siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Pertama, ketika siswa tidak aktif dalam memberikan jawaban. Kedua, saat siswa bekerja dalam kelompok, hanya sedikit dari mereka yang aktif dalam menyelesaikan tugas, sementara yang lain hanya berbicara. Ketiga, siswa dengan kesulitan akademis cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran. Keempat, siswa dengan kesulitan akademis juga cenderung kurang aktif dalam memberikan pendapat. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka tidak mencapai hasil belajar yang baik di sekolah.

Menurut Hamalik (2008: 30), perubahan perilaku seseorang adalah bukti bahwa mereka telah belajar. Dimiyati dan Mudjiono (1999) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran bisa ditinjau menggunakan sudut pandang dari siswa itu sendiri dan juga dari sudut pandang guru. Perkembangan intelektual mahasiswa meningkat dibandingkan sebelumnya, menurut mereka. Howard Kingsley (dalam Nana Sudjana, 2005: 85) mengklasifikasikan hasil pembelajaran ke dalam tiga kategori: 1) kebiasaan dan keterampilan, 2) pemahaman dan pengetahuan, 3) pandangan yang membentuk prinsip. Ide-ide Howard Kingsley menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dapat berubah seiring waktu. Karena pengalaman pembelajaran merupakan bagian dari kehidupan mereka, siswa akan selalu mengingat pengalaman-pengalaman tersebut.

Dalam menjalankan tugas mengajar di kelas, guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran selain menggunakan pendekatan dan strategi konvensional. Model-model pembelajaran ini memiliki potensi untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Terakhir namun tidak kalah pentingnya, terdapat situasi di mana siswa tidak memperhatikan guru, sehingga menyebabkan pembelajaran terasa monoton bagi mereka. Sebagai hasilnya, perlunya model pembelajaran untuk dapat mendorong siswa terlibat dan aktif dalam seluruh pada saat pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di kelas II SD Negeri 02 Kanigoro menunjukkan bahwa siswa dalam pelajaran matematika tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM). Jika hasil belajar mereka tetap di bawah KKM, maka siswa tidak akan mencapai tujuan mereka di sekolah.

Setelah melakukan wawancara tersebut, data dikuatkan dengan observasi siswa kelas II SD Negeri 02 Kanigoro. Sebagian besar siswa kelas II senang belajar matematika, namun aktivitas siswa tergolong rendah. Secara konkret, ketika guru mengajukan pertanyaan tentang perkalian, sering kali terlihat bahwa siswa bersikap pasif dan tidak merespons. Pada saat kesempatan bertanya diberikan kepada siswa terkait dengan materi atau pertanyaan yang mereka tidak pahami, mereka cenderung tidak aktif dalam berpartisipasi, mereka jarang bertanya. Ini juga membutuhkan waktu untuk memproses pertanyaan. Namun setelah dikoreksi, masih banyak jawaban yang salah.

Saat mewawancarai siswa kelas II SD Negeri 02 Kanigoro, mereka lebih suka belajar secara berkelompok. Pembelajaran kelompok memungkinkan mereka berdiskusi dengan teman-teman ketika mereka menemukan suatu masalah saat mengerjakan soal matematika. Terakhir namun tidak kalah pentingnya, siswa-siswa mempunyai kemampuan yang tepat dalam bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan masalah dengan cepat.

Langkah-langkah diperlukan agar mempermudah siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro terlibat lebih dalam dalam pembelajaran matematika. Salah satu upaya ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan agar bisa meningkatkan interaksi siswa dan kerja kelompok. Model TGT (*Teams Games Tournament*) yakni salah satu dari banyak model pembelajaran kolaboratif tersebut. Model TGT telah banyak digunakan pada pembelajaran matematika, bahasa Indonesia, dan sains dan digunakan mulai dari kelas dua hingga universitas (Donni, 2017: 307-308). Dalam model ini, siswa melakukan permainan dan turnamen (pertandingan) dengan anggota tim lainnya berdasarkan materi pembelajaran dan mengumpulkan poin untuk timnya. Siswa tersebut sangat menyukai permainan, yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran..

Pembelajaran TGT menjadi lebih mudah ketika didukung dengan media permainan. Media merupakan sebuah alat, teknik, dan metode untuk memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi dan berinteraksi lebih baik selama proses pembelajaran. Kartu pertanyaan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar TGT. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan tentang perkalian, dan siswa menggunakan kartu kosong yang disediakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan kartu media ini. Hal ini dapat membantu dalam berbagai hal, seperti mengubah kebiasaan pengajaran yang berfokus kepada seorang guru menjadi kebiasaan yang berfokus pada siswa, meningkatkan efektivitas kolaborasi dalam pembelajaran, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Siswa belajar bertanya secara mandiri untuk bertanya dan memecahkan masalah.

Tujuan dilakukannya penelitian ini agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menggunakan kartu pertanyaan. Selain itu, untuk mengevaluasi keefektifan model pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan mencapai peningkatan hasil belajar matematika. Metode ini diharapkan dapat mengubah dinamika pembelajaran dari orientasi yang terpusat pada guru menjadi lebih berfokus pada siswa. Selain itu, metode ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan di mana siswa dapat bekerja sama lebih baik dan merasa lebih bersemangat dalam belajar.

## METODE

Pelaksanaan penelitian ini melalui dua siklus sejak Mei 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro tahun pelajaran 2023/2024. Kelas tersebut terdiri dari 28 siswa, dengan 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Studi yang dilakukan ini difokuskan pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian.

Data dikumpulkan melalui pengamatan. Metode pengamatan dipergunakan dalam mengumpulkan data terkait bagaimana siswa melaksanakan pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Pada akhir setiap siklus, dilakukan tes menggunakan pertanyaan post-test. Kemudian juga, untuk memastikan bahwa menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan kuesioner dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar matematika siswa. Fokus penelitian ini adalah mengukur tingkat pemahaman siswa dalam aspek kognitif yang terkait dengan perkalian matematika.

Data numerik dan naratif digunakan dalam penelitian ini. Metode deskriptif naratif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa belajar dari model kooperatif TGT. Langkah berikutnya adalah mengumpulkan hasil pengamatan ke dalam tabel dengan kriteria persentase. Data deskriptif numerik diperoleh dari hasil tes.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siswa kelas II SD Negeri 02 Kanigoro. Hal tersebut dibuktikan pada kegiatan pra siklus dari 28 siswa mendapatkan nilai rata-rata 58,7 dengan presentase 43%. Dari kegiatan pra siklus peneliti mendapatkan hasil yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya yaitu siklus 1 dimana siswa mendapatkan nilai rata-rata 71 dengan presentase 71%. Dari kedua kegiatan tersebut presentase meningkat sebesar 28%. Namun, hasil pada siklus 1 nilai belum mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dilanjutkan dengan kegiatan siklus 2. Hasilnya, dari 28 siswa mendapatkan nilai rata-rata 84 dengan presentase 93%.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua siklus dan dimulai dengan kegiatan pra siklus. Sebelum siklus dimulai, peneliti melakukan pengamatan dengan pretes untuk menentukan status siswa. Siswa-siswa menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran matematika berdasarkan pengamatan yang dilakukan. Selain itu, mereka juga mengabaikan penjelasan dari guru. Berikut adalah tabel hasil tes pra-siklus:

**Tabel 1.** Data Nilai Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	40	11	440
2	42	2	84
3	44	2	88
4	52	1	52
5	80	5	400
6	82	4	328
7	84	3	252
<b>Jumlah</b>			1.644
<b>Rata-rata</b>			58,7
<b>Presentase Ketuntasan</b>			43%

Dari tabel 1, terlihat bahwa 12 siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sementara 16 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan adalah 75. Hasil pretest menunjukkan bahwa siswa masih memiliki hasil yang

kurang memuaskan, dengan rata-rata skor sebesar 58,7 poin dan tingkat keberhasilan sebesar 43%.

Langkah pertama dalam siklus I untuk merencanakan tindakan adalah mengidentifikasi masalah. Hasil dari proses perencanaan siklus I meliputi: pembuatan rencana pembelajaran, konstruksi rencana implementasi pembelajaran, dan pengembangan alat evaluasi serta dokumentasi dalam praktik. Semua hasil ini dicapai dengan menggunakan model TGT yang didukung dengan penggunaan kartu pertanyaan untuk implementasi matematika. Menurut Solihah (2016), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan memberikan gambaran dan materi kepada guru, kemudian siswa berkolaborasi dengan kelompok dan saling berkontribusi agar teman-temannya yang belum memahami dapat memahami materi tersebut membantu Anda dengan cara ini. Turnamen permainan diadakan untuk mengerjakan tugas bersama dan melihat apakah siswa telah menguasai materi. Hadiah akan diberikan di akhir pelajaran. Seperti hasilnya, langkah-langkah berikut dilakukan oleh para peneliti selama Siklus I dari pengajaran: 1) Guru atau peneliti memperkenalkan pelajaran. Ada beberapa langkah yang terlibat dalam proses memberikan materi. Langkah pertama adalah memberikan penjelasan kepada para siswa terkait dengan hasil yang diinginkan, memberikan motivasi dan insentif untuk usaha mereka, dan kemudian mengevaluasi apakah siswa telah memahami materi tersebut. 2) Kelompok. Siswa dibagi menjadi empat kelompok, dan setiap kelompok memiliki distribusi yang berbeda. Melalui kegiatan kelompok, siswa mempelajari konten dan membantu teman mereka di tim yang kurang memahami. Pada model pembelajaran kolaboratif tipe TGT, unsur kelompok adalah yang sangat penting. Tantangannya yaitu untuk membentuk tim yang dapat menyelesaikan tugas dengan maksimal usaha. Selain itu, setiap tim bertanggung jawab untuk memastikan pemahaman kepada anggota yang mungkin belum mengerti tugas tersebut, dengan tujuan meningkatkan pencapaian akademis. Untuk memastikan bahwa siswa merasa diterima dan dihargai, setiap anggota grup harus diberikan perhatian dan pengakuan yang sama. 3) Permainan. Pada tahap ini, guru merancang sebuah permainan yang memakai kartu pertanyaan. Kartu itu berisi pertanyaan tentang perkalian. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam presentasi awal, permainan ini bisa dimanfaatkan dalam mengetes pemahaman siswa tentang materi yang sudah diberikan. Kartu pertanyaan dibagikan secara acak kepada setiap grup.

Masing-masing anggota kelompok memiliki kartu yang akan dikerjakan. Saat Anda bekerja, kami menyarankan Anda berkonsultasi dengan anggota kelompok Anda untuk menjawab pertanyaan. Di akhir permainan, setiap kelompok mengumpulkan hasil diskusi guru. 4) Turnamen (kompetisi), Turnamen adalah permainan yang dimainkan dalam proses belajar. Menurut Ni Luh Sri Armidi (2022), kebanyakan siswa akan lebih puas bila pembelajaran dilengkapi permainan, atau turnamen dalam model ini. Turnamen dilaksanakan sesudah guru memaparkan dan membagikan materi. Masing-masing kelompok kemudian akan berdiskusi dan berkolaborasi dalam memahami materi dan menyelesaikan LKS. Pada kompetisi ini guru menyiapkan kartu soal, perwakilan kelompok meletakkan kartu soal di depannya, dan siswa berkolaborasi dengan kelompok. Banyaknya jawaban yang benar pada setiap kelompok mempengaruhi perolehan poin, sehingga permainan ini membutuhkan kecepatan dalam memperoleh kartu soal. Di akhir permainan, Perwakilan dari setiap kelompok menulis masing-masing jawabannya di papan tulis. Selanjutnya, guru bekerja sama dengan siswa untuk mengoreksi dan menghitung jumlah poin. Poin yang diperoleh dari hasil pertandingan yang digabungkan dengan turnamen ini. 5) Penghargaan kelompok. Selama fase pengakuan, setiap anggota tim menghitung poin pencapaiannya. Kelompok yang mendapat nilai yang paling tinggi akan mendapat penghargaan berupa reward dari guru.

Di akhir siklus I, ujian dibagikan dengan tujuan untuk menentukan sejauh mana siswa telah belajar. Nilai tes siswa meningkat, berdasarkan observasi dan penelitian yang dilakukan selama Siklus 1. Tabel di bawah ini menunjukkan perbaikan yang terjadi:

Table 2. Data Nilai Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	40	3	120

<b>2</b>	42	3	126
<b>3</b>	44	2	88
<b>4</b>	80	7	560
<b>5</b>	82	4	328
<b>6</b>	84	5	420
<b>7</b>	86	2	172
<b>8</b>	88	2	176
<b>Jumlah</b>			1.990
<b>Rata-rata</b>			71
<b>Presentase Ketuntasan</b>			71%

Selama Siklus I, ada dua puluh siswa yang mencapai KKM dan ada 8 siswa yang tidak mencapai KKM. Tabel di atas menunjukkan bahwa Siklus I telah meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai siswa meningkat dari 43% menjadi 71% dan rata-rata mereka dari 56,7 menjadi 71 poin, yang menunjukkan peningkatan. Namun, peningkatan ini masih di bawah 75% dari target. Oleh karena itu, dilanjutkan dengan kegiatan siklus II.

Berdasarkan perolehan Siklus I, tindakan lanjutan untuk mencapai indikator ketuntasan hasil belajar adalah meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi dan keaktifan kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesempatan bertanya. Diharapkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang materi akan mampu membimbing anggota kelompok lainnya yang kurang memahami.

Berdasarkan perolehan hasil dari tindakan Siklus I dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan kartu soal dapat meningkatkan penerapan model kerjasama tipe TGT dalam pembelajaran matematika. Namun pencapaian indikator ketuntasan yang telah ditetapkan memerlukan perbaikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Data siklus II :

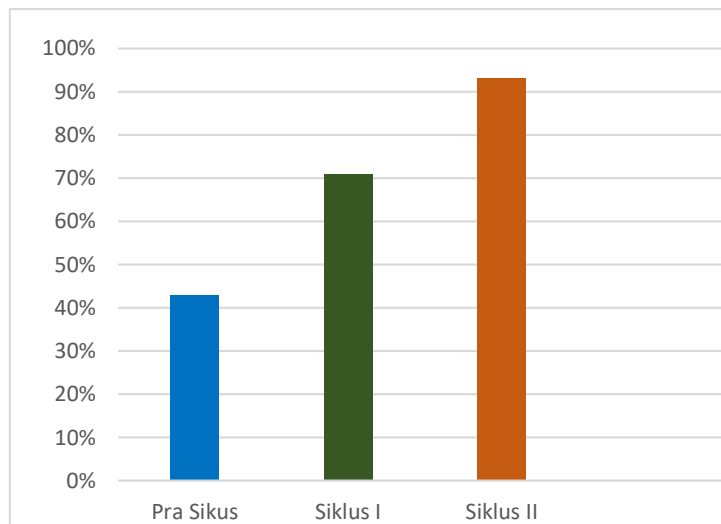
Tabel 3. Data Nilai Siklus II

<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Total Nilai</b>
<b>1</b>	62	1	62
<b>2</b>	72	1	72
<b>3</b>	80	5	400
<b>4</b>	82	4	328
<b>5</b>	84	6	504
<b>6</b>	86	2	172
<b>7</b>	88	6	528
<b>8</b>	92	3	278
<b>Jumlah</b>			2.344
<b>Rata-rata</b>			84
<b>Presentase Ketuntasan</b>			93%

Sesuai dengan perolehan tes siklus II tersebut, memperlihatkan bahwasanya hasil belajar para siswa meningkat setelah dilaksanakannya siklus II. Skor rata-rata sebelumnya adalah 71, meningkat menjadi 84. Tingkat penyelesaian pembelajaran juga meningkat dari 71% menjadi 93%. Hasil penelitian ini, 75% siswa yang mencapai KKM memenuhi kriteria kelulusan. Angka ketuntasan pembelajaran ini atau sebesar 93% ditentukan oleh 26 siswa yang mencapai KKM dan 2 siswa yang tidak mencapai KKM.

Observasi siklus II memperlihatkan siswa belajar lebih aktif. Mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan model kooperatif tipe TGT yang didukung dengan kartu soal. Siswa juga menunjukkan kinerja yang baik. Tetapi, terdapat dua

siswa dalam penelitian ini yang belum mencapai KKM. Siswa tersebut tidak banyak berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Ketika ditanya, siswa masih ragu untuk menjawab. Melalui penggunaan model tipe TGT dengan bantuan kartu soal pada Siklus I dan Siklus II, terbukti bahwa siswa lebih memahami materi perkalian dalam mata pelajaran matematika. Hasil pada siklus menunjukkan peningkatan. Peningkatan hasil dapat dilihat pada grafik berikut:



kelompok. siswa menjawab. kooperatif bantuan Siklus I dan bahwa memahami dalam mata setelah tes terakhir adanya belajar

Gambar 1. Diagram peningkatan hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II

## SIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang menggunakan bantuan kartu soal bisa diterapkan untuk menunjang peningkatan pada hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas II SD Negeri 02 Kanigoro. Nilai rata-rata dan ketuntasan siswa yang mencapai KKM menunjukkan peningkatan. Siklus terakhir memiliki rata-rata 58,7 dengan persentase 43%; ini meningkat menjadi rata-rata 71 dan

persentase 71% pada siklus pertama. Selama Siklus II, siswa mengalami peningkatan hasil rata-rata mereka naik menjadi 84, dan tingkat keberhasilan rata-rata mereka menjadi 93%. Sebanyak 26 siswa dari 93% mencapai KKM. Di antara 28 siswa, ada dua siswa yang tidak mencapai KKM, karena indikator dalam penelitian ini setidaknya 75%. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, siswa kelas II di SD Negeri 02 Kanigoro dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mereka dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan didukung oleh kartu soal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 96-104.
- Fitriani, Y. I., & Mursidik, E. M. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN KARTU SOAL KELAS V SD NEGERI 1 TINATAR. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1-13.
- Prasetyaningrum, D., Martini, K. S., & Susilowati, E. (2013). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Kartu Soal dan Roda Impian Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X Sma Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(3), 122-129.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.