



PEMANFAATAN MEDIA TREASURE MAP MATERI TITIK KOORDINAT PADA HASIL BELAJAR KELAS VI DI SD 3 BARONGAN

Melisa Tri Wahyuni¹, Ika Ari Pratiwi², Vika Setiyani³, Dewi Sofiyati⁴

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2025
Disetujui Mei 2025
Dipublikasikan Juni 2025

Keywords:

Teaching and Learning Qualities, Inquiry, Adventure board

Abstrak

Pembelajaran matematika yang kurang diminati oleh siswa mempengaruhi hasil belajar bahkan kemampuan sosial antar temannya. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji pemanfaatan media Treasure Map pada materi titik koordinat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD 3 Barongan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Team Games Tournament (TGT), sebuah model pembelajaran yang melibatkan kompetisi antar kelompok untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan selama dua siklus. Subjek penelitian meliputi 21 siswa kelas VI di SD 3 Barongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Treasure Map secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pre-test 64% menjadi 85% pada siklus I dan 98% pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa mengalami perubahan positif, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, kerja sama kelompok, dan kemampuan berpikir kritis dari kategori cukup menjadi sangat baik. Metode TGT juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru, terutama dalam mengelola kelas, memfasilitasi diskusi kelompok dan memotivasi siswa melalui permainan edukatif Treasure Map. Dengan demikian, kombinasi media Treasure Map dan metode TGT memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengadaptasi pendekatan ini untuk materi matematika lainnya yang bersifat abstrak dengan mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi sehat.

Abstract

Mathematics learning that is less in demand by students affects learning outcomes and even social skills between their peers. The research was carried out with the aim of examining the use of Treasure Map media on coordinate point materials in improving the learning outcomes of grade VI students at SD 3 Barongan. The learning method used is Team Games Tournament (TGT), a learning model that involves competitions between groups to encourage active student engagement. This study uses a classroom action approach with the Kurt Lewin model which is carried out for two cycles. The subjects of the study included 21 grade VI students at SD 3 Barongan. The results showed that the use of Treasure Map media significantly improved student learning outcomes, with an average post-test score of 64% to 85% in cycle I and 98% in cycle II. In addition, student learning activities have undergone positive changes characterized by increased active participation, group cooperation, and critical thinking skills from the fair to excellent categories. The TGT method has also been proven to be effective in improving teachers' teaching skills, especially in managing classes, facilitating group discussions and motivating students through the educational game Treasure Map. Thus, the combination of Treasure Map media and the TGT method provides an alternative solution for teachers in adapting this approach to other abstract mathematics materials by developing learning media that combine elements of games and healthy competition.

© 2025 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

✉ Alamat korespondensi:
Ds. Ujungwatu RT 01/RW 01, Donorojo, Jepara
E-mail: melisa26@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki teknik pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa sekolah dasar (Putri & Santosa, 2015). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa, termasuk dalam pembelajaran konsep titik koordinat (Wijaya et al., 2018).

Persepsi ini berdampak tidak hanya pada rendahnya hasil belajar, tetapi juga pada interaksi sosial antar siswa yang cenderung pasif selama proses pembelajaran matematika berlangsung (Oktavia & Hidayati, 2022). Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahayu dan Firmansyah (2019), pemahaman konsep matematika akan lebih bermakna jika dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Salah satu konsep matematis yang penting dipahami oleh siswa sekolah dasar adalah titik koordinat yang merupakan dasar dari pembelajaran geometri dan pengukuran. Materi titik koordinat merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami siswa dalam menggambarkan letak suatu titik pada bidang koordinat (Ismrijati & Ishafit, 2019). Konsep ini memerlukan kemampuan visualisasi dan pemahaman spasial yang baik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi proses konstruksi dalam pemahaman pengetahuan tersebut.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Pratama et al. (2018), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika hingga 45% dibandingkan pembelajaran tanpa media. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep titik koordinat adalah Treasure Map atau peta harta karun. Media ini merupakan representasi visual sistem koordinat dalam bentuk peta yang dilengkapi dengan berbagai petunjuk dan tantangan untuk menemukan lokasi tertentu berdasarkan koordinat.

Media Treasure Map merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk diimplementasikan dalam pembelajaran titik koordinat. Media ini menggabungkan unsur visual dan permainan yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep titik koordinat melalui aktivitas mencari harta karun

pada peta koordinat Kartesius (Nurwijayanti, 2018). Penggunaan media ini relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak dalam matematika (Nuraini et al., 2024).

Treasure Map sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Lestari & Prayogo (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti Treasure Map dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa hingga 78% dan pemahaman konsep hingga 65%. Media Treasure Map mengintegrasikan unsur permainan, petualangan, dan tantangan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bereksplorasi dan bermain sambil belajar. Melalui media ini, konsep abstrak titik koordinat ditransformasikan menjadi kegiatan mencari harta karun yang menyenangkan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Implementasi media Treasure Map dalam pembelajaran matematika materi titik koordinat tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan dipadukan dengan media Treasure Map. Model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan penguatan konsep melalui permainan edukatif. Kombinasi media Treasure Map dengan metode Team Games Tournament (TGT) menawarkan pendekatan yang komprehensif dalam pembelajaran matematika. Menurut penelitian Yenni (2018), penerapan TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan Nuraini et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Integrasi media Treasure Map dan model pembelajaran TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterampilan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity). Menurut Irawati dan Sulistiani (2021), pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya memfasilitasi pengembangan keterampilan 4C melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah, kolaborasi, dan kreativitas. Media Treasure Map dan model

pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah koordinat, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam kelompok serta mampu mengembangkan kreativitas dalam mencari strategi penyelesaian masalah.

Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Sebagaimana dikemukakan oleh Susanto dan Marjono (2019), hasil belajar yang komprehensif meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika materi titik koordinat menggunakan media Treasure Map, hasil belajar yang diharapkan meliputi pemahaman konsep titik koordinat (kognitif), sikap positif terhadap matematika (afektif), serta keterampilan dalam menentukan dan menggambarkan titik koordinat (psikomotor).

Berbagai penelitian terdahulu khusus untuk materi titik koordinat, penelitian Khaeroni & Nopriyani (2018) menemukan bahwa kesulitan siswa dalam memahami konsep ini terutama terletak pada penentuan posisi suatu titik dalam bidang koordinat dan pemahaman arah pergerakan pada sumbu X dan Y. Pembelajaran yang mengandalkan penjelasan verbal dan gambar statis di buku teks kurang efektif dalam mengatasi kesulitan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman langsung dan melibatkan aktivitas fisik siswa dalam memahami konsep titik koordinat.

Berdasarkan observasi awal di SD 3 Barongan, ditemukan bahwa siswa kelas VI mengalami kesulitan dalam memahami konsep titik koordinat. Hal ini tercermin dari data hasil pretest yang menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini berasalan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahamannya sendiri (Fahrudin et al, 2021). Pembelajaran yang kurang menarik ini tidak hanya mempengaruhi pencapaian akademik, tetapi juga berdampak pada kemampuan sosial siswa yang ditandai dengan minimnya interaksi dan kerja sama dalam memecahkan masalah matematika.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media pembelajaran Treasure Map dengan metode TGT yang secara spesifik diterapkan pada pembelajaran konsep titik koordinat kelas VI sekolah dasar. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada penggunaan media atau metode secara terpisah, penelitian ini menawarkan pendekatan holistik yang memadukan kedua elemen tersebut untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu,

penelitian ini juga menganalisis dampak penerapan media dan metode terhadap keterampilan mengajar guru yang merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media Treasure Map pada materi titik koordinat dengan metode Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas VI di SD 3 Barongan. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis pemanfaatan media Treasure Map dengan metode Team Games Tournament (TGT) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi titik koordinat di kelas VI SD 3 Barongan; (2) Menganalisis pemanfaatan media Treasure Map dengan metode Team Games Tournament (TGT) sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi titik koordinat di kelas VI SD 3 Barongan; (3) Mengidentifikasi pemanfaatan media Treasure Map dengan metode Team Games Tournament (TGT) sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran materi titik koordinat di kelas VI SD 3 Barongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan penting, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD 3 Barongan, Kabupaten Kudus yang berjumlah 21 siswa. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal bahwa siswa kelas VI SD 3 Barongan mengalami kesulitan dalam memahami konsep titik koordinat yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) Observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi terstruktur; (2) Tes berupa pre-test sebelum tindakan dan post-test setelah setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa; (3) Dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil kerja siswa; (4) Wawancara semi terstruktur dengan siswa untuk menggali informasi mendalam tentang respons terhadap pembelajaran menggunakan media Treasure Map dan metode TGT.

Instrumen penelitian ini terdiri dari: (1) Lembar observasi aktivitas siswa yang mencakup aspek antusiasme, partisipasi aktif, kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah; (2) Lembar observasi mengajar guru yang meliputi keterampilan membuka

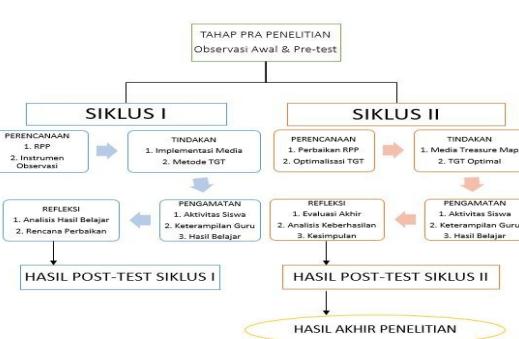
pembelajaran, menjelaskan materi, mengadakan variasi, membimbing permainan kelompok, membimbing turnamen, mengelola kelas, bertanya, memberi penguatan dan menutup pembelajaran; (3) Soal pre-test dan post-test yang terdiri dari 5 soal uraian tentang materi titik koordinat; (4) Pedoman wawancara untuk siswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut: Tahap pra-siklus dimulai dengan observasi awal kondisi pembelajaran dan pelaksanaan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa. Siklus I terdiri dari perencanaan dengan menyusun RPP, menyiapkan media Treasure Map, dan instrumen penelitian; pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media Treasure Map dengan metode TGT selama 2 pertemuan; observasi aktivitas siswa dan guru; serta refleksi untuk mengevaluasi kekurangan dan merencanakan perbaikan. Siklus II dilaksanakan dengan tahapan yang sama namun dengan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, kemudian diakhiri dengan evaluasi akhir dan penarikan kesimpulan.

Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan klasikal. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan mengajar guru dianalisis secara deskriptif dengan kategorisasi: sangat baik (81-100%), baik (61-80%), cukup (41-60%), dan kurang ($\leq 40\%$). Data wawancara dianalisis secara kualitatif dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, tes, dan wawancara untuk memastikan validitas temuan penelitian.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian adalah sebagai berikut: (1) Ketuntasan klasikal minimal 80% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM sebesar 75; (2) Aktivitas belajar siswa mencapai kategori baik dengan skor minimal 61%; (3) Keterampilan mengajar guru mencapai kategori baik dengan skor minimal 61%. Penelitian ini dianggap berhasil jika ketiga indikator tersebut terapai pada akhir siklus II.

Gambar 1. Bagan Alur Metode Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pemanfaatan media treasure map materi titik koordinat pada hasil belajar kelas VI di SD 3 Barongan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan penting, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Hasil Belajar

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas VI di SD 3 Barongan pada materi titik koordinat. Data perbandingan hasil belajar siswa pada pre-test, siklus I, dan siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Aspek Penilaian	Pre Test	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	85	92	100
Nilai Terendah	50	65	78
Nilai Rata-rata	64	85	98
Ketuntasan Klasikal	45%	85%	98%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari pre-test sebesar 64 menjadi 85 pada siklus I dan 98 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 45% pada pre-test menjadi 85% pada siklus I dan 98% pada siklus II. Hanya terdapat satu siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II, namun nilai yang diperoleh sudah mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa selama implementasi media Treasure Map dengan metode TGT mengalami perubahan positif. Hasil observasi tindakan belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Antusiasme dalam pembelajaran	Baik	Sangat Baik
Partisipasi aktif diskusi kelompok	Baik	Sangat Baik
Kemampuan kerja sama	Baik	Sangat Baik
Kemampuan berpikir kritis	Baik	Sangat Baik
Kemampuan menyelesaikan masalah	Baik	Sangat Baik
Rata-Rata	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori baik pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kemampuan berpikir kritis, dari kategori cukup menjadi sangat baik.

Keterampilan Mengajar Guru

Implementasi media Treasure Map dengan metode TGT juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan mengajar guru. Hasil observasi keterampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Keterampilan Mengajar Guru

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Keterampilan membuka pembelajaran	Baik	Sangat Baik
Keterampilan menjelaskan	Baik	Sangat Baik
Keterampilan mengadakan variasi	Baik	Sangat Baik
Keterampilan membimbing permainan dalam kelompok	Baik	Sangat Baik
Keterampilan membimbing turnamen	Baik	Sangat Baik
Keterampilan guru dalam mengelola kelas	Baik	Sangat Baik
Keterampilan bertanya	Baik	Sangat Baik
Keterampilan memberi penguatan	Baik	Sangat Baik

Keterampilan pembelajaran	menutup	Baik	Sangat Baik
Rata-Rata		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan dari kategori baik pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek keterampilan membuka pembelajaran, menjelaskan materi, mengadakan variasi, membimbing permainan kelompok, membimbing turnamen, mengelola kelas, bertanya, memberi penguatan dan menutup pembelajaran

Pembahasan

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Treasure Map terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari kategori baik pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kemampuan berpikir kritis, dari kategori cukup menjadi sangat baik.

Kemampuan kerja sama siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari kategori baik menjadi sangat baik pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena metode TGT memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berbagi ide, dan saling medukung dalam menyelesaikan tantangan. Implementasi media Treasure Map dengan metode TGT juga berdampak positif pada keterampilan mengajar guru. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterampilan mengajar dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek keterampilan membimbing permainan dalam kelompok, dari kategori cukup menjadi sangat baik. Pada siklus II media dengan baik, tetapi juga mengintegrasikannya secara efektif dengan metode TGT untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Peningkatan keterampilan mengajar guru ini sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang menekankan pada pengembangan profesionalisme guru melalui refleksi dan perbaikan praktik pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahim et al (2019), kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis media dan permainan merupakan aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar. Guru termasuk unsur penting pada terciptanya pendidikan yang berkualitas, karena guru sangat berpengaruh pada berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

Sama dengan penjelasan dari Djamarah (dalam Listari, 2019) guru yaitu tenaga profesional yang bertanggung jawab menghasilkan peserta didik untuk dapat merencanakan, menganalisis, serta menyimpulkan masalah.

Observasi selama pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya perubahan dinamika pembelajaran yang positif. Pada pembelajaran konvensional sebelumnya, siswa cenderung pasif dan interaksi pembelajaran didominasi oleh guru. Setelah implementasi media Treasure Map dengan metode TGT, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Aspek kompetisi dalam metode TGT berhasil memotivasi siswa untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya. Namun, kompetisi ini tidak menimbulkan persaingan yang tidak sehat, karena guru berhasil menanamkan nilai sportivitas dan kerja sama sebagai prinsip utama dalam permainan. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Implementasi media *Treasure Map* pada pembelajaran materi titik koordinat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 3 Barongan. Peningkatan signifikan ini terlihat dari nilai rata-rata yang semula 64 pada pre-test menjadi 85 pada siklus I dan mencapai 98 pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rachman et.al (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media *Treasure Map* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan dari 60,71% pada siklus pertama menjadi 85,71% pada siklus kedua. Media *Treasure Map* memberikan visualisasi konkret tentang konsep abstrak titik koordinat, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut.

Saat menggunakan media *Treasure Map*, siswa secara aktif menentukan posisi harta karun berdasarkan koordinat yang diberikan atau sebaliknya, menentukan koordinat dari posisi harta karun yang ditunjukkan pada peta. Aktivitas ini melibatkan proses kognitif yang kompleks, mulai dari mengamati, menganalisis, hingga menerapkan konsep titik koordinat dalam konteks nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Surya (2018) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dari 20 orang siswa (60.6%) dan siswa yang tidak tuntas 13 orang (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang dikatakan tuntas 29 orang (87.9%) dan siswa yang tidak tuntas 4 orang (12.1%). Sedangkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I sebesar 5,5 dan dari siklus I ke Siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,30.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas menggunakan media *Treasure Map* dan metode Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran titik koordinat di kelas VI SD 3 Barongan menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Penggunaan media *Treasure Map* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 64% pada pre-test menjadi 85% pada siklus I dan 98% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa mengalami perubahan positif dari kategori baik menjadi sangat baik, terutama pada aspek partisipasi aktif, kerja sama kelompok, dan kemampuan berpikir kritis. Keterampilan mengajar guru juga meningkat signifikan, khususnya dalam membimbing permainan kelompok dan mengelola kelas. Kombinasi media *Treasure Map* dan metode TGT terbukti menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismarjati, N., & Ishafit. (2019). Implementasi Projects Based Learning Pada Pokok Bahasan Titik Berat di Kelas XI SMA. JMPF : Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika, Vol 9, No 2, 103-107. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v9i2.38621>
- Khaeroni & Nopriyani, Eva. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Sd/Mi Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinat. Auladuna : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol 5, No. 1, 76-93. <Https://Doi.Org/10.24252/Auladuna.V5i1a7.2018>
- Latifah, A. N., Pratiwi, I. A., Kuryanto, M. S. (2023). Peran Guru dalam Menghadapi Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Vol. 7, No. 4, 2650-2662. <https://ibasic.org/index.php/basicedu>
- Lestari, M. F., & Prayogo, M. S. (2024). Development Of Jumanji Board Game Media On Ecosystem Material In Islamic Elementary School. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 14(1), 93–105. <Https://Doi.Org/10.18592/Aladzkapgmi.V14i1.12783>
- Nuraeni, Rika., Hermawan, Ruswandi., Hendriani, Ani. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk

- Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume.4 No.Ii, Hlm 175-184
<Https://Doi.Org/10.17509/Jpgsd.V4i2.20548>
- Nurwijayanti. (2018). Pemanfaatan Media Paper Display Koordinat Kartesius Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pokok Bahasan Menentukan Posisi Titik Dalam Sistem Koordinat Kartesius. Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2018: 49-62.
<https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/1593>
- Oktavia, R., & Hidayati, F. H. (2022). Dampak Persepsi Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Pada Jenjang SMA. Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 16(2), 27–37.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i2.666>
- Pratama, R., Susanti, A., & Indrawan, B. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Prestasi Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 45-57
- Putri, R. I., & Santosa, R. H. (2015). Keefektifan strategi REACT ditinjau dari prestasi belajar, kemampuan penyelesaian masalah, koneksi matematis, self-efficacy. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2(2), 262–272.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7345>
- Susanto, L. H., Et Al. (2022). Development Of Biology Learning Media Based On Android To Improve Students Understanding. Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa, 8(2), 541-547
<10.29303/Jppipa.V8i2.1334>
- Surya, Y., F., (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 2 No 1.
<Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V2i1.41>
- Rachma, F. N. N., Riski, V. M., & Julianto. (2024). Treasure Map: Inovasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Game Edukasi. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Volume 10, Nomor 1, 58-66.
<Https://Ejournal.Metrouniv.Ac.Id/Index.P>

hp/Elementary

- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan pembelajaran inovatif berbasis pendampingan bagi guru sekolah dasar. Abdimas Siliwangi, 1(1), 17–25.
<https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>

- Rahim, F. R., Suherman, D. S., Murtiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Eksakta Pendidikan, Vol. 3, 2, 133-141
<Https://Doi.Org/10.24036/Jep/Vol3-Iss1/367>

- Wijaya, B., Candiasa, M., & Suryawan, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP. Edumatica, 08(02), 9–22.
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5247>