

## Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika pada kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar

Selvi nursanti<sup>1</sup>, Ruli setiyadi<sup>2</sup>, Anugrah Ramadhan Firdaus<sup>3</sup>, Ryan Dwi Puspita<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> PGSD IKIP Siliwangi, Indonesia

<sup>1</sup>[santinurselvi@gmail.com](mailto:santinurselvi@gmail.com), <sup>2</sup> [setiyadiruli@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:setiyadiruli@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup> [anugrah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:anugrah@ikipsiliwangi.ac.id),  
<sup>4</sup>[ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id)

### Abstrak

This research is to study theoretically the Team Games Tournament model in mathematics learning in elementary school students' numeracy skills. The method in this research is a literature study and the sample comes from five articles published in national journals. Then the results of this study are influential to determine the implementation of the Team Games Tournament model in mathematics learning on the numeracy abilities of elementary school students. The results of the study in this study showed that there was an increase in the ability of students to understand mathematics concepts after using the Team Games Tournament model. The increase in applying the Team Games Tournament model of learning provides a significant increase in understanding, the Team Games Tournament learning model is better than learning using the conventional model, because in the ongoing learning process it can create a pleasant learning atmosphere and students are not afraid to issue opinions so that the Team Games Tournament model indirectly can also increase the interest in learning elementary school students towards mathematics.

**Keywords:** *Mathematics Learning, Team Games Tournament Model, Elementary School Students.*

Penelitian ini adalah untuk mengkaji secara teoritis terkait model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika pada kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini merupakan kajian literatur dan sample berasal dari lima artikel yang dipublish pada jurnal nasional lalu hasil kajian ini berpengaruh untuk mengetahui implementasi model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika pada kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Hasil kajian dalam penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran konsep matematika setelah menggunakan pembelajaran model *Team Games Tournament*. Peningkatan menerapkan model pembelajaran model *Team Games Tournament* memberikan peningkatan pemahaman secara signifikan, model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari belajar menggunakan model konvensional, karena dalam berlangsungnya proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa tidak takut untuk mengeluarkan pendapat sehingga model *Team Games Tournament* secara tidak langsung dapat pula meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar terhadap pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Matematika, Model Team Games Tournament, Siswa Sekolah Dasar.*

### 1. Pendahuluan

Matematika berasal dari kata latin *mathematika* yang pada mulanya diambil dari kata Yunani *mathemtika* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal kata them yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang artinya berfikir, jadi kata matematika dapat diartikan sebuah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara berfikir. Matematika juga dapat didefinisikan sebagai salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalaran. Pada dasarnya pelajaran matematika sangatlah penting bagi kehidupan sehari-hari sebagai alat ukur dalam belanja, serta kebutuhan lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam matematika banyak sekali masalah-masalah yang muncul dikelas. (Nydia Nur Sendy, Juni 2019) Selain itu, Matematika merupakan sarana berpikir dalam menentukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan matematika merupakan metode berpikir logis, sistematis dan konsisten. (Noor, 2018) Pembelajaran sering dijumpai sebagian besar peserta didik kurang atau bahkan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika.

Pelajaran matematika dianggap momok yang menakutkan dan menegangkan, bahkan yang lebih para timbul adanya anti pati hanya mendengar nama pelajaran matematika (Herliani, 2017).

Perkembangan pembelajaran matematika semakin meningkat serta semakin bervariasi sesuai dengan tuntutan zaman. Yang mendorong untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Salah satu pengembangan yang dimaksud adalah masalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika juga sangat diperlukan karena berkaitan langsung dengan penanaman konsep pada peserta didik. Peserta didik itu yang nantinya ikut andil dalam pengembangan matematika lebih lanjut ataupun dalam mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Kesumawati, 2008) Karena mata pelajaran matematika, selain mempunyai sifat yang abstrak, haruslah memiliki pemahaman konsep yang baik pula, itu sangat penting sebab untuk memahami konsep yang baru haruslah memerlukan pemahaman konsep sebelumnya. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa harus bisa dituntut untuk menguasai konsep dimulai dengan memperhatikan urutan konsep dari yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks. (Rahman, 2015) Adapun manfaat adanya pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan adalah untuk menyiapkan para siswa agar sanggup menghadapi perubahan dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien (Sri Damayanti, 2017). Di sisi lain, Greenes dan Schulman dalam (Umar, 2012) mengatakan bahwa komunikasi matematik merupakan: (1) kekuatan sentral bagi siswa dalam merumuskan konsep dan strategi matematik, (2) modal keberhasilan bagi siswa terhadap pendekatan dan penyelesaian dalam eksplorasi dan investigasi matematik, (3) wadah bagi siswa dalam berkomunikasi dengan temannya untuk memperoleh informasi, membagi pikiran dan penemuan, curah pendapat, menilai dan mempertajam ide untuk meyakinkan orang lain.

Menurut Trianto dengan menguasai beberapa model pembelajaran matematika menjadi lebih mudah dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan. Salah satu alternatif belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, kooperatif juga berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam model pembelajaran ini menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok, mempelajari materi pelajaran, dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif (Apriyanto, 2017). Pembelajaran kooperatif menurut Drost didalam (Sutopo, 2019) diartikan dengan sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (solve a problem), melengkapi latihan (complete a task), atau untuk mencapai tujuan tertentu (accomplish a common goal) Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut : (Tiya, 2013)

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Menurut Muslimin Ibrahim didalam (Triyani, 2009) , model pembelajaran kooperatif setidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran. Tujuan yang pertama yaitu meningkatkan hasil belajar akademik di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Tujuan kedua yaitu pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Tujuan ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain. Salah satu model pembelajaran kooperatif itu adalah matematika model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang senang dengan permainan dan pertandingan. TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para

siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Hadi, 2017). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya: (1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) motivasi belajar lebih tinggi, serta (6) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Adapun terdapat kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT) di antaranya: bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya (Solihah, 2016). Model *Team Game Tournament* TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, sehingga memungkinkan setiap siswa untuk memahami materi yang diajarkan dalam bentuk suatu permainan. (Rahman, 2015) TGT memiliki dinamika motivasi yang tinggi, selain itu juga memiliki kegembiraan yang terjadi karena penggunaan permainan. Akan terjadi saling membantu sesama tim mempersiapkan permainan itu dengan mempelajari LKS dan saling menjelaskan masalahnya satu sama lain, ketika para siswa sedang bertanding, teman sesama tim tidak dapat membantunya, dengan demikian terjamin tanggung jawab individual.

**2. Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Kajian Literatur (Literature Review). Studi literatur itu dapat diartikan sebagai cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Habsy, 2017). Yang menjadi sampel penelitian ini yaitu adalah hasil penelitian dalam 5 (Lima) artikel yang publish pada jurnal nasional. Rinciannya ada pada Tabel berikut ini.

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

No.	Judul Artikel/Jurnal	Tahun Terbit>Nama Jurnal	Penulis
1	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota	2018/Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 2, No. 1.	Yenni Fitra Surya
2	Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014	2014/ Satya Widya, Vol. 30, No.2.	Vian Anggraeni dan Wasitohadi
3	Enerapan Model TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun.	Juli 2017/Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD). Vol. 1 No. 2.	Fida Rahmantika Hadi
4	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar	2013/ PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya	Silvi Wahyu Setiana dan Purwanto

5	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tourmamen Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jembangan Poncowarno Kebumen	2016/Universitas Yogyakarta	PGRI	Ari Susyanto	Dwi
---	---	-----------------------------	------	--------------	-----

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Sebagaimana diatas metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Kajian Literatur (Literature Review) dari 5 (lima) sumber. Dan hasil penelitian model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada kemampuan berhitung siswa sekolah dasar melalui 5 (lima) sampel ini sebagai berikut :

**Hasil penelitian pada artikel pertama**

Penelitian pada artikel ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota Penelitian ini dilator belakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika yang diperoleh siswa kelas V secara klasikal masih berada di bawah ketuntasa. Peneliti juga memberikan tes ketercapaian indikator kepada siswa, tes ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi siswa berdasarkan aspek kognitif dengan menggunkan siklus I dan siklus II sebagai hasil perkembangannya, pencapaiannya sebagai berikut :

**Tabel 2. Pencapaian siklus I dan siklus II penerapan model TGT pada sampel pertama**

No	Uraian	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1	Nilai rata-rata tes	67,9	78,2
2	Jumlah siswa yang tuntas	20	29
3	Jumlah siswa tidak tuntas	13	4
4	Persentase ketuntasan	60,6%	87,9%
5	Kriteria capaian belajar	Sedang	Sangat tinggi

(Surya, 2018)

Dapat dilihat dari tabel berikut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 003 Bangkinang Kota. Dari umlah siswa 33 orang disiklus I siswa yang mendapatkan hasil tuntas adalah 20 orang dengan rata-rata nilai 67,9 dengan presentase ketuntasan 60,6%, kemudian dapat terlihat peningkatan setelah melakukan penilaian pada siklus ke II dari 33 siswa yang tuntas berjumlah 29 siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat yakni 78,2 dengan presentase ketuntasan 87,9%.

**Hasil penelitian pada artikel kedua**

Pada sampel penelitian yang keduaini dilakukan pada siswa kelas 5 SD Virgo Maria 1 Ambarawa yang berjumlah 26 siswa yaitu 12 laki-laki dan 14 perempuan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Model penelitian ini mengadopsi model PTK Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Dan hasil pencapaiannya sebagai berikut :

**Tabel 3. Pencapaian siklus I dan siklus II penerapan model TGT pada sampel kedua**

No	Uraian	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1	Nilai rata-rata tes	64,2	74,5
2	Jumlah siswa yang tuntas	14	16
3	Jumlah siswa tidak tuntas	12	10
4	Persentase ketuntasan	53,8%	61,5%
5	Kriteria capaian belajar	Sedang	Tinggi

(Anggraeni, 2014)

Dapat diketahui hasil belajar matematika yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari jumlah siswa 26 yang tuntas pada siklus I berjumlah 14 siswa dengan nilai rata-rata 64,2 dan presentase ketuntasan sebesar 53,8%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus ke II jumlah siswa yang tuntas adalah 16 siswa dengan nilai rata-rata 74,5 serta presentase ketuntasannya sebesar 61,5%.

**Hasil penelitian pada artikel ketiga**

Penelitian pada artikel ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan kepada siswa kelas V di SDN Taman 3 Madiun dengan jumlah 19 siswa pada 3 April 2017. Teknik yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan pengumpulan data melalui : (a) observasi, (b) wawancara, dan (c) tes. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif komparatif. Hasil penelitian dilakukan dengan melalui siklus I dan siklus II, pencapaiannya sebagai berikut :

**Tabel 4. Pencapaian siklus I dan siklus II penerapan model TGT pada sempel ketiga**

No	Uraian	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1	Nilai rata-rata tes	74,7	80,8
2	Jumlah siswa yang tuntas	11	19
3	Jumlah siswa tidak tuntas	8	0
4	Persentase ketuntasan	57,8%	100%
5	Kriteria capaian belajar	Sedang	Sangat Tinggi

(Hadi, 2017)

Pada siklus I, proses pembelajaran siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT, hasil tes dari 19 siswa kelas V SD Taman 3 yang mengikuti tes, 11 siswa yang mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 74,7 dan Persentase ketuntasan sebesar 57,8%. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 8 siswa. Berdasarkan hasil siklus I dapat diketahui bahwa indikator pencapaian sudah tercapai, akan tetapi kurang maksimal sehingga diperlukan lagi perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Berdasar hasil tes dari 19 siswa kelas V SD Taman 3 yang mengikuti tes akhir pada siklus II semua siswa sudah mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 80,8 dan Persentase ketuntasan sebesar 100%. Jadi karena kriteria yang diterapkan peneliti telah tercapai pada siklus II yaitu semua siswa sudah mencapai nilai KKM maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

**Hasil penelitian pada artikel keempat**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan Pada Siswa Kelas IVA SDN Pelem I Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah 42 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan dengan menggunakan dua siklus, pada tiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yakni tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, dan tahap refleksi. Pada penelitiannya, tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Tiap pertemuan alokasi waktu 2 x 35 menit. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 01 April 2013 sampai 02 April 2013. Sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 April 2013 sampai 04 April 2013. Hasil penelitian dilakukan dengan melalui siklus I dan siklus II, pencapaiannya sebagai berikut :

**Tabel 5. Pencapaian siklus I dan siklus II penerapan model TGT pada sempel keempat**

No	Uraian	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1	Nilai rata-rata tes	70,23	76,67
2	Jumlah siswa yang tuntas	20	35
3	Jumlah siswa tidak tuntas	22	7
4	Persentase ketuntasan	47,61%	83,33%
5	Kriteria capaian belajar	Sedang	Sangat Tinggi

(Purwanto, 2014)

Setelah data tentang perkembangan belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dalam penerapan pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games*

*Tournament*) , terlihat dari jumlah siswa sebanyak 42 orang pada siklus I jumlah nilai yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan nilai rata-rata 70,23 dan Persentase ketuntasan sebanyak 47,61%. Kemudian menalami peningkatan pada siklus II dengan jumlah nilai yang tuntas 35 siswa dan dengan nilai rata-rata 76,67 serta Persentase ketuntasan sebesar 83,33%.

**Hasil penelitian pada artikel kelima**

Penelitian pada jurnal ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Jembangan Poncowarno Kebumen dengan jumlah siswa 22, melalui empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran TGT. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan deskripif dengan mean (rata-rata) dan persentase ketuntasan keseluruhan siswa. Penilaian tersebut disajikan dengan 2 siklus yakni siklus I dan siklus II, dan perinciannya sebagai berikut :

**Tabel 6. Pencapaian siklus I dan siklus II penerapan model TGT pada sempel kelima**

No	Uraian	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1	Nilai rata-rata tes	69,74	77,12
2	Jumlah siswa yang tuntas	11	19
3	Jumlah siswa tidak tuntas	11	3
4	Persentase ketuntasan	50%	86,4%
5	Kriteria capaian belajar	Sedang	Sangat Tinggi

(Susyanto, 2016)

Pada tabel tersebut terlihat peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari siklus I 64,84 menjadi 77,12 siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari 11 siswa pada siklus I menjadi 19 siswa pada siklus II. Dengan peningkatan persentase ketuntasan dari 50% pada siklus I menjadi 86,4% pada siklus ke II. Maka pembelajaran Matematika melalui penerapan model TGT pada kompetensi dasar matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Jembangan Poncowarno Kebumen.

**3.2. Diskusi**

Secara keseluruhan dari 5 (Lima) artikel diatas setuju bahwa terdapat peningkatan setelah menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang memberikan peningkatan pemahaman secara signifikan, dari pada pembelajaran matematika menggunakan model konvensional. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena melalui metode TGT menggunakan media bangun ruang, konsep-konsep matematika yang dikemas dalam penyampaian yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan tabel diatas dengan menggunakan lima sempel artikel atau jurnal menggambarkan kenaikan perkembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar ketika menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam system pembelajarannya. Dapat dilihat nilai keseluruhan rata rata dari lima artikel atau jurnal diatas mngalami kenaikan dari 69,4 pada tahap siklus I menjadi 77,5 pada tahap ke II. Serta persentase ketuntasan siswa dari 53,96% pada siklus I meningkat menjadi 83,82% pada tahap siklus ke II.

**4. Kesimpulan**

- 1) Hasil penenlitian ini menunjukan terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran konsep matematika setelah menggunakan pembelajaran model *Team Games Tournament* yang terlihat mengalai peningkatan disetiap siklus mulai dari penelitian siklus I sampai siklus II.

- 2) Peningkatan menerapkan model pembelajaran model *Team Games Tournament* memberikan peningkatan pemahaman secara signifikan, model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dari belajar menggunakan model konvensional.
- 3) Proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa tidak takut untuk mengeluarkan pendapat sehingga model *Team Games Tournament* secara tidak langsung dapat pula meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar terhadap pelajaran matematika yang semulanya menjadi momok menakutkan bagi siswa.

## 5. Referensi

- Anggraeni, V. (2014). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajarankooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014*. Satya Widya, Vol. 30, No.2.
- Apriyanto, S. D. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) Vol. 02, No. 02., 237.
- Habsy, B. A. (2017). *Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur*. Jurnal Konseling Andi Matappa Volume 1 Nomor 2 , 92-93.
- Hadi, F. R. (2017). *Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol. 1 No. 2., 19.
- Herliani, N. (2017). *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di Sdn Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal PTK Dan Pendidikan, 56.
- Kesumawati, N. (2008). *Pemahaman Konsep Matematik Dalam Pembelajaran Matematika* . Semnas Matematika Dan Pendidikan Matematika , 2.
- Noor, M. (2018). *Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Ntuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar*. Journal Of Islamic Primary Education, 34.
- Nydia Nur Sendy, N. S. (Juni 2019). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Operasi Hitung Pecahan Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Educare Vol. 17, No. 1., 35.
- Purwanto, S. W. (2014). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Purwati, H. (2010). *Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan TGT Berbantuan Animasi Grafis Pada Materi Pecahan Kelas IV*. FPMIPA IKIP PGRI Vol 1, No 2 , 7.
- Rahman, H. M. (2015). *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dengan Team Game Tournament (TGT) Di SDIslam Khalifah Annizam*. Jurnal Bina Gogik, Volume 2 No. 1, 39.
- Solihah, A. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal SAP Vol. 1 No. 1., 49.
- Sri Damayanti, D. M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) Vol. 02, No. 02, 236.
- Surya, Y. F. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teamgamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota*. Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 2, No. 1.
- Susyanto, A. D. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Jembangan Poncowarno Kebumen*. Universitas PGRI Yogyakarta.

- Sutopo, A. W. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi trigonometri Melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe teams Games Tournament (Tgt) Di Xi-Ipa 2sma Negeri 9 Jakarta*. 15 Jipstkip Kusuma Negara Jakarta Vol :10 No. 2 , 18.
- Tiya, K. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Smpn*. Jurnal Pendidikan Matematika Volume 4 Nomor 2, 180.
- Triyani, A. N. (2009). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Game tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dan Statistika Di Smp Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas Ix C*. Skripsi, 20-21.
- Umar, W. (2012). *Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika*. *Urnal Ilmiah Program Studi Matematika Stkip Siliwangi Bandung, Vol 1, No.1., 2.*