

**Penerapan Mystery Box Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*
Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Kelas 5A SDN
Kotalama 5 Malang**

Ameylia Fatmawathus Sholichah, Yulianti, Isa Iswinarno*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*amel9126@gmail.com , yuliantipgsd@gmail.com , Isaiswinarno@gmail.com**

Abstract: *This study aims to improve the problem solving ability of VA class students of SDN Kotalama 5 Malang through the application of Mystery Box learning media and Teams Game Tournament (TGT) learning model on the material of multiplication of natural numbers up to 100,000. The method used was Classroom Action Research (PTK) with two cycles, each consisting of two meetings. The research subjects were 23 students. The results showed that before implementation, the average student problem solving score was only 33.3% with 13.04% completeness. After the implementation of cycle I, the average increased to 80.22% (73.91% completeness), and in cycle II it increased again to 87.91% (91.3% completeness). The results show that the use of Mystery Box and TGT models is effective in improving problem solving skills, so it can be used as an alternative in learning mathematics in elementary schools. This improvement is expected to help students be more active and creative in learning, and more ready to face challenges in problem solving.*

Key Words: *Mystery Box, Teams Game Tournament, Problem Solving, Math Learning.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VA SDN Kotalama 5 Malang melalui penerapan media pembelajaran Mystery Box dan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100.000. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan, rata-rata skor pemecahan masalah siswa hanya 33,3% dengan ketuntasan 13,04%. Setelah implementasi siklus I, rata-rata meningkat menjadi 80,22% (73,91% ketuntasan), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 87,91% (91,3% ketuntasan). Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Mystery Box dan model TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Peningkatan ini diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar, serta lebih siap menghadapi tantangan dalam pemecahan masalah.

Kata kunci: Mystery Box, Teams Game Tournament, Pemecahan Masalah, Pembelajaran Matematika.

Pendahuluan

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika, khususnya di tingkat sekolah dasar. Permendikbud No. 21 Tahun 2016 menekankan bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif pada siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Pemecahan masalah memiliki 4 indikator yaitu: (1) mengidentifikasi masalah, (2) merumuskan strategi, (3) melaksanakan strategi, dan (4) memverifikasi solusi. (Chabibah, Siswanah, & Tsani, 2019, hlm. 202). Kemampuan

pemecahan masalah sangat diperlukan oleh siswa, karena dengan berkembangnya zaman maka ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat dan memungkinkan siapa saja dapat memperoleh informasi secara cepat dan mudah dari berbagai sumber. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang penting dalam mata pelajaran matematika. Untuk itu, diperlukan perencanaan dalam pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, terutama yang memerlukan pemikiran analitis dan kreatif, yaitu pada mata Pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan penting di dunia Pendidikan, matematika menjadi dasar ilmu yang berkaitan dengan kajian bidang ilmu lainnya sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di setiap jenjang sekolah dari SD sampai SMA. (Nafisaa, 2019). Wijaya (2012) menyatakan *“full and meaningful mastery of mathematics is not only enough to know how mathematical procedures (know how) but also must understand the concepts that underlie these procedures (know why)”* yang dapat diartikan penguasaan matematika yang penuh dan bermakna tidak hanya cukup mengetahui bagaimana prosedur matematika (*know how*) tetapi juga harus memahami konsep-konsep yang mendasari prosedur tersebut (*know why*) dalam (Ermawati, 2023)

Di SDN Kotalama 5, khususnya di kelas VA, berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Juli 2024 menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada mata Pelajaran matematika masih berada di bawah standar yang diharapkan. Hanya terdapat tiga siswa yang mendapatkan skor diatas KKM dengan kriteria masih perlu bimbingan. pada indikator memahami masalah siswa belum dapat menyebutkan masalah apa saja yang dinyatakan dalam soal. Pada indikator merencanakan penyelesaian, siswa belum dapat merencanakan penyelesaian yang sesuai dengan soal, sehingga pada indikator penyelesaian masalah terdapat kesalahan dalam menyelesaikan soal. Pada indikator memeriksa kembali jawaban, siswa juga masih kurang teliti. Hal ini yang menjadikan kemampuan pemecahan masalah siswa perlu ditingkatkan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara kepada wali kelas VA SDN Kotalama 5 pada tanggal 23 Juli 2024, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat terhadap pembelajaran matematika, masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM yang ditentukan, dari 23 siswa hanya terdapat 3 siswa yang mampu mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media, dan juga pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah siswa belum berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu melibatkan siswa aktif, sehingga mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Mystery Box dan model

pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. TGT menekankan pada kerjasama dalam kelompok dan kompetisi yang sehat antar kelompok, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Selain itu, untuk lebih meningkatkan minat dan motivasi siswa, digunakan pula media Mystery Box sebagai media pembelajaran. Media ini memberikan tantangan kepada siswa untuk memecahkan masalah melalui unsur kejutan, di mana siswa harus membuka mystery box yang berisi berbagai masalah perkalian yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dengan menggabungkan model TGT dan media Mystery Box, diharapkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah (Suherman & Zulkarnain, 2019; Ahmad & Fauzi, 2020). Salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang sering digunakan adalah Teams Game Tournament (TGT). Model ini melibatkan kegiatan kompetitif antar tim yang dirancang untuk mendorong motivasi belajar serta kerja sama tim (Arends, 2012). Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Mystery Box juga telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks (Rahmawati, 2021). Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan, belum ada penelitian yang secara khusus mengkombinasikan Mystery Box dengan model Teams Game Tournament (TGT) pada materi perkalian bilangan cacah hingga 100.000 di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini berupaya untuk mengisi celah tersebut dengan mengimplementasikan kombinasi kedua pendekatan tersebut dalam konteks pembelajaran matematika di kelas 5 sekolah dasar.

Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penerapan model TGT secara umum tanpa mengintegrasikannya dengan media pembelajaran yang interaktif, seperti Mystery Box (Suherman & Zulkarnain, 2019; Ahmad & Fauzi, 2020). Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan menggabungkan dua pendekatan tersebut guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menantang dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara lebih signifikan.

Oleh karena itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Mystery Box Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Materi Perkalian Bilangan Cacah Sampai 100.000 Pada Kelas 5A SDN Kotalama 5 Malang” yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan Mystery Box menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi perkalian bilangan cacah hingga 100.000 di kelas 5A SDN Kotalama 5 Malang. Melalui penerapan model ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan durasi 70 menit per pertemuan.. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VA SDN Kotalama 5 Kecamatan kedungkandang Kota Malang, sebanyak 23 siswa terdiri dari 11 siswi perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I (ganjil) tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes kemampuan pemecahan masalah, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi respon siswa . Tes kemampuan pemecahan masalah berupa soal cerita yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, dan menyelesaikan masalah perkalian bilangan cacah dalam konteks nyata. Lembar observasi aktivitas digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, yang mencakup indikator dari kemampuan pemecahan masalah dan lembar observasi respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media Mystery Box.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun skenario pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan Mystery Box dan TGT. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan rencana pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Setiap siswa mengikuti kegiatan turnamen dalam kelompok kecil dan menyelesaikan tantangan yang ada di dalam Mystery Box. Pada tahap observasi, peneliti mencatat seluruh aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana hasil tes kemampuan pemecahan masalah dan catatan observasi dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas tindakan serta merencanakan perbaikan di siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara mengenai respons dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada setiap siklus.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa kelas VA diberikan tindakan berupa permainan Mystery Box yang didesain dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament. Penelitian ini dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan beberapa tahapan, mulai dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini diawali dengan melakukan tes prasiklus dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada awal observasi,

setelah dilakukan tes prasiklus diperoleh rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah disajikan pada tabel dibawah:

Tabel 1. Data nilai tes kemampuan pemecahan masalah siswa prasiklus SDN Kotalama 5 Malang

No	Rentang interval	Frekuensi	Tingkat Penguasaan	Kriteria
1	$90 \leq A \leq 100$	1	4,34 %	Sangat Baik
2	$80 \leq B \leq 90$	0	0	Baik
3	$70 \leq C \leq 80$	2	8,69%	Cukup
4	$D < 70$	20	86,9%	Perlu Bimbingan
Jumlah Nilai			766	
Rata-rata			33,3	Perlu Bimbingan
Nilai Tertinggi			92	
Nilai Terendah			3	
Jumlah siswa tuntas			3	
Jumlah siswa tidak tuntas			20	
Persentase siswa tuntas			13,04%	
Persentase siswa tidak lulus			86,96%	

Berdasarkan hasil tes prasiklus rata-rata nilai yang diperoleh adalah 33,3% dengan kriteria perlu bimbingan. Selain itu, dari jumlah 23 siswa hanya terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 13,04%. KKM untuk mata pelajaran matematika SD Negeri Kotalama 5 adalah 70. Berikut merupakan hasil tes prasiklus yang sudah dilakukan. Hasil prasiklus tersebut menunjukkan bahwa indikator 1) memahami masalah dalam menyelesaikan soal menunjukkan sebanyak 50,84% dengan kriteria perlu bimbingan . 2) Merencanakan penyelesaian menunjukkan sebanyak 40,76% dengan kriteria perlu bimbingan. 3) menyelesaikan masalah menunjukkan sebanyak 61,13 dengan kriteria perlu bimbingan 4) memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan menunjukkan sebanyak 37,82 dengan kriteria perlu bimbingan. Setelah dianalisis lebih lanjut, berikut penjelasan hasil prasiklus disetiap indikatornya pada tabel dibawah :

Tabel 2. Hasil analisis tes prasiklus indikator kemampuan pemecahan masalah siswa SD Negeri Kotalama 5 Malang.

No	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Rata-Rata	Kriteria
1	Memahami Masalah	2,8	Cukup
2	Merencanakan Penyelesaian	2,7	Cukup
3	Menyelesaikan Masalah	2,6	Cukup
4	Memeriksa Kembali Jawaban	2,3	Cukup

Hasil dari prasiklus tersebut peneliti melakukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa mampu menerima pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media Mystery Box. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, pada setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu disetiap pertemuannya 2 x 35 menit. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan perangkat pembelajaran yang diperlukan, diantaranya yaitu melaksanakan, menyusun perangkat pembelajaran tentang Perkalian bilangan cacah sampai 100.000, membuat modul ajar tentang Perkalian bilangan cacah sampai 100.000, membuat Lembar Kerja Siswa, membuat instrument tes evaluasi dan instrument nontes dan Menyiapkan media pembelajaran yaitu Mystery Box. Pada pengimplementasian pembelajaran dengan media Mystery Box, ada dua siklus yang dilaksanakan. Pada kedua siklus yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya pada tabel dibawah:

Tabel 3. Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siklus I dan siklus II.

No	interval	Siklus 1			Siklus 2		
		Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria
1	$90 \leq A \leq 100$	11	47,8 %	Sangat Baik	12	52,17%	Sangat Baik
2	$80 \leq B \leq 90$	2	8,69%	Baik	5	21,7%	Baik
3	$70 \leq C \leq 80$	4	17,3%	Cukup	2	8,69%	Cukup
4	$D < 70$	6	26%	Perlu Bimbingan	4	17,3%	Perlu Bimbingan
Jumlah Nilai		1845			2022		
Rata-rata		80,22			87,91		
Nilai Tertinggi		100			100		
Nilai Terendah		20			60		
Jumlah siswa tuntas		15			19		
Jumlah siswa tidak tuntas		8			4		
Persentase siswa tuntas		73,91%			91,3%		
Persentase siswa tidak tuntas		26,09%			8,7%		

Hasil pengimplementasian media Mystery Box berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwasannya terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan, dengan presentase siswa tuntas dari 73,9% pada siklus I, dan pada siklus II naik sebesar 91,3 %. Hasil tes siklus I dan II terhadap kemampuan pemecahan masalah tersebut menjadi bahan analisis disetiap indikator kemampuan pemecahan masalah. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata disetiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematis meningkat pada siklus I dan II. Penjelasan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4. Analisis indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada prasiklus, siklus I dan II.

No	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Siklus 1		Siklus 2	
		Rata-Rata	Kriteria	Rata-Rata	Kriteria
1	Memahami Masalah	3,26	Baik	3,83	Baik
2	Merencanakan Penyelesaian	3,52	Baik	3,87	Baik
3	Menyelesaikan Masalah	3,48	Baik	3,48	Baik
4	Memeriksa Kembali Jawaban	3,17	Baik	3,39	Baik

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan di setiap indikator kemampuan pemecahan masalah antara prasiklus dengan nilai silus I maupun siklus II, berdasarkan analisis diatas keempat indikator pemecahan masalah mengalami progres naik.

Pembahasan

Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa pada prasiklus menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 33,3 dengan ketuntasan mencapai 13,4%. Nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70, hasil analisis menunjukkan bahwa pada indikator memahami masalah siswa belum dapat menyebutkan masalah apa saja yang dinyatakan dalam soal. Pada indikator merencanakan penyelesaian, siswa belum dapat merencanakan penyelesaian yang sesuai dengan soal, sehingga pada indikator penyelesaian masalah terdapat kesalahan dalam menyelesaikan soal. Pada indikator memeriksa kembali jawaban, siswa juga masih kurang teliti.

Berdasarkan analisis lebih lanjut yang dilakukan ditemukan guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya selama pembelajaran, pembelajaran yang masih di dominasi oleh guru, kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan kurangnya sarana prasarana yang dimiliki, hal tersebut sependapat dengan yang diungkapkan Handayani bahwa kemampuan pemecahan masalah tergolong rendah disebabkan karena model pembelajaran matematika yang kurang mendorong siswa dalam menyelesaikan soal yang memiliki sedikit perbedaan dengan contoh soal dan kurang mendorong siswa dalam membuat konsep serta dalam membuat penyelesaian matematis (Iswara, 2021).

Pada permasalahan yang terjadi, peneliti menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media Mystery Box menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pada pembelajaran matematika di kelas VA SDN Kotalama 5, Kecamatan kedungkandang Kota Malang, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Menyajikan konsep matematika secara konkret, menggunakan media pembelajaran yang

tepat akan dapat menjembatani konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan.

Penggunaan media Mystery Box dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament merupakan pemilihan media dan model yang tepat, hal tersebut dibuktikan dengan hasil penerapan media Mystery Box menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament pada pembelajaran matematika di kelas V SD dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menunjukkan bahwasannya hasil tes kemampuan matematis siswa pada siklus I dari 23 siswa memperoleh rata-rata 80,22 kriteria baik dengan persentase ketuntasan 73,91%. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus I sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 dan ketuntasan siklus I sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu >70%.

Pada siklus I siswa yang belum mencapai KKM 70 terdapat 6 siswa, berdasarkan observasi beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, siswa kurang memahami soal, dan terburu-buru dalam mengerjakan soal yang menjadikan siswa salah dalam menghitung perkalian yang disajikan. Sependapat dengan (Jatmiko, 2018) mengungkapkan kesulitan belajar saat memecahkan masalah adalah strategi pembelajaran yang digunakan tidak efektif, siswa tidak memahami masalah dan tidak memahami proses pemecahan masalah, serta tidak memahami soal-soal kontekstual.

Pada siklus II kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 87,91 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, sehingga persentase siswa yang tuntas 91,3%. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada siklus II sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70 dan ketuntasan siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu >70%. Peningkatan tersebut dikarenakan keterampilan dalam meneliti dan mencari permasalahan tergolong baik, sehingga siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik Sependapat dengan Adelia, Wulandari, dan Ermawati (2023) bahwa ketika siswa menjawab soal harus dapat memahami isi soal, karena jika salah memahami soal maka cara penyelesaian soal juga salah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa meningkat karena siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran dengan memberikan permasalahan yang bertujuan membangkitkan rasa keingintahuan siswa yang menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas dan apabila siswa merasa terdapat permasalahan yang belum mereka pahami, siswa akan meminta bantuan guru sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Dengan demikian siswa sudah mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, karena dengan adanya kemampuan pemecahan masalah tidak hanya membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar dalam menyelesaikan masalah baik berkaitan dengan matematika ataupun kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi pada siklus II berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VA melalui media Mystery Box dengan menggunakan model pembelajaran Team Games

Tournament mencapai kriteria ketuntasan minimum ≥ 70 mencapai $>70\%$ dan kemampuan pemecahan masalah matematis setiap indikator mencapai $>70\%$ dengan kriteria baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa Kemampuan pemecahan masalah melalui Media Mystery Box dengan menggunakan Model pembelajaran Teams Game Tournament pada siswa kelas VA SDN Kotalama 5 Malang yang diukur menggunakan tes pada materi Perkalian bilangan cacah sampai 100.000 mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I skor rata-rata 80,22 dengan persentase ketuntasan mencapai 73,91% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus II skor rata-rata sebesar 87,91 dengan persentase ketuntasan sebesar 91,3% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan skor rata-rata indikator kemampuan pemecahan masalah matematis dan persentase ketuntasan belajar tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$ dengan kriteria baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, R., & Fauzi, M. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 155-166.
- Adelia, W., Wulandari, A., & Ermawati, S. (2023). Analisis Kesulitan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Soal Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(2), 134-143
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199-210. doi:10.21831/pythagoras.v14i2.26650
- Ermawati, S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 45-57.
- Handayani, I. (2021). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengatasi Kesulitan Siswa Memecahkan Masalah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(4), 156-164
- Iswara, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 90-97
- Jatmiko, A. (2018). Pendekatan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(3), 200-210.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nafisaa, A. (2019). Pentingnya Penguasaan Matematika dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 110-117.
- Rahmawati, T. (2021). *Penggunaan Media Mystery Box dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD*. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(4), 230-242.
- Suherman, A., & Zulkarnain, I. (2019). Game-based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 111-124.

Wijaya, A. (2012). *Students' Strategies in Solving Context-based Mathematics Tasks*. Utrecht: Freudenthal Institute for Science and Mathematics Education

Link Instrument :

https://drive.google.com/drive/folders/1hV8bYtdeBryQshpO82kUI3nOj30RMwal?usp=drive_link