

# OPTIMALISASI PEMBELAJARAN KOGNITIF DENGAN MODEL TGT BERBANTUAN DADU BERGAMBAR DI SEKOLAH DASAR

Wahyu Lukita Mubarakah <sup>1</sup>, Muhammad Alfian <sup>2\*</sup>, Muhammad Iqbal Maulana <sup>3</sup>

<sup>1</sup> PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,

<sup>2</sup> Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup> SD Negeri Percobaan 2 Malang

Jl. Galunggung No.1, Pisang Candi, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: muhammad.alfan.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i22025p214-222

## Kata kunci

model pembelajaran TGT

dadu bergambar

hasil belajar

*One Shot Case Study*

## Abstrak

Pendidik di era modern menghadapi tantangan dalam menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika di SDN Percobaan 2 Malang, khususnya pada kelas 2B, adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi tentang penggunaan dan pemeliharaan alat ukur. Materi ini sering kali disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah, yang cenderung membuat siswa kurang berpartisipasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan dadu bergambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas 2B SDN Percobaan 2 Malang setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan dadu bergambar. Penelitian ini menggunakan metode *one-shot case study*, yaitu suatu pendekatan penelitian di mana perlakuan khusus diberikan kepada subjek penelitian, kemudian diikuti dengan pengukuran dampak dari perlakuan tersebut. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas 2B SDN Percobaan 2 Malang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes evaluasi. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan temuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 25 siswa memperoleh nilai di atas 70, sedangkan 3 siswa memperoleh nilai di bawah 70. Secara klasikal, tingkat ketuntasan belajar mencapai 89,28 persen, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan dadu bergambar berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1. Pendahuluan

Tantangan yang dihadapi para pendidik saat ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika, adalah mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif. Kemahiran matematika merupakan prasyarat untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berhitung siswa di sekolah dasar. Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi-materi matematika karena kurangnya minat dan motivasi, serta kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika di SDN Percobaan 2 Malang, khususnya di kelas 2B, adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi tentang

penggunaan dan pemeliharaan alat ukur. Materi ini sering disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah yang kurang mengundang partisipasi siswa dan kurang memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan.

Siswa kelas 2B di SDN Percobaan 2 Malang menghadapi beberapa permasalahan yang mengurangi motivasi mereka dalam belajar matematika, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar yang rendah. Salah satu faktor utama adalah kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang cenderung konvensional dan berorientasi pada ceramah seringkali membuat siswa merasa pasif dalam pembelajaran. Mereka merasa tidak terlibat secara langsung dalam materi yang diajarkan, sehingga kurangnya rasa memiliki terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari juga menjadi faktor yang memengaruhi motivasi siswa. Siswa kehilangan minat pada suatu mata pelajaran jika mereka tidak dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan penerapan di dunia nyata. Hal ini dapat terjadi khususnya dalam topik seperti penggunaan dan pemeliharaan alat ukur seperti materi turus, di mana siswa mungkin kesulitan melihat bagaimana konsep-konsep tersebut dapat bermanfaat dalam kehidupan mereka di luar kelas.

Terakhir, kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran juga dapat menyebabkan penurunan motivasi siswa. Jika pembelajaran matematika selalu disampaikan dengan cara yang sama, tanpa variasi atau penggunaan metode yang menarik perhatian siswa, maka kemungkinan besar siswa akan mulai merasa bosan dan kehilangan minat dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi untuk aktif mengikuti pelajaran dan berusaha memahami materi dengan lebih baik. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi konsep matematika tersebut dapat menghambat siswa tidak belajar secara maksimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan di SDN Percobaan 2 Malang untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran matematika kelas 2B. Salah satu strateginya adalah penggunaan dadu bergambar yang dipadukan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Sholicha et al. (2023) menyatakan bahwa dalam pembelajaran TGT, siswa berpartisipasi dalam permainan bersama anggota tim mereka untuk mencapai skor bagi masing-masing tim. Permainan bergaya kuis ini dirancang oleh pembicara dan berisi pertanyaan tentang mata pelajaran yang dibahas di kelas. Isjoni (2010) mengemukakan bahwa paradigma pembelajaran TGT merupakan salah satu teknik yang mungkin dapat digunakan untuk memperluas keberagaman pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT menempatkan fokus yang kuat pada siswa yang bekerja dalam kelompok kecil. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan empat hingga enam orang untuk pembelajaran kooperatif gaya TGT. Siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok sehingga mereka dapat bekerja sama dengan guru dan siswa lainnya untuk mengatasi tantangan yang diberikan guru selama proses pembelajaran. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mempersiapkan setiap siswa untuk mengambil bagian dalam kegiatan kelas dan memotivasi mereka dalam proses belajar.

Menurut Sutirman (2013) dan Solihah (2016) langkah penerapan model pembelajaran TGT yaitu: guru harus menyatakan dengan jelas informasi dan keterampilan yang diperlukan, mengidentifikasi mata pelajaran yang akan dipelajari, dan mengikutsertakan siswa sejak awal proses pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan contoh kepada kelas tentang kemampuan pemahaman dan materi yang bersangkutan. Teknologi video interaktif dan pengajaran tatap muka adalah dua cara guru dapat memberikan materi. Pembentukan kelompok : siswa harus berorganisasi dalam kelompok-kelompok setelah guru selesai menyampaikan materi. Tiga sampai

enam anggota kelompok ini berbeda satu sama lain dalam hal latar belakang pendidikan, jenis kelamin, etnis, dan faktor lainnya. Lembar kerja, sumber daya tambahan, dan pekerjaan rumah dibagikan kepada setiap kelompok untuk diselesaikan dan didiskusikan. Kinerja kelompok sangat dipengaruhi oleh upaya kolektif seluruh anggota.

Pada tahap permainan turnamen akademik, setelah belajar dan diskusi kelompok, siswa berpartisipasi dalam permainan turnamen akademik untuk melihat seberapa baik mereka memahami materi. Permainan ini berupa lempar dadu, di mana setiap kelompok bermain lempar dadu secara bergantian dan menuliskan data di lembar kerja yang disediakan. Pelaksanaan turnamen dimulai dengan pengelompokan siswa berdasarkan kemampuan setiap kelompok. Meja turnamen disiapkan sesuai dengan jumlah anggota dalam kelompok, dan kelompok yang menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat dianggap menang. Penghargaan Kelompok: Skor kelompok adalah rata-rata skor individu masing-masing anggota. Setelah mencapai tingkat penilaian tertentu, penghargaan akan diberikan kepada individu dan kelompok.

Menurut Solihah (2016), paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa manfaat, antara lain: (a) meningkatkan efisiensi waktu dalam menyelesaikan tugas, (b) mendorong penerimaan terhadap keberagaman individu, (c) memungkinkan siswa untuk memahami materi secara menyeluruh dalam waktu yang singkat, (d) meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, (e) meningkatkan motivasi belajar siswa, dan (f) membantu siswa dalam berlatih bersosialisasi dengan teman sekelas. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan TGT, seperti kesulitan bagi guru dalam mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan akademis yang beragam, serta tantangan bagi siswa dengan kemampuan tinggi dalam memberikan penjelasan kepada teman sekelas.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan aspek kognitif peserta didik. Anjarwati dan Dewi (2025) menemukan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 1 sekolah dasar, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sejak usia dini. Selain itu, penelitian Kartika (2025) mengungkap bahwa model TGT yang diintegrasikan dengan pembelajaran berdiferensiasi dalam mata pelajaran PKn dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Lebih lanjut, Ilma et al. (2025) meneliti pengaruh TGT yang didukung oleh media pembelajaran E-LKPD Crossword Puzzle pada pembelajaran IPA, yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. Sementara itu, penelitian Arini dan Sukriono (2025) menunjukkan bahwa model Problem-Based Learning (PBL) berbasis TGT dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKN, mengindikasikan bahwa integrasi strategi permainan dalam pembelajaran kognitif memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dari perspektif perkembangan kognitif, Damayanti dan Untari (2024) menekankan pentingnya asesmen yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, yang relevan dengan optimalisasi pembelajaran kognitif berbasis TGT berbantuan dadu bergambar, karena media ini dapat mendukung pemahaman konseptual melalui visualisasi dan interaksi langsung.

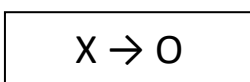
Dalam hal ini, teknik pembelajaran TGT dipadukan dengan dadu bergambar sebagai media pendukung permainan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kognitif. Penggunaan dadu bergambar memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan pendekatan yang lebih mudah dipahami dan praktis, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, dadu bergambar juga dapat mendorong keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian

sebelumnya yang menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan media inovatif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, berdasarkan pemikiran yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti berencana untuk menggali potensi penggunaan dadu bergambar dalam paradigma pembelajaran TGT guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 2B SDN Percobaan 2 Malang setelah menggunakan model pembelajaran tersebut. Dengan menambahkan unsur dadu bergambar ke dalam TGT, diharapkan model pembelajaran ini menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode *One Shot Case Study*, di mana peneliti memberikan perlakuan khusus kepada subjek penelitian dan kemudian mengukur dampaknya. Metode ini dipilih karena hanya satu kelompok yang dikenai perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol atau pengukuran sebelum perlakuan diberikan (Widiarini et al., 2023). Langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi identifikasi subjek yang menerima perlakuan, pemberian perlakuan khusus, serta pengukuran dampaknya terhadap subjek. Data yang dikumpulkan berupa tes evaluasi yang dirancang untuk mengukur perubahan atau hasil yang diharapkan dari perlakuan. Hardiyanti dan Herda (2023) menyatakan bahwa dalam studi *One Shot Case Study*, efektivitas perlakuan dapat diukur melalui perbandingan antara hasil akhir dengan ekspektasi awal, meskipun tanpa pengukuran sebelum perlakuan diberikan. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan metode statistik atau kualitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana perlakuan memengaruhi subjek penelitian.

Interpretasi data dilakukan dengan membandingkan hasil yang diperoleh setelah perlakuan dengan kondisi awal subjek sebelum perlakuan, meskipun tidak ada pengukuran awal yang spesifik. Dalam pendekatan ini, peneliti harus menjelaskan bahwa interpretasi hasil didasarkan pada asumsi bahwa perubahan yang diamati merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan, meskipun tanpa adanya kelompok kontrol yang memungkinkan perbandingan lebih akurat. Keterbatasan metode *One Shot Case Study*, seperti tidak adanya pengukuran awal dan kelompok kontrol, harus diakui dalam interpretasi hasil penelitian agar validitas temuan dapat dipertanggungjawabkan (Widiarini et al., 2023). Hubungan antara pendekatan yang dipilih dan tujuan penelitian juga harus dijelaskan dengan lebih jelas. Metode ini dipilih karena peneliti ingin menyoroti dampak langsung dari perlakuan dalam konteks spesifik, di mana situasi awal subjek dianggap relatif homogen atau kurang relevan untuk pengukuran awal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman eksploratif tentang efek perlakuan sebelum kemungkinan dilanjutkan dengan penelitian yang lebih komprehensif, termasuk kelompok kontrol dan pengukuran awal guna meningkatkan validitas internal temuan penelitian.



**Gambar 1: Pola penelitian studi kasus tunggal (*One Shot Case Study*)**

### Spesifikasi:

X : Strategi penerapannya adalah paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

O: Deskripsi temuan penelitian berdasarkan tujuan pembelajaran siswa yang muncul setelah pengajaran dengan metodologi *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2B di SDN Percobaan 2 Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas ini sebagai subjek penelitian didasarkan pada

observasi guru kelas yang mengindikasikan bahwa siswa di kelas tersebut cenderung memiliki karakter pendiam. Untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui tes.

Penggunaan metode tes bertujuan untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam bentuk skor tes yang mencerminkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan paradigma *Teams Games Tournament* (TGT). Tes ini dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran setelah penerapan strategi pembelajaran TGT dengan bantuan media dadu bergambar.

Evaluasi hasil belajar dilakukan berdasarkan kriteria tertentu. Seorang siswa dianggap berhasil menyelesaikan pembelajaran jika memperoleh skor minimal 70%. Sementara itu, keberhasilan kelas secara keseluruhan ditentukan berdasarkan tingkat ketuntasan klasikal, yakni minimal 85% siswa dalam kelas mencapai kriteria keberhasilan. Dengan demikian, jumlah siswa yang mencapai batas minimal keberhasilan akan menjadi indikator pencapaian efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{Jumlah Butir dengan Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Seluruh Butir Soal}} \times 100$$

$$\% \text{ Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Banyaknya Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Depdiknas, 2006)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Percobaan 2 Malang, didapatkan hasil bahwa hasil belajar siswa yang memanfaatkan alat peraga belajar dadu bergambar dan model TGT. Berikut data persentase ketuntasan klasikal kelas yang menjadi sumber data penelitian:

**Tabel 1. Persentase ketuntasan klasikal kelas**

No	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tuntas (Nilai $\geq$ 70)	Jumlah siswa yang tidak tuntas (Nilai $\leq$ 70)	% Ketuntasan klasikal
1	28	25	3	89,28%

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa dari total 28 siswa, 25 siswa berhasil menyelesaikan pembelajaran sementara 3 siswa tidak berhasil. Oleh karena itu, secara klasikal, tingkat keberhasilan belajar kelas mencapai 89,28%. Dari segi hasil pembelajaran, 25 siswa memperoleh nilai setidaknya 70, sementara 3 siswa memperoleh nilai di bawah 70. Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah adalah 0, dengan rata-rata kelas 81,7. Di ketuntasan klasikal, tingkat penyelesaian pembelajaran secara keseluruhan adalah 89,28%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelas telah mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal.

Pendekatan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menciptakan konsep kompetensi, akuntabilitas, kejujuran, dan interaksi siswa selain menawarkan suasana belajar yang santai. Model pembelajaran kooperatif yang populer dikenal dengan TGT (*Teams Games Tournament*) bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, hubungan sosial, motivasi belajar, dan kerja sama tim. Strategi ini mengintegrasikan unsur permainan dan kontes akademik dengan konten instruksional untuk meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, dan kegembiraan belajar di kelas. (Adiputra, 2021).

Ketika paradigma pembelajaran TGT digunakan di kelas, anak-anak belajar lebih antusias karena menumbuhkan daya saing dan kolaborasi. Karena kenyataan bahwa anak-anak dalam demografi siswa tertentu bermain secara efektif dan biasanya tetap berada dalam tahap permainan yang menyenangkan, strategi pengajaran yang sering digunakan di lingkungan sekolah dasar cukup efektif. Oleh karena itu, paradigma pendidikan ini cocok diterapkan pada sekolah dasar. (Adiputra, 2021). Dengan diterapkannya paradigma pembelajaran TGT, prestasi tingkat kognitif siswa mengalami peningkatan. Nilai tes rata-rata yang diberikan menunjukkan peningkatan pencapaian kognitif. Prestasi kognitif siswa dianggap efektif ketika mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya pada berbagai skenario permasalahan di samping memiliki pemahaman yang mendalam terhadap ide-ide. Nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi, distribusi nilai yang lebih merata, dan tingkat pemahaman siswa yang tinggi terhadap materi pelajaran merupakan indikatornya.

Model pembelajaran TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui metode ini, siswa diajak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif, yang secara alami meningkatkan motivasi mereka untuk memahami materi lebih baik. Ketika siswa bekerja dalam tim, mereka tidak hanya belajar dari buku tetapi juga dari diskusi dan interaksi dengan teman-teman mereka. Kompetisi yang sehat dalam turnamen juga mendorong mereka untuk memberikan yang terbaik, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan capaian kognitif mereka.

Keberhasilan model TGT juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks. Sebelum penerapan TGT, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dasar dan menerapkannya dalam berbagai situasi. Namun, setelah penerapan model ini, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Mereka tidak hanya mampu mengingat dan mengulang informasi, tetapi juga mengaitkannya dengan konsep lain dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif dasar tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Selain itu, peningkatan capaian kognitif ini juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial siswa. Dalam proses pembelajaran TGT, siswa diajarkan untuk bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan holistik siswa, membantu mereka menjadi individu yang lebih percaya diri dan mampu bekerja dalam tim. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan hasil akademis tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih baik. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN Percobaan 2 Malang telah berhasil meningkatkan capaian kognitif siswa secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari rata-rata hasil tes yang lebih tinggi, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep, serta perkembangan keterampilan sosial mereka. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti TGT sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan siswa secara keseluruhan.

Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan gambar dadu diterapkan di kelas 2B SDN Percobaan 2 Malang. Lingkungan belajar yang menarik dan dinamis diciptakan secara ahli melalui teknik pembelajaran kooperatif model TGT. Huda (2020) menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan mengedepankan pembelajaran kooperatif dan daya saing yang sehat. Menggunakan dadu bergambar saat mengajarkan suatu

topik juga memudahkan siswa untuk memahaminya dan lebih menarik bagi mereka. Menurut Puspita (2021), penggunaan alat bantu visual seperti dadu bergambar dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam studi lainnya, Rahmawati (2019) mengemukakan bahwa integrasi media pembelajaran yang inovatif dapat mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Wibowo (2020), yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa setelah menerapkan TGT dengan media visual. Siswa tidak hanya menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga lebih mampu mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Suryani (2022) menemukan bahwa permainan edukatif, seperti dadu bergambar, memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat kolaborasi antarsiswa. Oleh karena itu, penggunaan model TGT dengan dadu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan sosial siswa di kelas 2B SDN Percobaan 2 Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiata (2018) mendukung bahwa paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan statistik, 90% siswa telah memenuhi atau melampaui 78 kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Menurut Mahnun (2012), dikutip dalam Violensia (2020), pemilihan media dalam pendidikan memiliki tiga tujuan utama: a) menarik minat siswa; b) bertindak sebagai perantara dalam diskusi kelas; dan c) menyebarkan informasi yang ingin disampaikan oleh instruktur. Sementara menurut kutipan (Umar, 2014) dalam (Violensia, 2020) Media dapat: (1) memperjelas pesan dan informasi; (2) meningkatkan konsentrasi siswa; (3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera; dan (4) memberikan pengalaman yang konsisten kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungannya. Oleh karena itu, media sangatlah penting dalam pendidikan.

Penggunaan dadu bergambar dalam pembelajaran matematika topik turus membantu guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan mendorong interaksi langsung antara siswa, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Temuan ini didukung oleh penelitian Ginting (2024) bahwa berdasarkan Analisis statistik inferensial menggunakan uji t menghasilkan nilai T hitung sebesar 0,78 dengan derajat kebebasan 34. Pada ambang signifikansi 0,05 diperoleh nilai T tabel sebesar 0,681. Mengingat nilai T taksiran pada tingkat signifikansi 0,05 lebih besar dari nilai T tabel, maka hipotesis alternatif (H1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dadu bergambar di SD Negeri 0107436 Rumah Lengo dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada tahun pelajaran 2023–2024.

#### **4. Simpulan**

Model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan unsur permainan dan turnamen akademik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, terutama di sekolah dasar. Model ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi antar siswa, serta efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Namun, TGT juga memiliki tantangan, seperti kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademis yang beragam, yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan minat siswa, memperjelas pesan dan informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Salah satu media yang terbukti efektif dalam pembelajaran matematika adalah dadu bergambar, yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan interaktif. Analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa penggunaan dadu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara

signifikan. Oleh karena itu, kombinasi antara model pembelajaran TGT dan penggunaan media dadu bergambar dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta pencapaian akademik siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Mengingat efektivitas kombinasi TGT dan dadu bergambar dalam pembelajaran matematika, penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi implementasi metode ini dalam mata pelajaran lain, seperti bahasa Indonesia atau ilmu pengetahuan alam. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas TGT berbasis media dadu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, seperti Jigsaw atau STAD, untuk memperoleh wawasan lebih dalam mengenai strategi pembelajaran yang paling optimal. Selanjutnya, analisis lebih mendalam terkait dampak TGT terhadap aspek non-kognitif siswa, seperti keterampilan sosial dan kepercayaan diri, juga dapat menjadi topik penelitian yang menarik.

## Daftar Rujukan

- 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.
- Anjarwati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 279-286. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p279-286>
- Arini, A. D., & Sukriono, D. (2025). Peningkatan motivasi dan pemahaman PPKN siswa SMP melalui implementasi model PBL berbasis TGT. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 248-259. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p248-259>
- Damayanti, S. A., & Untari, E. (2024). Kesesuaian asesmen dengan tahapan perkembangan dan kemampuan kognitif peserta didik kelas 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 966-971. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p966-971>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar kompetensi lulusan (SKL)*. Depdiknas.
- Ginting, E. T. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu kata bergambar terhadap hasil belajar membaca permulaan peserta didik kelas I SDN 107436 Rumah Lengo tahun ajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional*, 119.
- Hardiyanti, R. L. P., & Herda, R. K. (2023). Teaching vocabulary using flash cards in Indonesian ESP classroom: A one-shot case study. *JELITA: Journal of Education, Language Innovation, and Applied Linguistics*, 2(1), 1-11.
- Huda, M. (2020). *Pembelajaran kooperatif: Teori dan aplikasi TGT dalam pendidikan*. Rajawali Pers.
- Ilma, I. N., Sutrisno, S., & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan E-LKPD crossword puzzle terhadap hasil belajar IPA kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 19-27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Pustaka Pelajar.
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133-143. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Puspita, D. (2021). *Media visual dalam pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Rahmawati, I. (2019). *Inovasi pembelajaran di sekolah dasar*. Alfabeta.
- Septia Eka Cahya Arum Lestari, S. H. (2018). Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 2(2), 116-126.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP*, 3(1), 45-53.

- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 78–87.
- Suryani, L. (2022). *Permainan edukatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar*. Universitas Airlangga.
- Violensia, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran dadu bergambar untuk keterampilan berbicara mahasiswa BIPA tingkat menengah. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 4(2), 87–93.
- Wibowo, A. (2020). *Penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Universitas Negeri Malang.
- Widiarini, W., Arini, F., & Nisak, W. K. (2023). Graphic organizer sebagai strategi persiapan monolog speaking: Sebuah one-shot case study pada mata kuliah basic speaking. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–10.
- Yusuf, M. (2021). *Pendekatan pembelajaran aktif di kelas awal*. Kencana Prenada Media Group