

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Bingo terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah di SDN Jatiwaringin VI

Alayda Hernanda^{1✉} & Andika Arisetyawan²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, alayda.her09@upi.edu, Orcid ID: [0009-0000-2418-7453](https://orcid.org/0009-0000-2418-7453)

²Universitas Pendidikan Indonesia, andikaarisetyawan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-2119-185X](https://orcid.org/0000-0002-2119-185X)

Article Info

History Articles

Received:

Mar 2023

Accepted:

Sep 2023

Published:

Dec 2023

Abstract

Effective mathematics learning can improve students' problem-solving skills. This study aims to determine the effect of the TGT-type cooperative learning model assisted by Bingo media on improving students' problem-solving abilities on fractional material in the fifth grade of SDN Jatiwaringin VI. This study used quantitative methods with a quasi-experimental research design in the form of a non-equivalent control group design. The research sample amounted to 80 students consisting of 40 experimental class students and 40 control class students. Data collection is carried out using tests. Data analysis using t-test and N-Gain test. The results showed that there was a difference in the average value of students' problem-solving ability between the experimental class and the control class. The average value of the problem-solving ability of experimental class students was 60.76 which was higher than the average value of the problem-solving ability of control class students of 47.89. The experimental class N-Gain value of 0.39 belongs to the medium category, while the control class N-Gain value of 0.23 belongs to the low category. Based on the results of the study, the TGT-type cooperative learning model assisted by Bingo media can improve students' problem-solving abilities on fractional material in the fifth grade of SDN Jatiwaringin VI.

Keywords:

Cooperative Learning Model, TGT, Bingo Media, Problem Solving

How to cite:

Hernanda, A., & Arisetyawan, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Bingo untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di SDN Jatiwaringin VI. *Didaktika*, 3(4), 343-352.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2023

Diterima:

Sep 2023

Diterbitkan:

Des 20234

Abstrak

Pembelajaran matematika yang efektif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan di kelas V SDN Jatiwaringin VI. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen bentuk nonequivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 80 siswa yang terdiri dari 40 siswa kelas eksperimen dan 40 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Analisis data menggunakan uji t dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rerata kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rerata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen sebesar 60,76 lebih tinggi daripada nilai rerata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol sebesar 47,89. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,39 termasuk kategori sedang, sedangkan nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,23 termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan di kelas V SDN Jatiwaringin VI.

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif, Media Bingo, Pemecahan Masalah, TGT

Cara mengutip:

Hernanda, A., & Arisetyawan, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Bingo untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di SDN Jatiwaringin VI. *Didaktika*, 3(4), 343-352.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan sangat penting di dunia pendidikan, dikarenakan faktanya bahwa matematika diajarkan dalam satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai perguruan tinggi. Menurut James dan James (1976) (dalam Rahmah, 2013) menjelaskan ditinjau dari segi bentuk, struktur, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain, bahwasannya matematika merupakan ilmu yang mempelajari logika. Selain itu, matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang menggunakan angka dan simbol untuk operasi hitung yang membantu siswa dalam berpikir kritis dan terlibat dalam berpendapat ketika siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2016).

Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2003 kemampuan siswa Indonesia pada ranah pemecahan masalah masih rendah (Mulyati, 2016). Hasil tersebut merupakan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa umur 15 tahun. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada tingkat sekolah dasar masih rendah. Pemecahan masalah matematika merupakan suatu proses dimana siswa akan dipertemukan pada konsep, keterampilan, dan sistem matematika untuk memecahkan masalah matematika. Menurut Polya (1985) (dalam Roebyanto & Harmini, 2017) ada empat langkah-langkah dalam pemecahan masalah matematika yaitu; 1) pemahaman masalah, 2) perencanaan penyelesaian; 3) melaksanakan perencanaan; 4) memeriksa kembali proses dan hasil.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa terjadi di SDN Jatiwaringin VI, Kota Bekasi. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SDN Jatiwaringin VI Kota Bekasi diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan pada pelajaran matematika salah satunya pada materi operasi hitung pecahan. Terutama saat menyelesaikan soal dalam bentuk soal cerita siswa masih mengalami kesulitan. Saat siswa mengerjakan soal operasi hitung pecahan dalam bentuk cerita siswa mengalami kesulitan dalam menentukan operasi pengerjaannya seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, selain itu siswa juga malas untuk membaca soal sehingga siswa tidak tahu apa yang diketahui dari soal tersebut. Selain itu guru kelas V SDN Jatiwaringin VI masih mengajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang terbilang tradisional. Sehingga diperlukan model dan media pembelajaran yang efektif dan mengasyikan sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang paling tepat untuk menjawab permasalahan yang dimiliki siswa ketika belajar matematika di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sejalan Safitri et al. (2020) bahwa model kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang mementingkan kerja sama antara siswa dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan.

Dalam penelitian ini, tipe pembelajaran kooperatif yang digunakan yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Slavin (2005) (dalam Prihatin, 2019) mengemukakan model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimana lomba tersebut menggunakan akademik berupa kuis-kuis, para siswa juga berlomba sebagai wakil tim mereka dengan wakil tim anggota lain yang akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Slavin (2010) (dalam Indah, 2013) terdapat lima komponen dalam model pembelajaran TGT yaitu; 1) presentasi di kelas; 2) tim (kelompok); 3) game (permainan); 4) turnamen; 5) rekognisi kelompok. Penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat cocok dengan

kepribadian siswa yang playful. Siswa dapat belajar sambil bermain dan mendapatkan pelatihan kompetitif melalui perlombaan turnamen dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yaitu; 1) siswa bebas dalam mengungkapkan pendapat dan berinteraksi dalam kelas kooperatif; 2) meningkatnya rasa percaya diri siswa; 3) perbuatan menjahili terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; 4) bertambahnya motivasi belajar siswa; dan 5) pemahaman yang lebih luas terhadap materi yang dipelajari (Taniredja et al., 2011).

Media pendukung yang akan digunakan yaitu permainan Bingo dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Silberman (dalam Satriawan, 2021) mengemukakan permainan Bingo adalah permainan yang berupa tabel bernomor yang berbentuk persegi dimana saat kemenangan dalam permainan ini adalah tabel bernomor yang sudah ditandai berbentuk garis mendatar, tegak atau diagonal pemenang langsung berteriak Bingo. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok, yang membuat siswa lebih bersemangat dan dapat berkomunikasi antar anggota untuk memecahkan sebuah masalah yang diberikan guru. Adapun jika pada proses pembelajaran menyenangkan maka dapat memunculkan ketertarikan atau minat siswa. Jika sudah muncul ketertarikan atau minat dalam materi tersebut maka pemahaman siswa akan meningkat yang mengakibatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa juga meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dan perbandingan rerata pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan di kelas V SDN Jatiwaringin VI dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendala (Sugiyono, 2015). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2015) Nonequivalent Control Group Design merupakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dalam desain ini tidak dipilih secara acak.

	O1	X	O2
▪	O3		O4

Keterangan:

O= Pre-test dan post-test kemampuan pemecahan masalah

X= Treatment (model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo)

Lokasi penelitian di SDN jatiwaringin VI, Kota Bekasi. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Jatiwaringin VI. Peneliti memakai teknik probability sampling yaitu cluster random sampling, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan dengan undian, dan didapatkan pengundian pertama yaitu kelas VC dan pengundian kedua yaitu kelas VB. Undian pertama yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau treatment model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo dan

undian yang kedua yaitu kelas kontrol yang diberikan perlakuan atau treatment pembelajaran konvensional. Jumlah siswa kelas VC yaitu 23 siswa dan VB sebanyak 17 siswa.

Instrumen tes yang telah dibuat terlebih dahulu diuji sebelum digunakan dalam penelitian, uji coba tes. Setelah diuji coba instrumen kemudian diolah dan dianalisis. Validasi yang digunakan adalah validasi isi yang diuji oleh guru kelas V dan kelas VI SDN Jatiwaringin VI. Berdasarkan validasi soal pre-test dan post-test dapat dikatakan soal sudah cukup bagus sesuai indikator dan materi yang akan diujikan. Sehingga dapat disimpulkan instrumen tes kemampuan pemecahan masalah sudah valid dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Uji reliabilitas didapatkan hasil bahwa tingkat reliabilitas soal kemampuan pemecahan masalah sebesar 0,861 yang berarti soal memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Sehingga soal sudah reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Taraf kesukaran pada tes uji coba untuk soal 1 termasuk kategori mudah, soal nomor 2, 3 dan 4 termasuk kategori sedang. Sedangkan daya pembeda pada tes uji coba di kelas VI SDN Jatiwaringin VI diperoleh daya pembeda soal nomor 1, 2, dan 3 mempunyai daya pembeda cukup, dan untuk daya pembeda soal nomor 4 mempunyai daya pembeda baik.

Teknik pengumpulan data yaitu tes, diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) proses pembelajaran. Instrumen ini berupa tes kemampuan pemecahan masalah berupa tes essay sebagai patokan nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa materi pecahan. Untuk menentukan kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pre-test berjumlah 4 soal dengan tingkat kesukaran dan jenis soal yang sama. Adapun untuk mengetahui kemampuan akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda diberikan post-test berjumlah 4 soal dengan tingkat kesukaran dan jenis soal yang sama.

Untuk uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk, uji homogenitas varians menggunakan uji Test of Homogeneity of Variance, uji hipotesis menggunakan uji T-tes dan analisis data N-Gain. Dalam proses analisis data menggunakan bantuan program SPSS 25 For Windows dan Microsoft Excel 2010.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diambil dari dua kelas yaitu kelas VC sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau treatment model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Perhitungan Nilai Pre-test

Penelitian dimulai dengan melakukan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengetahui kemampuan pemecahan masalah awal siswa, maka diberikan pre-test kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Data Analisis Deskripsi Data Pre-test

Descriptive Statistics				
Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	23	12.50	62.50	34.8913
Kontrol	17	12.50	57.50	30.8824
Valid N (listwise)	17			

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa adalah 35,11 dan rata-rata nilai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa adalah 30,74. Hasil nilai pre-test menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Saat diberikan soal, ada beberapa siswa yang tidak memberikan jawaban yang benar dan beberapa soal dibiarkan kosong.

Perhitungan Nilai Post-test

Setelah mengetahui kemampuan pemecahan masalah awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya yaitu diberikan perlakuan atau treatment yang berbeda pada kedua sampel tersebut. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran model pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Data Analisis Deskripsi Data Pre-test

Descriptive Statistics				
Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	23	37.5	80.0	60.761
Kontrol	17	25	70	47.06
Valid N (listwise)	17			

Setelah diberikan treatment, kedua sampel akan diberikan uji post-test. Berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 25 For Windows, menunjukkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen berjumlah 23 siswa adalah 60,76 dan untuk rata-rata nilai kelas kontrol berjumlah siswa 17 siswa adalah 47,06. Dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT terlihat perbandingan nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol.

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas Data

Peneliti melakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data post-test dari kedua sampel berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.986	17	.991
Kontrol	.972	17	.848

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan memakai uji Shapiro-Wilk bahwa nilai signifikansi post-test kelas eksperimen adalah 0,991 dan kelas kontrol adalah 0,848. Dapat

dsimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena nilai Sig. kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05 yang artinya H_0 diterima H_a ditolak.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Sehingga dapat antara kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo (kelas eksperimen) dan kelas dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dengan menggunakan bantuan SPSS 25 for windows.

Tabel 4. Uji Homogenitas Varians

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post-test	Based on Mean	.273	1	38	.604
	Based on Median	.345	1	38	.560
	Based on Median and with adjusted df	.345	1	37.623	.560
	Based on trimmed mean	.288	1	38	.595

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh Sig. Based on Mean pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,604. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas dapat diartikan bahwa hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kedua varians homogen, hal ini dikarenakan nilai Sig. yang didapat lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji T-tes memakai uji Independent Sample Test. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh, hasil data yang didapat bahwa post-test kemampuan pemecahan masalah akhir yaitu berdistribusi normal dan memiliki variansi homogenitas yang sama.

Tabel 5. Uji T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post-test	Equal variances assumed	.273	.604	3.885	38	.000	13.7020	3.5271	6.5619	20.8422
	Equal variances not assumed			3.793	31.328	.001	13.7020	3.6121	6.3381	21.0659

Hasil yang diperoleh pada uji T-test pada bagian Sig. (2-tailed), diperoleh nilai Sig. pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,00. Dikarenakan hasil Sig. kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji T-test, maka dapat disimpulkan hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah akhir siswa tidak memiliki kesamaan pada nilai rata-rata.

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil tes kelas eksperimen meningkat dibandingkan kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil Analisis Data N-Gain

Untuk mengetahui peningkatan nilai kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilakukan analisis data N-Gain, dilihat dari hasil pre-test hingga post-test kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo pada materi pecahan dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam analisis ini, aplikasi Microsoft Excel digunakan untuk menghitung data N-Gain, perhitungan dilakukan dengan membagi selisih skor pre-test dan post-test dengan selisih skor ideal dan skor pre-test.

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan uji N-Gain dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel menunjukkan bahwa Score N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,39 dengan kriteria sedang. Sedangkan Score N-Gain kelas kontrol sebesar 0,23 dengan kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo materi pecahan kurang memberikan peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa dalam materi pecahan, namun tetap model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo lebih baik dari model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VC SDN Jatiwaringin VI. Selain itu penggunaan model pembelajaran konvensional juga tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa materi pecahan pada siswa kelas VB SDN Jatiwaringin VI.

Pembahasan

Perbandingan rata-rata pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Bingo dan model pembelajaran konvensional di SDN Jatiwaringin VI disajikan dalam bagian ini.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti, meningkatnya hasil kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan telah terlihat di kelas V SDN Jatiwaringin VI. Berdasarkan hasil pengujian pre-test sebelum dilaksanakan perlakuan, menunjukkan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 34,89 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 30,88, ini artinya terdapat perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti melakukan pengujian post test dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes pengujian akhir (post-test) menunjukkan hasil rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 60,76 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 47,06.

Perbedaan rata-rata yang diperoleh setelah selesainya tes pengujian akhir (post-test), menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan di kelas V SDN Jatiwaringin VI. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diberikan

perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo. Hal ini juga membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut menunjukkan hasil yang berbeda.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo terlihat pada analisis statistik.

Berdasarkan analisis data post-test, rerata nilai kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen yaitu 60,76 dan rata-rata hasil post-test pada kelas kontrol sebesar 47,06. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada uji pre-test dan post-test yang telah dilakukan kelas eksperimen. Siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo lebih baik dalam kemampuan pemecahan masalah dibandingkan siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa juga dapat dilihat pada hasil uji N-Gain. Berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan, didapatkan hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 0,35 sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 0,19. Berdasarkan kriteria N-gain, rata-rata kualitas peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,35 tergolong sedang ($0,3 < g \leq 0,7$) dan rata-rata kualitas peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 0,19 tergolong rendah. Dari hasil uji tersebut, disimpulkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Bingo dan kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan. Perbedaan ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 34,89 dan kelas kontrol sebesar 30,88. Sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 60,76 dan kelas kontrol sebesar 47,96. Hasil post-test menunjukkan perbedaan nilai rata-rata pre-test dengan selisih 4,01 dan nilai rata-rata post-test dengan selisih 13,70.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa ditandai dengan hasil pengujian pre-test sebelum dilaksanakan perlakuan, menunjukkan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 34,89 dan hasil post-test menunjukkan hasil rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 60,76. Adapun kelas eksperimen dan kelas kontrol masuk ke dalam klasifikasi sedang untuk peningkatan N-Gain. Jika dilihat dari rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,39 dan kelas kontrol sebesar 0,23, maka artinya rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Indah, N. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bumi pada Siswa Kelas VA Sekolah Dasar Negeri Jatilaba 01 Kabupaten Tegal*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/17934/>
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–20. <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2807>.
- Prihatin, Y. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.

- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.
- Roebyanto, G., & Harmini, S. (2017). *Pemecahan Masalah Matematika Untuk PGSD*. Remaja Rosdakarya.
- Safitri, D., Ma'rufi, M., & Salwah, S. (2020). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournaments terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dan self-efficacy siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 62–72, <https://www.e-journal.my.id/proximal/article/view/329>.
- Satriawan, D. R. (2021). *Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Mata Uang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN 1 Blitar*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/32588/>
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta.