



Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Yenny Royani¹✉, Jajang Bayu Kelana²

¹SD Prasisth, ²PGSD IKIP Siliwangi

Email : yennyalfawwaz@gmail.com, ²¹jajang-bayu@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 2022-01-14; Accepted: 2022-02-27; Published: 2022-02-28

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu diketahui banyaknya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui skenario dan implementasi pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model TGT, respon siswa, serta kesulitan-kesulitan yang dialami siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Prasistha di Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran ketika diterapkannya model TGT. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan skenario dan implementasi pembelajaran ditunjukkan dengan hasil rata-rata responden sikap siswa sebesar 71% yang termasuk kategori baik. Dan kesulitan yang dialami siswa dengan rata-rata 26% yang terdapat pada indikator pemahaman konsep.

Kata Kunci: *pemahaman konsep, matematika, teams games tournament*

Abstract

This research is motivated by the low understanding of the concept of learning mathematics in elementary schools. In addition, it is known that there are many problems that occur in learning mathematics. The purpose of this study was to determine the scenario and implementation of understanding mathematical concepts using the TGT model, student responses, and the difficulties experienced by students. The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were third grade students of SD Prasistha in Bandung City with a total of 10 students consisting of 4 female students and 6 male students. The results showed that there was an increase in the quality of learning when the TGT model was applied. Thus, it can be concluded that the results of the study show the scenario and implementation of learning as indicated by the average result of the respondents' attitudes of 71% which are included in the good category. And the difficulties experienced by students with an average of 26% contained in the concept understanding indicator.

Keywords: concept understanding, mathematics, teams games tournament.

Copyright © 2022, Author.

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](#)



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.427>

How to Cite :

PENDAHULUAN

Matematika pada hakekatnya merupakan dari bahasa latin yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematike yang artinya mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal kata mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Kata mathematike memiliki arti yang hampir sama dengan kata lainnya yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir atau bernalar). Matematika merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bernalar. Menurut (Russeffendi, 1988:148) Matematika lebih menekankan kegiatan dalam rasio (penalaran), bukan menekankan hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Sekali lagi hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (pattern) yang ada (Shadiq, 2014). Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, adalah agar siswa memiliki kemampuan, 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan, 2) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan Secara konseptual, ranah pengembangan kemampuan berpikir matematis telah tersurat dalam rangkaian kompetensi pembelajaran yang dituangkan dalam Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pada pembelajaran matematika khususnya, dimensi berpikir matematis tertuang dalam rangkaian kompetensi pembelajaran yang secara hierarkis menjadi satu kecakapan khusus yang harus dikuasai seorang siswa dalam satuan pendidikan dasar khususnya. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, kemampuan berpikir matematis sebagai satu konsep mendasar bagi siswa di Sekolah Dasar (SD) untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya terhadap pemahaman konsep harus senantiasa diberikan *treatment* dalam rangka peningkatan dan pengembangan kemampuan berpikir matematisnya. Selain itu, yang perlu dicermati lainnya bahwa dalam proses pembelajaran matematika, siswa dilatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik suatu kesimpulan melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan dan perbedaan, konsisten dan inkonsistensi (Kusumaningrum dan Saefudin, 2012);(Kelana dan Wardani, 2021).

Dalam beberapa kompetensi tersebut, hampir pada umumnya kompetensi yang dikembangkan bersifat keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*). Oleh karenanya, melalui proses pembelajaran matematika dapat dikembangkan konteks berpikir tingkat tinggi dalam pemahaman konsep sebagai satu diantaranya hal lainnya yang merupakan kompetensi yang perlu dikuasai siswa dalam proses pembelajaran abad 21 ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan

pengetahuan atau teori terhadap penelitian dalam satu waktu tertentu (Mukhtar, 2013)(Ristiyani & Bahriah, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pemahaman konsep sehari-hari yang melibatkan perkalian pada siswa SD kelas III dengan menggunakan model Teams Games Tournament.

Prosedur penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan dalam tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan sampel penelitian, studi literatur, instrumen berupa instrument angket, observasi dan soal pretest dan posttest yang kemudian di uji cobakan. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran yang akan digunakan. 2) Tahap Pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan pada skenario pembelajaran yang telah direncanakan dan dirancang secara khusus agar pembelajaran yang dilakukan mampu mengembangkan dan meningkatkan pemahaman konsep perkalian sesuai pokok bahasan yang telah ditentukan dan disepakati untuk di kaji dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. Dalam tahapan penelitian di atas, peneliti membagi kedalam langkah-langkah penelitian, yaitu: Siswa diberi test awal pemahaman konsep sehari-hari yang melibatkan perkalian untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa, Siswa mendapat materi pembelajaran sesuai skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT selama 3x. Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan evaluasi berupa pemberian tes tulis kepada siswa untuk mengukur pemahaman konsep siswa sesuai dengan pokok bahasan. Kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT. 3) Tahap Evaluasi untuk mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Kemudian membandingkan antara pretest dan posttest yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Jika terdapat perbedaan skor test maka diasumsikan sebagai akibat perlakuan mengajar dengan menggunakan model TGT. Setelah itu dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui pemahaman konsep perkalian siswa melalui model TGT. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif serta bantuan *Ms. Excel*.

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu. Seluruh data dalam penelitian ini diolah dengan cara analisis kualitatif dari hasil lembar angket guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep perkalian pada siswa SD kelas III dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pembelajaran Matematika terhadap pemahaman konsep menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan beberapa tahapan penelitian. Diantaranya adalah pemberian tes awal atau *pre-test*, pemberian model *TGT*, dan test akhir atau *post-test*. Skenario

dan implementasi pemahaman konsep menggunakan model TGT diukur menggunakan instrument penelitian lembar observasi guru dan siswa. Dengan implementasi pembelajaran dengan menggunakan langkah model TGT sebagai berikut: 1) Penyampaian materi pada langkah ini, guru memberikan masalah yang berada disekitar, mengenai benda konkret diantaranya adalah memberikan beberapa gambar mengenai perkalian berdasarkan gambar yang diberikan, kemudian guru mempraktekan perkalian menggunakan media stik es krim untuk memberikan penguatan konsep perkalian. 2) Tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa pada langkah ini guru membuat kelompok empat atau lima orang. 3) Tahap Permainan (Game Tournament) pada langkah ini, siswa menyimak aturan permainan yang akan dilakukan, mulai berdiskusi membagi tugas antar anggotanya dalam menghitung soal-soal perkalian yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media stik es krim dan menuliskan hasilnya pada kolom yang telah disediakan di papan tulis. 4) Tahap pemberian penghargaan kelompok dalam kegiatan ini, guru mengakumulasikan hasil perkalian yang terdapat pada kolom papan tulis dari tiap kelompok dan 5) Melakukan penskoran serta memberikan penghargaan kepada tiap kelompok berdasarkan hasil yang diperolehnya. Dan 6) Evaluasi Pengalaman pada langkah ini menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Tahap ini dilakukan oleh guru dan siswa diakhir pembelajaran.

Respon guru dan siswa terhadap pemahaman konsep menggunakan model *Teams Games Tournament* diukur dengan menggunakan intrumen penelitian berupa angket atau skala sikap. Respon siswa SD kelas III terhadap pemahaman konsep perkalian dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* tercantum dalam perhitungan angket atau skala sikap siswa. Hal tersebut terlihat pada tabel 1 dibawah ini.

No	Aspek sikap	Hasil Persentase
1	Minat siswa terhadap pembelajaran matematika no. 1-8	$\frac{30 + 31 + 30 + 29 + 30 + 27 + 29 + 29}{4 \times 8 \times 10} \times 100\% = 73,4\%$
2	Pengaruh pembelajaran matematika dengan model TGT no. 9-15, 20	$\frac{25 + 26 + 33 + 25 + 28 + 26 + 29 + 31}{4 \times 8 \times 10} \times 100\% = 70\%$
3	Pengaruh pembelajaran perkalian untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep	$\frac{31 + 25 + 27 + 28}{4 \times 4 \times 10} \times 100\% = 70\%$

Gambar 1.
Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Data tabel diatas terlihat bahwa hasil persentase dari aspek sikap minat siswa terhadap pembelajaran matematika adalah 73,4%, dilihat dari kriteria aspek tersebut menunjukkan respon siswa terhadap minat pembelajaran matematika baik. Berdasarkan hasil rata-rata persentase aspek sikap pengaruh pembelajaran matematika dengan model TGT adalah 71% menunjukkan respon siswa di kelas dengan kriteria baik. Dan berdasarkan hasil persentase aspek sikap pengaruh pembelajaran perkalian untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep 70% menunjukkan respon siswa di kelas dengan predikat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model TGT baik.

Pada pembelajaran pemahaman konsep merupakan indikator yang cukup sulit untuk siswa, karena pembelajaran pemahaman konsep termasuk pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sehingga soal yang diberikan tidak akan sederhana seperti pengetahuan dan pemahaman, tetapi akan membuat berpikir berulang kali karena dalam pemahaman konsep ada tahap yang harus di selesaikan terlebih dahulu sebelum mendapatkan hasil yang tepat dari pertanyaan yang diberikan. Kesulitan tersebut dapat terlihat dari jawaban siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Berikut tabel rekapitulasi hasil tiap butir soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tiap Butir Soal Pemahaman Konsep Perkalian

No Soal	Nilai Rata-Rata		Persentase		Peningkatan
	Pre-test	Postes	Pre-test	Postes	
1	60	85	60%	85%	25%
2	52	82	52%	82%	30%
3	40	72	40%	72%	32%
4	53	76	53%	76%	23%
5	63	85	63%	85%	22%
6	57	82	57%	82%	25%
7	48	77	48%	77%	29%
8	52	76	52%	76%	24%
9	53	80	63%	90%	27%
10	56	83	56%	83%	27%
Rata-rata					26%

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penelitian tiap butir soal pemahaman konsep perkalian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang diamali siswa terdapat pada butir soal nomer 2 dan 5. Akan tetapi pemahaman konsep dengan menggunakan model teams games tournament mengalami peningkatan sejak diberikan pre-test sampai pos-test sebanyak 26%. Hal ini merupakan bukti adanya kualitas yang lebih baik terhadap pemahaman konsep dengan menggunakan model TGT.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh anak berkaitan dengan soal tes yg diberikan dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman konsep	Nilai rata2
1. Menyatakan ulang sebuah konsep,	85%
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).	80%
3. Memberikan contoh dan non contoh konsep.	76%

Berdasarkan hasil wawancara yang diberikan kepada siswa seperti bagan dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban siswa
Apakah kamu menyukai pembelajaran Matematika? Jelaskan alasanmu!	<ol style="list-style-type: none">1. Dari 10 siswa ada sekitar 2 orang yang tidak/kurang menyukai pembelajaran matematika, hal ini karena tidak menyukai pembelajaran berhitung khususnya perkalian dan siswa sangat menyukai Sains/IPA.2. Hampir sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran Matematika. Matematika berkaitan dengan masalah sehari-sehari yang dapat meningkatkan konsep pemahaman3. Saya sangat menyukai pembelajaran matematika karena matematika berkaitan dengan menghitung bilangan, saya sangat suka berhitung.
Bagaimana pendapatmu saat guru melakukan pembelajaran perkalian ini?	<ol style="list-style-type: none">1. Dari 10 siswa ada 2 orang yang mengungkapkan bahwa saat guru melakukan pembelajaran perkalian ini membosankan. Hal ini karena tidak menyukai perkalian dan sangat menyukai pembelajaran IPA.2. Sebagian besar berpendapat bahwa mereka sangat menyukai matematika dalam menghitung perkalian menggunakan media.
Hal apa saja yang kurang kamu sukai dalam pembelajaran perkalian?	<ol style="list-style-type: none">1. Dari 10 siswa ada 2 orang yang mengungkapkan bahwa hal yang tidak disukai dalam pembelajaran perkalian adalah menggunakan media dikarenakan1. Dari 10 siswa ada 8 orang berpendapat bahwa tugas yang diberikan guru sangat jelas dalam cara penyampaian materinya.2. Siswa yang tidak suka matematika
Bagaimana pendapatmu mengenai tugas yang diberikan guru?	

Pertanyaan	Jawaban siswa
Apakah dengan tugas yang diberikan, kamu lebih bisa memahami materi pelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari 10 siswa ada 1 orang yang berpendapat, bahwa tugas yang diberikan tidak dapat memahami materi pelajaran, dikarenakan masih bingung dalam menggunakan media. 2. Sebagian besar mereka sangat memahami materi pelajaran dari tugas yang

Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti akan membahas lebih jelas tentang hasil penelitian. Hasil penelitian berkaitan dengan skenario dan implementasi penerapan pemahaman konsep dengan menggunakan model *teams games tournament*, respon guru dan siswa terhadap pemahaman konsep dengan menggunakan model *teams games tournament* dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan pembelajaran.

Pertama, Skenario dan implementasi penerapan pemahaman konsep dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) berjalan dengan baik. Hal ini tidak terlepas dari proses perancangan pembelajaran yang disusun. Pembelajaran menggunakan model TGT bukan hanya sekedar proses pentransferan ilmu, akan tetapi lebih kepada mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa secara optimal melalui kegiatan pemahaman konsep. Sagala (2010);(Uno, 2010);(Kelana, dkk, 2019) menyatakan bahwa proses interaksi guru dengan siswa adalah untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru. Seorang guru harus mampu membuat pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Model TGT memberikan kesempatan siswa untuk dapat mengeksplorasi segala potensi yang ada pada dirinya melalui cara kerja, berpikir dan pemahaman konsep. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, siswa diberikan penyampaian materi pada langkah ini, guru memberikan masalah yang berada disekitar, mengenai benda konkret diantaranya adalah memberikan beberapa gambar mengenai perkalian berdasarkan gambar yang diberikan, kemudian guru mempraktekan perkalian menggunakan media stik es krim untuk memberikan penguatan konsep perkalian. Tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa pada langkah ini guru membuat kelompok empat atau lima orang. Tahap Permainan (Game Tournament) pada langkah ini, siswa menyimak aturan permainan yang akan dilakukan, mulai berdiskusi membagi tugas antar anggotanya dalam menghitung soal-soal perkalian yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media stik es krim dan menuliskan hasilnya pada kolom yang telah disediakan di papan tulis. Tahap pemberian penghargaan kelompok dalam kegiatan ini, guru mengakumulasikan hasil perkalian yang terdapat pada kolom papan tulis dari tiap kelompok dan melakukan penskoran serta memberikan penghargaan kepada tiap kelompok berdasarkan hasil yang diperolehnya. Sejalan dengan pendapat Miftahul Huda (2011: 24-25) dalam Eka Indriyani (2018) menjelaskan lebih detail yakni “ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan”.

Menurut Sudjana (2000) dalam Ai Sholehah (2016) menjelaskan bahwa kelebihan model TGT antara lain dapat meningkatkan penggunaan waktu, lebih mengutamakan penerimaan terhadap perbedaan individu, siswa dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar, dapat lebih meningkatkan motivasi serta dapat mendidik siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain. Sedangkan kekurangan model TGT menurut David (dalam Mohamad Syafi'I, 2018) menyatakan bahwa beberapa siswa yang aktif dalam kelompoknya, kendala teknis misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung untuk diatur keanggotaan kelompok dan proses pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu.

Kedua, respon siswa terhadap pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model *teams games tournament* sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan lembar angket siswa yang memperoleh 71% dan hasil pre test dan post test siswa dalam pemahaman konsep memperoleh peningkatan rata-rata 26%. Respon siswa pada aspek sikap pembelajaran matematika khususnya perkalian dengan menggunakan media atau benda konkret sudah baik. Sejalan dengan Rahmazatullaili *et al.*, (2017):(Wijanarko *et al.*, 2017) secara umum respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* sudah baik. Ketika proses pembelajaran, siswa terlihat senang karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan dan dilakukan dengan hasil berpikir dan kerja sama mereka sendiri. Penggunaan model TGT memfasilitasi siswa agar menyelesaikan berbagai permasalahan kompleks yang dapat menantang siswa untuk memahami konsep, menyusun konsep, memecahkan masalah dan memeriksa kembali berdasarkan data atau informasi yang mereka dapatkan. Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda dalam berkomunikasi, berpikir dan menyelesaikan masalah. Seringkali siswa belajar tentang hal-hal yang tidak menarik perhatiannya sehingga membuat pembelajaran tidak bermakna. Hal tersebut bertentangan dengan kemauan dan minat anak-anak pada umumnya. anak-anak akan belajar sesuatu hal yang mereka inginkan dengan hati riang sehingga mereka mampu membangun sendiri pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengalamannya. Melalui model TGT, siswa dirancang untuk mengerjakan sesuatu yang menyenangkan. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan yang diberikan dan menghubungkannya dengan apa yang mereka pelajari serta bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan dan dimanfaatkan dalam kehidupannya. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan makna. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dijelaskan oleh Hill (dalam Suparlan, 2019);(Altaftazani *et al*, 2020), pembelajaran dapat menciptakan suatu kebermaknaan dari apa yang dipelajari. Bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikan dalam kehidupannya.

Ketiga, kesulitan–kesulitan yang diamati siswa terdapat pada memahami konsep dan memecahkan masalah dari pemberian contoh dan non contoh konsep. Siswa belum terbiasa dengan soal-soal yang diberikan sehingga belum mampu untuk memahami sebuah kebenaran dan membuat contoh dan non contoh konsep yang tepat dari sebuah masalah. Untuk itu, diperlukan pembelajaran, sumber belajar, maupun bahan ajar yang tepat agar siswa mempunyai kemampuan pemahaman konsep yang baik. Secara keseluruhan, pemahaman konsep dengan menggunakan model *teams games tournament (TGT)* mengalami peningkatan sejak diberikan pre-test sampai pos-test sebanyak 26%. Hal ini merupakan bukti adanya

peningkatan kualitas pembelajaran terhadap pemahaman konsep dengan menggunakan model TGT. Sejalan dengan Cardinata (2020);(Altaftazani, dkk, 2020 dalam penelitiannya menyatakan bahwa awalnya pemahaman konsep matematika siswa sangat rendah. Melalui bantuan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal, peneliti mencoba membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih meningkat, siswa secara perorangan maupun klasikal dapat menuntaskan belajarnya serta meningkatkan hasil belajar perkalian pada pembelajaran dengan model teams games tournament. Keterlibatan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa menjadi hal positif yang tidak kalah pentingnya. Hal ini akan berdampak kepada perolehan kebermaknaan pengalaman belajar proses pembelajaran. Sesuai dengan teori belajar Ausubel (Muamanah, 2020) menjelaskan bahwa proses belajar yang dipelajari siswa disusun dan sesuai dengan struktur kognitif mereka, hal ini untuk membantu siswa dalam mengaitkan informasi barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas 3 SD Prasista semester I Tahun pelajaran 2021/2022, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep pada perkalian yang terdapat pada tema 1. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan siswa ditunjukkan pada rata-rata hasil responden aspek sikap sebesar 71%, dengan kriteria baik. Dan hasil tiap butir soal pemahaman konsep matematika siswa menunjukkan dengan hasil peningkatan rata-rata sebesar 26%. Dengan demikian, penelitian ini dikatakan berhasil karena di dalam pelaksanaannya mengalami peningkatan pemahaman konsep. Melalui model *Teams Games Tournament* juga siswa mengalami ketuntasan belajar matematika khususnya dalam perkalian.

Saran Untuk Para guru maupun calon guru agar dapat terbiasa menerapkan suatu model pembelajaran dalam kelas agar siswa-siswi mendapat berbagai variasi dalam pembelajaran siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keterampilan kolaborasi pembelajaran siswa bahkan hasil belajarnya dapat meningkat. Untuk kepala sekolah hendaknya memberikan rekomendasi para guru agar dapat menggunakan beberapa model pembelajaran terutama (*Teams games Tournament*) bagi siswa diharap lebih aktif dan mampu mempraktekan dalam kehidupan bagi penulis diharap bisa lebih mengembangkan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Altaftazani, D. H., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran daring membuat seni kolase menggunakan model project based learning pada masa pandemi covid 19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 185-191.
- Altaftazani, D. H., Rahayu, G. D. S., Kelana, J. B., Firdaus, A. R., & Wardani, D. S. (2020, October). Application of the constructivism approach to improve students' understanding of multiplication material. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012007). IOP Publishing.
- Cardinata, G.,S. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV*. Skripsi Thesis, Universitas Quality.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.

- Kelana, J. B., Muftianti, A., & Samsudin, A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(1), 48-54.
- Mahmudah, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Board Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD Annur Tumpang Malang*.
- Mawardi., Hamdani, M.S. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol 3 No. 4
- Nurdyansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. UMSIDA Press.
- Rahmi, Budiman. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. International Journal Of Elementary Educatio, vol.3.
- Safarina, E.,I. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Kemampuan Kerjasama*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Sholihah, Ai. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal SAP Vol. 1 No. 1
- Syafi'i, M. 2018. *Semangat Literasi Matematika pada Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 9. No. 2