

Pengembangan Media Permainan TESMA Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sumerta

Ni Kadek Intan Kristina Dewi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Dwijendra
intankristina92@gmail.com

Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Dwijendra
dewaayu56@gmail.com

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Sumerta yang layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan diadopsi dari model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini terdiri atas dua orang ahli media, dua orang ahli materi, serta pengguna yang terdiri dari 30 orang siswa dan dua orang guru yang merupakan guru di SD Negeri 6 Sumerta. Sedangkan objek penelitian ini meliputi validitas media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat belajar matematika. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi media dan materi, kuesioner kepraktisan media, dan kuesioner minat belajar matematika. Data penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas materi mendapatkan hasil 0,84 dengan kriteria sangat tinggi, kemudian hasil uji validitas media mendapat hasil 0,91 dengan kriteria sangat tinggi, hasil uji kepraktisan dari dua orang praktisi mendapatkan skor rata-rata yakni 98% dengan kriteria sangat praktis, kemudian hasil uji efektivitas dari hasil kuesioner minat belajar matematika mendapatkan nilai rata-rata yaitu 83% dengan kriteria sangat tinggi. Simpulan penelitian ini adalah media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Permainan TESMA, TGT, Minat Belajar

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pasti dan bersifat abstrak, namun memberikan banyak manfaat dalam aktivitas kehidupan manusia. Herlina (2016) “mengungkapkan bahwa matematika menjadi alat komunikasi dan alat berpikir untuk menganalisis suatu ilmu dan teknologi. Pada aspek pembelajaran, matematika menuntut siswa untuk dapat menguasai dan mengikuti aturan yang berlaku dalam matematika sehingga memiliki keberartian untuk menyumbangkan pengaruh positif dalam kehidupan sehari-hari” (Winaya, Priantini & Widiastuti, 2018).

Merujuk pada Permendikbud No 58 tahun 2014 dalam lampiran III menyatakan, bahwa Mata pelajaran matematika perlu

diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk hidup lebih baik pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan sangat kompetitif. Pelaksanaan pembelajaran matematika, diharapkan bahwa peserta didik harus dapat merasakan kegunaan belajar matematika.

Matematika adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Anggapan tersebut yang menyebabkan menurunnya minat dan motivasi

belajar dalam diri siswa dalam mempelajari dan memahami konsep matematika. Dalam proses pembelajaran di kelas, matematika yang terkesan rumit dan menjadi kesan buruk bagi sebagian siswa merupakan kendala bagi guru bagaimana cara menumbuhkan rasa suka atau minat siswa terhadap matematika itu. Sejalan dengan hal itu menurut Novita Maulydia (2022) “matematika menjadi mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh sebagian besar peserta didik. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang masih dianggap sulit. Masih banyak peserta didik yang berpendapat bahwa belajar Matematika itu sulit, membosankan, menyeramkan, ataupun tidak menarik. Pendapat tersebut menyebabkan Matematika bagi beberapa peserta didik menjadi mata pelajaran yang tidak disukai, patut ditakuti dan dibenci. Hal tersebut terutama dapat dialami oleh peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah rata-rata.”

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri (2019) mengenai faktor rendahnya minat belajar matematika siswa SD dari penelitian tersebut diperoleh fakta bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh 2 faktor yakni, faktor internal siswa dapat ditunjukkan dengan kurangnya rasa suka siswa terhadap mata pelajaran matematika dan beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, perhatian siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran matematika, serta rendahnya perestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Faktor rendahnya minat belajar siswa juga berasal dari faktor eksternal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa cara guru dalam mengajar masih monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran matematika.

Berdasarkan wawancara yang Peneliti lakukan dengan guru wali kelas V di SD N 6 Sumerta Peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai atau meminati pelajaran matematika ini karena siswa berpandangan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu diperoleh juga informasi bahwa selama mengajar matematika guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional dan belum

pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan games dalam mengajar matematika. Menurut Latief, dkk (Fariz 2023) model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru atau guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Artinya dalam model pembelajaran ini peran siswa sangat sedikit dalam proses pembelajaran dan siswa sulit untuk berkembang dalam pola pikirnya. Jika guru hanya memanfaatkan model pembelajaran seperti itu dengan hanya memanfaatkan media papan tulis, buku siswa, LKS, dan LKPD tentu siswa akan merasa jenuh saat belajar, tentu akhir akan mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran.

Sejalan dengan hal itu berdasarkan observasi yang Peneliti lakukan saat proses KBM matematika. Diperoleh fakta bahwa guru hanya memanfaatkan media papan tulis, LKS, dan LKPD sebagai bahan ajar. Setelah menerangkan materi guru akan memberikan latihan soal kepada siswa. Terus seperti itu dan di pertemuan berikutnya juga seperti itu. Sehingga hal tersebut menimbulkan rasa jenuh dari siswa. Bahkan untuk menyelesaikan 1 soal saja mereka membutuhkan waktu kurang lebih 10 menit. Bahkan untuk menyelesaikan masalah tersebut guru memberikan iming-iming kepada siswa jika dapat menyelesaikan soal terlebih dahulu boleh istirahat duluan. Menurut peneliti solusi yang ditawarkan guru kurang efektif karena bisa menimbulkan kebiasaan buruk untuk siswa (Winaya & Karianti, 2019). Selain itu juga Peneliti melihat bagaimana siswa saat proses KBM matematika di kelas V. Dari observasi tersebut diperoleh fakta bahwa siswa merasa bosan atau jenuh saat belajar matematika karena suasana pembelajaran yang terkesan membosankan dan seperti itu-itu saja atau bisa dikatakan monoton. Selain itu latihan soal yang diberikan sangat banyak baik itu soal yang telah disiapkan oleh guru maupun yang ada di LKS membuat siswa merasa jenuh. Dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat belajar matematika siswa kelas V dikarenakan guru kurang mampu memberikan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan.

Problem rendahnya minat matematika siswa tersebut harus segera diatasi dan dicari

solusinya, mengingat minat adalah dasar atau landasan seseorang untuk melakukan sesuatu. Apabila seseorang memiliki minat yang rendah maka seseorang tersebut akan cenderung malas dan tidak bersemangat. Hal ini dapat mengakibatkan hasil yang dicapai tidak maksimal.

Penggunaan Media yang tepat bisa menjadi solusi bagi guru untuk menumbuhkan minat belajar matematika siswa. Untuk memilih Media pembelajaran apa yang cocok digunakan guru harus mengetahui karakteristik peserta didiknya. Tujuan yang diinginkan dari memahami karakteristik awal peserta didik adalah untuk mengkondisikan apa yang harus diajarkan, bagaimana mengkondisikan siswa belajar sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Pada umumnya karakteristik anak SD ini fokusnya tidak lama, cepat merasa bosan, dan anak usia SD ini biasanya suka bermain. Mahar Prastiwi & Dian Ihsan (2022) Ada beberapa karakteristik siswa SD yakni: 1) Senang bermain, bergerak, bernyanyi dan berkompetisi. 2) Senang berimajinasi. 3) Senang melakukan aktivitas fisik. 4) Senang bekerja dalam kelompok. 5) Senang dipuji dan mendapatkan hadiah atau penghargaan. 6) Masih berpikir konkret. 7) Merupakan generasi alpha yang terbiasa dengan TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi. 8) Memiliki kontrol diri yang masih rendah.

Berdasarkan karakteristik tersebut media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah media permainan. Dian Martharita (2021) menyatakan "Permainan adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui sebuah wahana permainan yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Priyaningsih & Suyono (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata siklus I sebesar 55% menjadi 70% di siklus II. Selain itu, dapat meningkatkan minat belajar siswa dari rata-rata pada siklus I sebesar 71,40% menjadi 76,62% pada siklus II. Sejalan dengan itu Erlin Prasetyo (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan congklak tradisional

mengalami peningkatan minat belajar mulai yang paling rendah yaitu 17,11% hingga yang paling tinggi yaitu 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37%. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuatlah media permainan yang bernama TESMA (Tongkat Estafet Matematika) berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT. TESMA merupakan permainan yang memadukan antara cara bermain permainan lari estafet dengan matematika dan dalam penerapannya akan berbasis TGT. Menurut Slavin (2015) TGT (*Team Games Tournament*) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan *tournament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis, dan kemajuan system skor individu dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain. Di mana dalam permainan TESMA ini tongkat yang digunakan berisi petunjuk bermain, materi dan soal matematika yang akan dikerjakan secara bergiliran oleh setiap pemain dalam 1 regu. Pengembangan media permainan TESMA mengajak siswa berkontribusi aktif dalam meningkatkan minat serta kecepatan siswa dalam memecahkan soal matematika pada materi bangun datar. Dengan menggunakan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan akan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, menarik sehingga bisa menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika.

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini juga diharapkan dapat menghasilkan siswa yang aktif, terampil mampu menyelesaikan masalah serta memiliki jiwa kompetitif dalam bidang akademik. Penelitian ini akan menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan judul "Pengembangan Media Permainan Tongkat Estafet Matematika Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sumerta”.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut (Budiyono, 2017).

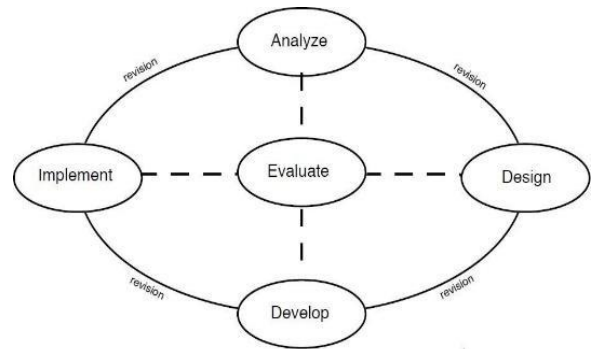
Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dari ahli media, ahli materi, pengguna, dan siswa. Selain itu dikumpulkan juga data kualitatif berupa kajian pustaka yang mendukung pengembangan produk, dan deskripsi masukan dari para validator terkait dengan kelayakan produk akhir.

Sumber data penelitian ini antara lain (1) dua dosen atau ahli materi, (2) dua dosen atau ahli media, (3) guru wali kelas V dan VI SD, (4) siswa kelas V SD, dan (5) kajian pustaka yang mendukung pengembangan produk media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-test*. Dalam Supriyanto, dkk (2021) *non-test* berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini instrumen *non-test* yang digunakan adalah kuesioner dan lembar validasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 disemester genap jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini dijabarkan berdasarkan tahapan pengembangan ADDIE yang meliputi, 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis materi pembelajaran di SD Negeri 6 Sumerta ini, menggunakan Kurikulum Merdeka sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan materi bangun datar pada mata pelajaran matematika. Pada tahap analisis lingkungan sekolah, sekolah memiliki halaman yang cukup luas untuk mengadakan sebuah permainan.

Tahap *Design* atau perancangan memuat tentang spesifikasi produk dan perancangan desain produk. Spesifikasi produk media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mencakup komponen yang terdapat dalam media permainan TESMA serta informasi yang disajikan di dalamnya. Pada Tahap ini dilakukan pemetaan komponen-komponen media permainan TESMA mencakup tempat media permainan TESMA, buku petunjuk penggunaan permainan TESMA, dan alat-alat yang digunakan dalam permainan. Selanjutnya perancangan produk media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mencakup pendesainan dari produk.

Berdasarkan rancangan yang telah dilakukan, pada tahap *development* berhasil dikembangkan sebuah media Permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT pada topik bangun datar. Bahan yang digunakan dalam membuat media permainan TESMA menggunakan bahan yang aman dan kuat serta menggunakan hiasan-hiasan yang menarik sehingga mempercantik tampilan media permainan TESMA.

Selanjutnya pada tahap *implementation*

pada tahap ini produk diimplementasikan melalui penilaian uji validitas produk, kepraktisan, dan efektivitas produk. Tahap penilaian validitas media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan oleh dua dosen ahli materi dan ahli media. Tahap selanjutnya produk diuji coba kepada guru dan siswa. Uji coba produk kepada guru dilakukan untuk menguji kepraktisan produk, kepada siswa dilakukan untuk menguji tingkat efektivitas media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Selanjutnya tahap *evaluation* pada tahap ini dilakukan peninjauan secara menyeluruh terhadap media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT serta melakukan perbaikan terhadap media permainan TESMA berbasis TGT yang dikembangkan.

Berdasarkan serangkaian hasil pengujian produk, media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada topik bangun datar kelas V Sekolah Dasar. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan tingkat validitas materi media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diperoleh berdasarkan penilaian para ahli. Hasil penilaian validitas materi oleh dua orang ahli diperoleh skor validitas materi media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan sebesar 0,84 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Materi yang disajikan dalam media permainan TESMA pada topik bangun datar memperoleh penilaian yang realtif sangat baik. Hal tersebut karena materi dalam media permainan TESMA sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Menurut pendapat N. Afifah, dkk (2018) proses pembelajaran diberikan media pembelajaran yang menarik namun tetap mengandung materi pembelajaran yang akan disampaikan, hal ini akan membuat siswa tidak akan merasa bosan bahkan mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran yang akan menimbulkan kegiatan pembelajaran tidak efektif.

Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian validitas media oleh dua orang ahli media

pembelajaran diperoleh skor validitas media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan sebesar 0,91 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa para ahli menilai bahwa media permainan TESMA yang dikembangkan telah memenuhi unsur-unsur media pembelajaran dengan sangat baik. Media permainan dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui unsur permainan. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Maya Siskawati (2016) bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan diharapkan akan dapat meningkatkan minat siswa.

Setelah mendapat perolehan skor dari para ahli yakni ahli media dan ahli materi maka selanjutnya, media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sumerta direvisi sesuai dengan masukan serta saran yang diberikan oleh para ahli. Setelah direvisi, kemudian media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT di uji cobakan secara terbatas terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sumerta. Hal tersebut dilakukan untuk menguji kepraktisan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh dua praktisi. Masing-masing praktisi terdiri dari guru wali kelas V dan wali kelas VI. Dari hasil yang didapatkan melalui uji kepraktisan produk pengembangan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh hasil 98% dengan kriteria sangat praktis.

Kemudian, untuk mengukur tingkat efektivitas pada media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT

maka akan dilakukan uji coba pada 30 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sumerta. Siswa diminta untuk mengisi lembar kuesioner minat belajar dengan jumlah pernyataan sebanyak 15 item pernyataan sesuai dengan indikator minat belajar matematika. Dalam membuat kuesioner minat belajar peneliti menggunakan aspek dan indikator menurut Slameto 2010. Menurut Slameto (2010) terdapat beberapa aspek minat belajar yaitu: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian siswa. Berikut penjelasannya aspek minat belajar siswa per indikatornya.

- 1) Perasaan senang ini meliputi pandangan atau pendapat siswa dan perasaan siswa selama mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan TESMA. Aspek perasaan senang ini dapat dilihat pada kuesioner pernyataan minat belajar siswa yang menyatakan siswa merasa senang dan merasa waktu cepat berlalu ketika belajar matematika menggunakan media permainan TESMA.
- 2) Keterlibatan siswa ini meliputi keaktifan dan kesadaran siswa selama belajar matematika menggunakan media permainan TESMA. Aspek keterlibatan siswa ini dapat dilihat pada kuesioner pernyataan minat belajar siswa yang menyatakan siswa antusias dan menggunakan waktu sebaik mungkin dalam belajar matematika menggunakan media permainan TESMA.
- 3) Ketertarikan ini meliputi respons siswa terhadap permainan TESMA dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika. Aspek ketertarikan ini dapat dilihat dari kuesioner pernyataan minat belajar siswa yang menyatakan siswa lebih tertarik belajar matematika sambil bermain menggunakan media permainan TESMA oleh sebab itu siswa mempersiapkan diri dengan belajar bersama kelompok untuk memenangkan permainan.
- 4) Perhatian Siswa ini meliputi perhatian siswa saat belajar matematika. Aspek perhatian ini dapat dilihat dari kuesioner minat belajar siswa yang menyatakan siswa berkonsentrasi saat kegiatan KBM

dengan menggunakan media permainan TESMA.

Dari hasil yang didapatkan melalui uji efektivitas melalui kuesioner minat belajar matematika menggunakan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT maka diperoleh hasil persentase rata-rata minat belajar matematika siswa yakni 83% dengan kriteria minat belajar sangat tinggi.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media permainan, mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan media permainan lainnya. Media permainan yang dikembangkan secara detail mengaplikasikan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penerapannya. Itu terlihat dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi menarik dan menyenangkan. Di mana dalam penerapannya terdapat pembekalan materi, selanjutnya kegiatan turnamen yang terdiri dari dua babak yakni babak penyisihan dan babak final. Dalam permainan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok tanpa membedakan suku ras dan agama. Di mana dalam hal ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan, kerja sama, sportifitas, dan tanggungjawab. Dalam permainan ini juga terdapat batas waktu untuk menyelesaikan permainan sehingga membuat permainan semakin menantang. Hal ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa pembelajaran model TGT akan membuat siswa untuk aktif berinteraksi. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam bentuk permainan kompetisi antar kelompok dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar guna memperoleh nilai yang terbaik untuk kelompoknya dan menjadi pemenang (Murdika dkk, 2018).

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif Tipe TGT dalam pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa

materi dan media mendapatkan kualifikasi sangat baik yang meliputi validitas materi sebesar 0,84 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Dan validitas media sebesar 0,91 dengan kriteria validitas sangat tinggi. Kepraktisan produk pengembangan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh skor rata-rata sebesar 98% dengan kualifikasi sangat praktis. Hasil uji efektivitas produk pengembangan media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh nilai rata-rata sebesar 83% dengan kualifikasi sangat tinggi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut maka media permainan TESMA berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT layak diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Sumerta.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Aini, K., & Isnaini, M. 2018. Hubungan Media Pembelajaran Komik Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*. Tersedia pada halaman Web https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=media+permainan+untuk+meningkatkan+minat+belajar&btnG=. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024
- Jalal, Novita Maulidya. 2022. Persepsi Siswa Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran Matematika saat Pandemi Covid-19. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*. Tersedia pada halaman Web <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/PiJIES/article/download/2591/1690>. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.
- Latif, Mukhtar. 2014. Pendidikan Anak Usia Dini. *Penandamedia Group. Jakarta: Kencana*. Tersedia pada halaman Web https://senayan.iainpalangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=9470&keywords.
- Diakses pada tanggal 14 April 2024
- Murdika, Wijaya, dan Sugiarti. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Chemica*. Tersedia pada halaman Web <https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/view/6647> Diakses pada tanggal 16 Mei 2024.
- Martharita Sari, Dian. 2021. Pengembangan Media Permainan Puzzel Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Repository UIN Raden Intan Lampung*. Tersedia pada halaman Web <http://repository.radenintan.ac.id/15149/>. Diakses pada tanggal 26 November 2023
- Prastiwi, Mahar & Dian Ihsan 2022. Karakteristik Siswa SD yang Perlu Diketahui Guru dan Orangtua. Tersedia pada halaman Web <https://www.edu/read/2022/11/29/151100471/karakteristik-siswa-sd-yang-perlu-diketahui-guru-dan-orangtua?page=all> Diakses pada tanggal 25 November 2023
- Priyaningsih, Sri & Suyono. 2020. Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal PRISMA*. Tersedia pada halaman Web https://www.researchgate.net/publication/347375373_Penerapan_Metode_Permainan_untuk_Meningkatkan_Hasil_dan_Minat_Belajar_Matematika_Siswa_SMP. Diakses pada tanggal 27 November 2023.
- Putri Amalia. 2019. Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri IV Gumiwang. *E-Journal UNMA*. Tersedia pada halaman Web <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/14>. Diakses pada tanggal 14 April 2024.
- Salivin, Robert E. 2015. Pembelajaran

- kooperatif di sekolah dasar. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar, Dasar dan Tahun Awal Volume 43, 2015*. Tersedia pada halaman Web <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004279.2015.963370> Diakses pada tanggal 2 November 2023.
- Saputro, Budiyono. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) Bagi Penyusun Tesis dan Desertasi. *Aswaja Pressindo, Yogyakarta*. Tersedia pada halaman Web <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/>. Diakses pada tanggal 4 November 2023
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal studi sosial*. Tersedia pada halaman Web [file:///C:/Users/USER/Downloads/dafriansyah,+Journal+manager,+3.+Bioi](file:///C:/Users/USER/Downloads/dafriansyah,+Journal+manager,+3.+Bioi+mi+Vol.+4+No.+1+Januari+2018+-+Upload+3+(Page+9-13)+-+Artikel+21+Indo%20(1).pdf) [mi+Vol.+4+No.+1+Januari+2018+-+Upload+3+\(Page+9-13\)+-+Artikel+21+Indo%20\(1\).pdf](http://mi+Vol.+4+No.+1+Januari+2018+-+Upload+3+(Page+9-13)+-+Artikel+21+Indo%20(1).pdf). Diakses pada tanggal 16 Mei 2024.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Winaya, I. M. A., Priantini, D. A. M. M. O., & Widiastuti, N. L. G. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep Tri Hita Karana Untuk Pembelajaran Tematik Di SD Kelas III Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali. *Widya Accarya*, 9(2).
- Winaya, I. M. A., & Karianti, N. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD N. 2 Melinggih Kelod. *Widya Accarya*, 10(2).