

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA DANCER (DADU DAN CERITA)
TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SD
MATERI SEGI EMPAT
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Candisari)**

SKRIPSI



Oleh
Ahmad Fathan Harris Satria
19.0305.0118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemahaman matematis menurut (Afgani, 2014) *conseptual understanding* atau pemahaman matematika berkaitan dengan kemampuan memahami konsep, operasi dan kaitan atau relasi dalam matematika. Begitu juga dengan pendapat (Hendriana et al., 2017) yang menyatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis merupakan sesuatu kekuatan yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran matematika, terutama untuk memperoleh pengetahuan matematika yang bermakna. Dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematis adalah kekuatan dalam memahami materi-materi matematika dalam pembelajaran matematika. Dengan pemahaman matematis yang baik siswa paham akan apa yang dipelajarinya mulai dari konsep, rumus-rumus, dan perhitungan-perhitngan matematika. Jadi dengan anak memiliki pemahaman matematis yang tinggi kemampuan anak akan mata pelajaran matematika akan lebih baik dan nilai mata pelajaran dan masa depan anak juga akan lebih baik juga nantinya.

Pemahaman konsep matematis merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, dengan memahami suatu konsep maka yang diharapkan kemampuan siswa dapat berkembang dalam setiap pembelajaran yang akan dipelajari. Memahami merupakan tindak lanjut dari kegiatan mengingat. Dengan pemahaman, siswa mampu membuktikan pemahamannya

yang diperoleh dari hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep (Arikunto, 2013).

Menurut (Maryati & Priatna, 2017) matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenarannya harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan sebuah ide-ide yang dapat diungkapkan dengan sebuah bukti, fakta, dan keterampilan. (Susanti, 2020). Menurut (Hamzah & Muhlisrarini, 2014) 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. Dari pengertian menurut berbagai ahli dapat disimpulkan matematika merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan angka-angka atau numerik dengan menggunakan rumus-rumus dan memiliki sifat yang pasti. Matematika mata pelajaran yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah mata pelajaran wajib bagi semua jenjang sekolah mulai dari TK sampai perguruan tinggi. Matematika diberikan agar individu mempunyai bekal dalam kehidupan sehari-hari dan matematika juga tidak terlepas dari aktifitas sehari-hari mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi matematika selalu berdampingan.

Matematika di jenjang sekolah dasar sangatlah penting dan wajib diberikan, yaitu untuk membekali siswa dalam berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Matematika diberikan karena sangat berguna dalam kehidupan sehari-

hari di dalam lingkungan hidupnya untuk mempersiapkan masa depannya. Dengan kemampuan atau pemahaman matematika yang tinggi siswa dapat mudah dan lebih baik dalam menjalankan proses belajar di sekolah. Namun di lingkungan sekolah matematika sangat di takuti dan kurang disukai oleh siswa.

Masalah umum yang sering ditemui pada mata pelajaran matematika ialah siswa merasa takut dan menganggap matematika itu mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Pembelajaran matematika yang ada di sekolah siswa cenderung malas dan kurang aktif. Hal ini juga berpengaruh dalam penyampaian materi dari guru atau pengajar yang cenderung masih menggunakan model penyampaian ceramah. Model pembelajaran ceramah yang digunakan guru atau pengajar membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam mempelajari matematika. Pembelajaran yang jenuh dan membosankan itulah yang bagi sebagian siswa itu kurang disukai apalagi bila terdapat siswa yang aktif hal tersebut malah membuat siswa tersebut menjadi tidak bersemangat dan menjadi pembelajaran tersebut hanya sekedar mendengarkan, menulis, dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Permasalahan itu juga saya temukan di SDN Candisari dari hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas IV di SDN Candisari ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika. Salah satunya pada mata pelajaran matematika yaitu siswa masih banyak yang kurang paham. Siswa belum mampu menyatakan ulang mengenai konsep matematika. Lebih lanjut siswa belum mampu mengklasifikasikan konsep, serta siswa belum mampu

memberikan contoh yang sesuai dengan suatu konsep. Pernyataan ini dibuktikan dengan nilai ulangan yang rata-rata masih dibawah nilai KKM yaitu 75. Permasalahan mengenai pemahaman matematis harus segera diatasi agar tercapainya tujuan pembelajaran matematika, apabila tidak segera ditangani maka siswa akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Permasalahan yang terjadi disebabkan karena dalam penyampaian materi masih dengan model konvensional atau ceramah Model pembelajaran konvensional atau ceramah yang dilakukan guru cenderung membuat siswa jenuh, malas, dan kurang aktif atau siswa cenderung pasif. Dalam pembelajaran tersebut siswa hanya diam, mendengarkan, dan menulis mengerjakan tugas dari guru. Kurang adanya inovasi pembelajaran dari guru ke siswa membuat pemahaman siswa sangat kurang dipahami siswa, karena bagi beberapa siswa hal tersebut sangat membosankan dan membuat siswa semakin tidak suka terhadap matematika. Ketika guru membelajarkan siswa dengan model pembelajaran ceramah yaitu dengan membacakan dan menuliskan di papan tulis terkadang sebagian siswa malah asik dengan temannya dan bermain, tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran. Mungkin hal tersebutlah salah satu ciri bahwa pembelajaran yang dengan model pembelajaran ceramah kurang efektif dalam pembelajaran matematika.

Upaya yang dilakukan guru ketika anak malah asik dengan temannya dan tidak memperhatikan guru dalam menerangkan materi pembelajaran, guru memberhentikan pembelajaran sejenak dan mengajak anak untuk *icebreaking* atau bernyanyi untuk mengembalikan fokus anak terhadap pembelajaran yang

sedang berlangsung di kelas. Ketika anak sudah mulai berkonsentrasi dan fokus, guru melanjutkan lagi pembelajaran dikelas.

Dengan adanya masalah tersebut yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah maka permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan guru memilih model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran bervariasi dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang lebih aktif dan bervariasi dapat mengupayakan pembelajaran yang semula itu bagi siswa jenuh dan membosankan akan menjadi pembelajaran yang kreatif, aktif dan disukai anak bila menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran bervariasi, peserta didik yang secara aktif menambah pemahamannya terhadap matematika, yaitu pengajar berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada murid dalam belajar. Dengan hal tersebut maka permasalahan yang ada pada SDN Candisari ini sangat perlu dipelajari dan diperbaiki, maka penulis tertarik untuk mempelajari dan memperbaiki masalah pembelajarkannya matematika ini.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang efisien, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memberikan dorongan berkelanjutan untuk pencapaian yang sukses, dan mengklarifikasi pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari (Annurwanda, 2018). Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya dibentuk menjadi 3-6 kelompok yang dimana akan bermain

game untuk mendapatkan skor nilai tertinggi. Dalam menggunakan model pembelajaran TGT siswa lebih cenderung berperan aktif karena siswa ingin mendapatkan nilai yang terbaik maka dari itu siswa berlomba-lomba untuk menjadi yang nomer satu. Jadi model pembelajaran TGT itu tidak hanya untuk berupaya meningkatkan nilai dan pemahaman siswa tetapi juga dapat menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Tetapi dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran saja kurang cukup untuk meningkatkan kemampuan anak dan pemahaman siswa, maka dalam pembelajaran di kelas guru atau pendidik juga memerlukan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan media yaitu sebuah dadu yang di modif sisi-sisinya menjadi sebuah pertanyaan yang berbeda-beda menurut materi pembelajaran yang di ajarkan. Jadi dalam pembelajaran nantinya peneliti ingin menyatukan model pembelajaran TGT dengan media dadu yang berisikan pertanyaan tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi segi empat.

Dari uraian latar belakang diatas guna memperbaiki pemahaman matematis siswa, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Matematis Siswa SD Materi Segi Empat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang muncul dari uraian di atas adalah:

1. Ketersampaian pemahaman matematis dinilai masih cukup rendah, dibuktikan dengan rata-rata nilai ulangan harian masih dibawah KKM.
2. Model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) belum diterapkan pada pembelajaran
3. Model pembelajaran yang digunakan masih berpusat kepada guru, yang dibuktikan dengan guru masih menerapkan pembelajaran dengan ceramah.
4. Belum adanya variasi model pembelajaran
5. Belum adanya media pembelajaran yang menarik
6. Pembelajaran materi keliling dan luas segi empat masih sulit dipahami

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) belum diterapkan pada pembelajaran
2. Ketersampaian pemahaman matematis dinilai masih cukup rendah
3. Media DANCER belum diterapkan pada pembelajaran TGT
4. Materi yang diajarkan seputar keliling dan luas segi empat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah pada penelitian adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) berbantuan media dancer (dadu

dan cerita) terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN Candisari?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang bersumber dari rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas IV SDN Candisari mendapatkan pengaruh yang dari penggunaan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) pada kemampuan pemahaman matematis mereka.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman serta referensi tentang bagaimana model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi guru dan sekolah dalam menerapkan model serta media pembelajaran yang bervariasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Memfasilitasi pembelajaran dengan membuat konsep yang lebih konkret, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa.

2) Membantu siswa menjadi alternatif cara untuk memahami mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

1) Penelitian ini akan memberikan informasi berharga bagi para pendidik yang tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) di dalam kelas.

2) Dapat bermanfaat sebagai sumber bagi guru dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam membina aktivitas dan pengembangan kemampuan siswa serta memperlancar proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Membantu sekolah menjadi lebih baik hingga menjadi model bagi sekolah lain, dan seperti halnya mendorong generasi pendidik berikutnya untuk memiliki pengalaman profesional.

2) Membantu pengembangan dalam upaya meningkatkan pemahaman matematis siswa yang dapat meningkatkan nilai siswa.

d. Bagi Peneliti

1) Penelitian ini bisa menjadi bekal ilmu dan pengetahuan untuk lebih siap menjadi seorang pendidik atau guru.

- 2) Mengupayakan tenaga profesional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mampu memberikan wawasan serta memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Matematis

1. Pengertian Pemahaman Matematis

Pemahaman merupakan suatu kemampuan individu dalam menangkap serta memahami apa yang sedang di pelajari. Konsep pemahaman banyak ditemukan pada pembelajaran umumnya, terkhusus pada pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran matematika pemahaman matematis sangatlah penting karena dalam pembelajaran matematika tidak hanya membaca dan menghafal saja tapi siswa harus mengetahui konsep-konsep materi pembelajaran. Pemahaman matematis adalah kemampuan menyerap dan memahami ide-ide matematika (Lestari & Yudhanegara, 2018). Sedangkan Menurut (Alan & Afriansyah, 2017) pemahaman matematis adalah pengetahuan siswa terhadap konsep, prinsip, prosedur dan kemampuan siswa menggunakan strategi penyelesaian terhadap suatu masalah yang disajikan. Dari pengertian menurut para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa terhadap matematika untuk menyelesaikannya dengan langkah-langkah dan ide-ide yang dimiliki oleh siswa. Pemahaman matematis memiliki kesamaan dengan konsep pemahaman pada umumnya akan tetapi pada pemahaman matematis lebih memfokuskan pada konsep-onsep matematika. Jadi anak yang memiliki pemahaman matemais yang tinggi dapat secara mudah

dalam mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan didalam matematika. Dengan pemahaman matematis yang tinggi juga dapat membantu dalam kehidupan kesehariannya.

2. Indikator Pemahaman Matematis

Indikator pemahaman matematis menurut (Astuti, 2013), bahwa indikator pemahaman matematis sebagai berikut:

- a. Mampu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- b. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c. Mampu mengaitkan berbagai konsep matematika.
- d. Mampu menerapkan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.

Sedangkan indikator pemahaman matematis menurut (Jihad & Harris, 2010) adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu
- b. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- c. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah

Dari indikator pemahaman matematis menurut para ahli diatas ada satu perbedaan yaitu indikator menurut Astuti memiliki empat poin dan menurut jihad dan haris ada tiga poin, adapun perbedaanya terletak pada

indikator menurut astuti yang pertama yaitu mampu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari. Maka dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa indikator pemahaman matematis yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu 1) menyatakan ulang konsep, 2) mengaitkan berbagai konsep matematika, dan 3) mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.

B. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang efisien, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memberikan dorongan berkelanjutan untuk pencapaian yang sukses, dan mengklarifikasi pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari (Annurwanda, 2018). Menurut Ameliasari dalam (Permatasari, 2017:96–104) siswa dibentuk dalam kelompok kecil yang sifatnya heterogen yang memiliki perbedaan kondisi yang menjadikan siswa sebagai tutor sebaya serta memiliki unsur permainan. Tujuan dibentuknya kelompok ini guna memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengatasi permasalahan secara rasional serta dapat mengembangkan sikap sosial dan gotong royong antar siswa. Selain itu dalam model TGT terdapat permainan yang dirancang dalam kegiatan belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks dan nyaman. Hal ini diperkuat oleh Saco dalam Rusman (2014:224) bahwa model TGT merupakan kegiatan dimana siswa memainkan permainan

dengan tim lain untuk memperoleh skor. Permainan tersebut disusun guru dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model TGT yaitu suatu pembelajaran yang dibentuk dalam tim dengan menerapkan unsur permainan, dimana setiap tim saling berkompetisi untuk memperoleh skor yang terbaik.

2. Langkah-Langkah/Sintaks

Tahap-tahap dalam model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) ada empat tahap saja seperti yang dikatakan menurut (Isrok'atun & Amelia, 2018) yaitu 1) guru mempresentasikan materi (penyajian kelas) . pada tahapan ini berbeda dengan presentasi biasa dikarenakan guru harus fokus pada unit TGT. Selain itu siswa harus serius dan fokus dalam memahami terkait materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan hal ini akan membantu siswa dalam memecahkan masalah saat tahapan *games* dan saat tahapan *tournament* untuk meraih skor yang maksimal, 2) membentuk tim atau kelompok (*teams*) kelompok yang dibagi oleh guru biasanya terdiri dari 5-6 siswa. Pembagian kelompok ini memiliki tujuan yaitu agar siswa lebih mendalami dan memahami materi bersama dengan anggota kelompoknya, 3) melaksanakan permainan untuk menambah skor tim (*game*) siswa akan mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang sudah dipelajari yang dirancang untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman yang didapat siswa pada saat penyajian kelas, 4) penyimpulan dan penghitungan skor

setiap kelompok (*tournament*) setelah setiap kelompok melakukan *games* untuk mendapatkan skor, maka turnamen akan dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas serta setiap kelompok sudah menyelesaikan LKPD, 5) pemberian penghargaan (*teams recongnition*) setelah kegiatan turnamen usai, kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing kelompok akan mendapatkan reward berupa sertifikat atau hadiah yang lainnya jika rata-rata skor yang didapatkan setiap kelompok memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Team Games Tournament*

Dalam macam-macam model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas harus benar-benar dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran yang akan dipakai. Salah satu pertimbangan yang cukup yaitu mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing model pembelajaran yang akan digunakan. Berikut adalah kelebihan dari model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang diutarakan oleh (Isrok'atun & Amelia, 2018) yaitu :

- a) Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok.
- b) Saling menghargai diantara siswa
- c) Siswa mendapat ketrampilan bekerja sama
- d) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif

Selain kelebihan, model TGT juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model pembelajaran TGT yaitu :

- a) Membutuhkan waktu yang lama
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Berdasarkan menurut ahli yang disampaikan diatas ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Salah satu kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok, maka dari hal tersebut berarti siswa akan bertukar pendapat satu sama lain dan mengakibatkan pembelajaran lebih aktif dan efektif. Namun dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) juga terdapat kelemahan salah satunya yaitu guru dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model ini, hal ini berarti model pembelajaran ini tidak bisa atau kurang maksimal bila digunakan pada materi pembelajaran yang tidak cocok pada model tersebut.

C. Media DANCER (Dadu dan Cerita)

1. Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa latin yaitu medium yang berarti secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Maka media sendiri merupakan perantara untuk menyampaikan suatu pesan, artinya media digunakan manusia dalam menyampaikan sesuatu pesan ke manusia yang lain. Jadi media pembelajaran adalah sesuatu alat pengantar dari seorang guru ke siswanya untuk menyampaikan pesan atau materi. Dengan hal itu siswa lebih mudah menerima pesan/materi dan dapat meranarik perhatian, minat, dan ketertarikan siswa sehingga yang disampaikan guru dapat mencapai tujuan belajar.

2. Media Dadu

Kata dadu dalam artian bahasa Indonesia diartikan sebagai benda berbentuk persegi, yang diimana mempunyai enam sisi permukaan datar. Bentuk dadu secara umum pada enam permukaan ditandai dengan titik yang jumlahnya berbeda yang dimana untuk membedakannya sisi 1 hingga 6. Salah satu fungsi dadu digunakan dalam permainan anak seperti ular tangga, monopoli, dan ludo.

3. Karakteristik DANCER (Dadu dan Cerita)

a) Pengertian media DANCER (Dadu dan Cerita)

Media DANCER yang digunakan dalam penelitian ini adalah dadu dan cerita yaitu pada dadu ini, peneliti memodif pada permukaan sisi-sisinya diganti menggunakan soal-soal cerita materi terkait yang

kemudian digunakan dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada saat pembelajaran di kelas.

b) Petunjuk Penggunaan media DANCER (Dadu dan Cerita)

- 1) Pertama, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Kedua, setiap kelompok menunjuk satu orang teman untuk maju memainkan/melempar DANCER (Dadu dan Cerita)
- 3) Ketiga, media digunakan secara bergantian
- 4) Keempat, perwakilan kelompok yang sudah memainkan/melempar DANCER akan mendapatkan soal, kemudian lanjut bergantian dengan kelompok lainnya
- 5) Kelima, kedudukan dadu yang paling atas menjadi soal yang akan dikerjakan dengan kelompoknya
- 6) Keenam kelompok yang sudah mendapatkan soal akan mengerjakan dengan kelompoknya secara cepat dan benar
- 7) Ketujuh, kelompok yang sudah menyelesaikan soal yang didapat, maju kembali ke guru dan memainkan/melempar media DANCER kembali, begitu juga dengan kelompok lainnya
- 8) Kedelapan, hal tersebut dilakukan secara bergantian dan terus menerus hingga waktu yang disediakan guru selesai
- 9) Terakhir guru dan siswa akan membahas jawaban dan menyimpulkan siapa yang menjadi pemenang dalam tournament.

4. Karakteristik Model Teams Game Tournament (TGT) dengan Berbantuan Media DANCER (Dadu dan Cerita)

Model Teams Game Tournament (TGT) dengan berbantuan media DANCER (Dadu dan Cerita) memiliki beberapa karakteristik dalam pembelajarannya. Berikut ini merupakan karakteristik model Teams Game Tournament (TGT) dengan berbantuan media DANCER (Dadu dan Cerita)

Tabel 1 Karakteristik Model TGT Berbantuan Media DANCER

Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Fase 1 : Penyajian Kelas	Guru menyampaikan topik materi dalam penyajian kelas dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi dengan menggunakan media pembelajaran DANCER (Dadu dan Cerita).	Siswa memperhatikan guru dan melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran DANCER (Dadu dan Cerita)
Fase 2 : Kelompok (Teams)	Guru menjelaskan materi kepada siswa dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (Teams).	Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru dan siswa juga berkumpul dengan teman kelompoknya.
Fase 3 : Game	Guru membimbing kebersamai siswa dalam penggunaan media DANCER (Dadu dan Cerita). Guru membahas pertanyaan bersama siswa di akhir permainan (Game).	Siswa secara berkelompok memainkan game media DANCER (Dadu dan Cerita). Siswa menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan dengan benar yang didapat melalui media. Siswa bersama kelompoknya mencocokkan hasil jawaban bersama guru.
Fase 4 : Tournament	Guru melakukan tournamen menghitung nilai tertinggi dan mengambil nilai terbaik setiap kelompoknya	Guru membantu siswa dalam mencocokkan hasil nilai jawaban.
Fase 5 : Team Recognize (Penghargaan Kelompok)	Guru menyimpulkan dan memberikan refleksi kepada siswa. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai terbaik.	Guru membantu siswa dalam menyimpulkan dan kegiatan refleksi. Siswa mendapatkan dan menerima penghargaan dari guru.

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang pertama pada tahun 2020, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fadillah et al., 2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar.” Hasil dari penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 85,39 dibandingkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 80,00. Hasil posttest tersebut diperkuat dengan hasil pengolahan data menggunakan pengujian hipotesis (Uji-t) menggunakan program SPSS yang memperoleh nilai $0,003 < 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis. Penggunaan model pembelajaran ini memberikan pengaruh dalam kategori rendah. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan uji pengaruh (effect size) dengan rumus Cohen's yang diperoleh hasil 0,42.

Dari penelitian relevan pertama di atas ada kesamaan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama ingin meneliti pengaruh model Teams Game Tournament terhadap pemahaman matematis siswa, tetapi ada perbedaan juga dimana pada penelitian yang akan diteliti penulis menambahkan media DANCER (dadu dan cerita) pada praktiknya yang

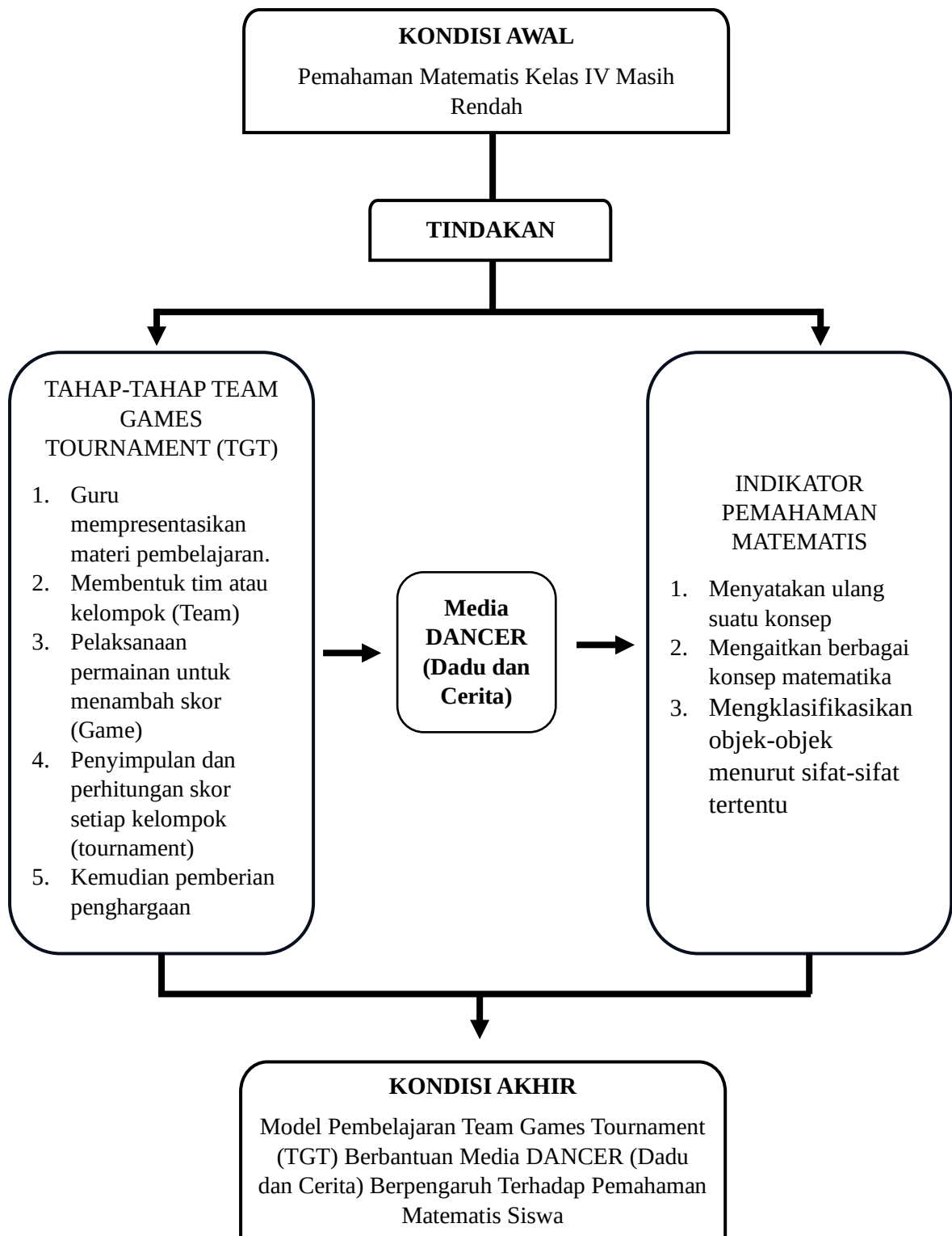
dimana media tersebut akan digunakan dalam model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap pemahaman matematis siswa SD.

Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji.” Hasil dari penelitian ini peneliti menyimpulkan yaitu bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena saat pembelajaran terdapat unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik dan juga dibuktikan dalam nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana pada kelas experiment hasilnya lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kesimpulan dari penelitian relevan kedua diatas memiliki kesamaan dan perbedaan yaitu pada penelitian diatas sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan sama-sama dilakukan di kelas IV SD namun pada penelitian ini yang menjadi variabel Y yaitu hasil belajar matematika siswa kelas IV SD sedangkan yang akan peneliti lakukan yaitu pemahaman matematis siswa kelas IV SD. Dengan dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut yang memiliki hasil yang cukup baik dan berpengaruh maka peneliti semakin yakin untuk melakukan penelitian yang akan diteliti dengan menggunakan model yang sama yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran yang bervariasi pada saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman siswa terhadap materi yang guru sampaikan. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran Teams Game Tournamen (TGT) yang merupakan model pembelajaran kooperatif yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan juga dalam pembelajaran ini dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik juga. Media yang digunakan adalah media DANCER (Dadu dan Cerita) yang dimana pada media pembelajaran ini merupakan media yang mempermudah dan membantu siswa menjadi lebih menyenangkan dalam proses pembelajarannya pada materi segi empat. Penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournamen dengan berbantuan media DANCER ini diharapkan dapat membantu dalam sarana pengaruh pemahaman matematis siswa kelas IV SD materi segi empat.



Gambar 1 Kerangka Pikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah tentang kebenaran, sehingga harus di uji kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran di atas, maka bisa dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh terhadap pemahaman matematis dengan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) berbantuan media DACER (Dadu dan Cerita) pada siswa kelas IV SDN Candisari.

Ho : Tidak terdapat pengaruh terhadap pemahaman matematis dengan model pembelajaran *Time Game Tournamen* (TGT) berbantuan media DACER (Dadu dan Cerita) pada siswa kelas IV SDN Candisari.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan tipikal permasalahannya penelitian ini cocok menggunakan model kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara terkendali untuk mencari akibat terhadap suatu hal. Penelitian ini menggunakan pre-experimental design yaitu menggunakan *one group pretest-posttest*. Alasan memilih design penelitian *one group pretest-posttest* dikarenakan hanya memakai satu kelompok/kelas untuk diberikan ujian dan perlakuan. Desain ini terdiri dari tiga tahapan yaitu pertama melakukan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Kedua adalah pemberian treatment dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* berbantuan media DANCER (dadu dan cerita). Terakhir adalah pemberian posttest yaitu bertujuan untuk mengetahui seberapa pemahaman matematis siswa akan materi yang diberikan lewat treatment. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Desain Penelitian		
Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

X = Treatment model pembelajaran TGT berbantuan media DANCER

O_2 = Nilai posttest setelah perlakuan diberikan

B. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dancer (Dadu dan cerita) Terhadap Pemahaman Matematis Kelas IV”. Terdapat 2 jenis variabel yang di teliti yaitu :

1. Variabel Bebas (X)

Penyebab atau faktor adalah variabel independent atau variable yang mempegaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media DANCER (dadu dan cerita)

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (dependent variable) merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman matematis.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas (X)

Model TGT berbantuan media DANCER memiliki lima tahapan yaitu, 1) menyiapkan siswa dan melakukan presentasi kelas atau pemaparan materi; 2) membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa guna mendiskusikan materi-materi yang masih sulit dipahami sehingga siswa dapat bertukar pikiran dan saling membantu satu sama lain; 3) melakukan permainan dimana setiap kelompok bergantian memainkan media DANCER (Dadu dan Cerita) hal

ini untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi pada saat penyampaian materi atau aktivitas kelompok; 4) siswa melakukan turnamen akademik pada tahapan ini siswa yang mampu menjawab pertanyaan pada media DANCER dengan benar maka akan menambah skor untuk kelompoknya; 5) pemberian *reward* untuk setiap kelompok.

2. Variabel Terikat (Y)

Pemahaman matematis adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa terhadap materi matematika untuk menyelesaikannya dengan langkah-langkah dan ide-ide yang dimiliki oleh siswa. Definisi operasional konkret pemahaman matematis yaitu; 1) mampu mengenali materi berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki; 2) mampu memahami tentang suatu konsep secara umum; 3) mampu menerapkan konsep, prosedur, rumus, dan ide-ide matematika pada pembelajaran.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang telah ditentukan jumlah dan atributnya (Sugiyono, 2019) Populasi yang dipilih pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Candisari yang jumlah siswanya 21 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019) Adapun sampel yang digunakan

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Candisari yang jumlah siswanya 21 anak.

3. Teknik Sampling

Pada penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sampling jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti bermaksud menggunakan teknik ini dengan pertimbangan bahwa populasi yang digunakan relatif tidak terlalu banyak.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan guna memperoleh jawaban dari rumusan masalah penelitian. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan teknik tes tertulis. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman matematis siswa. Tes yang diberikan berupa soal yang telah mencakup dari indikator kemampuan pemahaman matematis dalam materi yang diajarkan. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil pemahaman matematis siswa dengan menggunakan model *Time Game Tournament* dengan berbantuan media DANCER (dadu dan cerita).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut (Suharsimi Arikunto, 2010:203), “Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan

sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur pemahaman matematis kelas IV pada ranah kognitif. Tingkatan kognitif yang diukur pada penelitian ini yaitu C1 dan C2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal/test. Adapun kisi-kisi instrument tes pemahaman matematis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Definisi kisi-kisi instrumen tes Pemahaman Matematis

Capaian Pembelajaran	Aspek yang diteliti	Indikator	Jenis soal	Ranah	Nomor Soal	Jumlah Soal
Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi Panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dan akar pangkat dua	Menyatakan ulang konsep	Disajikan cerita tentang segi empat siswa mampu menyatakan konsep keliling dan luas berdasarkan cerita tersebut.	Uraian (Kalimat Sederhana)	C1	1,4,7	3
	Mengaitkan berbagai konsep matematika	Disajikan gambar segi empat siswa mampu mengaitkan keliling dan luas segi empat tersebut.	Uraian (Kalimat Sederhana)	C2	2,5,9	3
	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu	Disajikan permasalahan tentang segi empat, siswa mengelompokkan keliling dan luas segi empat.	Uraian (Kalimat Sederhana)	C2	3,6,8,10	4
Total						10

Indikator pemahaman konsep matematis tersebut terdapat pada ranah C1 dan C2 dikarenakan menurut taksonomi bloom aspek menyatakan ulang

terdapat pada ranah C1 sedangkan mengaitkan konsep dan mengklasifikasikan objek terdapat pada rana C2.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan apakah suatu instrumen dapat dipercaya atau tidak (Sugiyono, 2019). Jika jawaban atas pertanyaan instrumen dapat digunakan untuk menentukan variabel minat, maka tes tersebut dapat dianggap valid. Pada penelitian ini, uji validitas terdiri dari 2, yaitu validasi ahli dan validasi tes

a) Validitas Ahli

Validasi ahli adalah uji validitas pada sebuah instrumen oleh para ahli yang memiliki keahlian pada bidangnya. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dinyatakan layak atau tidak. Adapun perangkat pembelajaran yang akan diuji validasi ahli, yaitu Instrumen penelitian soal tes uraian, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul, Media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Materi Ajar. Adapun hasil validitas ahli tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Instrumen

Validasi	Nilai	Kriteria
Modul Ajar	84,0	Sangat Baik
Materi Ajar	80	Baik
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	90,9	Sangat Baik
Media pembelajaran	91,6	Sangat Baik
Soal Instrumen Penelitian	85	Sangat Baik

b) Validasi Tes

Validasi tes adalah uji validitas pada isi instrumen penelitian yang akan digunakan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengujian yang menggambarkan aspek-aspek yang akan diukur. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi product moment dari Karl Pearson, dengan kriteria pengujian apabila r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel, maka alat ukur tersebut tidak valid. Adapun hasil validitas tes tersebut diolah menggunakan bantuan SPSS yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Tes Uraian

Nomor Butir Soal	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	0,526	0,514	0,044	Valid
2.	0,425	0,514	0,113	Tidak Valid
3.	0,592	0,514	0,020	Valid
4.	0,333	0,514	0,224	Tidak Valid
5.	0,587	0,514	0,021	Valid
6.	0,383	0,514	0,158	Tidak Valid
7.	0,620	0,514	0,014	Valid
8.	0,329	0,514	0,230	Tidak Valid
9.	0,416	0,514	0,001	Tidak Valid
10.	0,750	0,514	0,086	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa soal tes yang valid yaitu soal nomor 1, 3, 5, 7, dan 10.

2. Reabilitas

Menurut (Herdiansyah, 2010:43) reliabilitas adalah sebuah konsistensi, keajegan atau ketetapan. Jika kita sering mengukur sesuatu dalam keadaan yang sama atau sebanding, kita akan menerima temuan yang sama atau agak mirip di antara pengukuran, dan ini akan mengarah pada kesepakatan atau pemahaman tentang perspektif, yang akan mengarah pada kepercayaan pada hasil. Indeks reliabilitas menurut Sugiono 2017.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	R Tabel	Keterangan
Pemahaman Matematis	0,661	0,514	Reliabel

3. Uji kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui keadaan suatu soal apakah dikategorikan soal sulit, soal sedang, maupun soal mudah dalam mengerjakan (Arikunto, 2010:235). Kriteria untuk mengklasifikasikan tingkat/kualitas kesukaran soal adalah apabila nilai Tingkat Kesukaran antara 0,00-0,30 dikategorikan terlalu sukar atau sulit dengan keputusan ditolak/direvisi, 0,31-0,70 dikategorikan cukup dengan keputusan diteima, dan 0,71-1,0 dikategorikan terlalu mudah dengan keputusan ditolak/direvisi (Sudijono, 2011:372). Berdasarkan data yang didapatkan, indeks kesukaran soal tes uraian yang telah diuji yaitu sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Uraian

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,62	Sedang
3	0,49	Sedang
5	0,69	Sedang
7	0,60	Sedang
10	0,76	Mudah

4. Uji daya beda

Uji daya pembeda soal merupakan suatu perhitungan yang dapat digunakan untuk membedakan mengetahui kemampuan siswa yang mempunyai tingkat kemampuan tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah (Sundayana, 2018). Berdasarkan data yang telah didapatkan maka hasil uji daya pembeda tes uraian pada soal yang telah dibuat yaitu sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Daya Pembeda

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,53	Baik
3	0,33	Cukup
5	0,33	Cukup
7	0,53	Baik
10	0,60	Baik

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini dilaksanakan sebelum penelitian dimulai.

Tahap ini meliputi:

a) Perizinan

Pada tahap perizinan, peneliti melakukan perizinan kepada pihak sekolah untuk menggali informasi terkait permasalahan yang terdapat di SD dan meminta izin untuk melakukan penelitian.

b) Penyusunan proposal penelitian

Tahap selanjutnya yaitu peneliti menyusun proposal penelitian yang berisi permasalahan dan solusi untuk mneatasi permasalahan tersebut.

c) Persiapan bahan dan materi

Persiapan bahan dan materi merupakan tahapan yang dilakukan setelah penyusunan proposal penelitian. Adapun alat dan bahan dalam pembuatan media DANCER yaitu sebagai berikut:

1) Alat

- Gunting
- Cutter
- Lem tembak

2) Bahan

- Sterofoam/kardus
- Stiker
- Gambar dadu dan soal pada setiap sisi

2. Tahap Pelaksanaan

a) Pretest

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan pretest kepada siswa kelas IV guna mengetahui tingkat kemampuan siswa tentang pemahaman matematis sebelum diberikan treatment atau perlakuan.

b) Treatment

Treatment merupakan tahapan yang dilakukan setelah pretest diberikan dan sebelum posttest diberikan. Treatment bertujuan untuk mengimplementasikan solusi yang diberikan peneliti dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Penelitian ini melakukan treatment sebanyak 3 kali, dimana pada setiap treatment guru menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media DANCER. Pada treatment 1 guru mengajarkan mengenai konsep dan keliling bangun segi empat, kemudian pada treatment 2 guru mengajarkan mengenai keliling segi empat, dan pada treatment 3 guru mengajarkan tentang luas segi empat.

c) Posttest

Tahap selanjutnya adalah Posttest. Posttest diberikan setelah treatment dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kelas IV setelah adanya treatment.

3. Tahap analisis data

Tahap analisis data merupakan tahapan yang dilakukan mulai dari mengumpulkan dan mengolah data untuk dianalisis hasil pretest dan posttestnya.

4. Tahap kesimpulan

Tahap terakhir yaitu tahap pembuatan kesimpulan. Setelah tahap perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data dilakukan, peneliti selanjutnya melakukan tahap pembuatan kesimpulan. Hal ini bertujuan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

I. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, menguraikannya menjadi satuan-satuan, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, serta menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2019).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menguji normal atau tidaknya distribusi data yang akan dianalisis. Instrumen yang akan diuji normalitas yaitu instrumen soal tes. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* serta bantuan program *IBM SPSS* versi 20. Jika hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan $>0,05$ maka data

tersebut dianggap normal, sedangkan jika hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan $<0,05$ maka data tersebut dianggap tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah instrumen dilakukan uji normalitas maka akan diketahui data yang dihasilkan normal atau tidak. Apabila data yang dihasilkan normal maka akan menggunakan metode statistik parametrik dengan uji *Paired sampel t-Test* dengan bantuan *IBM SPSS* versi 20. Kriteria signifikansi uji *Paired sampel t-Test* dapat diketahui berdasarkan hasil $\text{Sig} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jika hasil $\text{Sig} > 0,05$ maka H_o diterima sedangkan H_a ditolak. Sedangkan data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan dengan metode statistik non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Signed Test* dengan bantuan *IBM SPSS*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media DANCER terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV di SD Negeri Candisari. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* yang didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari taraf signifikansi (α) 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan model TGT berbantuan media DANCER. Kemudian pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t hitung yaitu 23,746, sedangkan t tabel bernilai 2,079 yang artinya lebih besar dari t tabel. Berdasarkan hal ini maka pemahaman konsep dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan yang positif, sehingga penerapan model TGT berbantuan media DANCER berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV di SD Negeri Candisari.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas maka saran yang disampaikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah seharusnya dapat memfasilitasi dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media DANCER agar peneliti mampu memaksimalkan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih fokus dan efektif.

2. Bagi Guru

Guru seharusnya lebih semangat ketika melaksanakan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media DANCER agar dapat konsisten ketika menerapkan model TGT berbantuan media DANCER dalam pembelajaran. Selain itu guru hendaknya mampu melakukan manajemen waktu agar pembelajaran dapat terjadwal dengan baik.

3. Bagi Siswa

Siswa seharusnya dapat lebih serius serta semangat ketika mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media DANCER agar siswa memiliki pemahaman konsep yang baik ketika pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti seharusnya mampu mempersiapkan proses penelitian yang lebih baik lagi dalam memperkirakan waktu penelitian serta ketika memberikan *treatment*. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan mampu memberikan inovasi atau pembaruan mengenai model TGT berbantuan media DANCER agar lebih bervariasi. Selain itu peneliti selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran yang lainnya seperti PBL, dimana model tersebut memiliki karakteristik siswa mampu memecahkan

permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Sehingga dengan model PBL siswa dapat mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afgani, J. D. (2014). *Analisis Kurikulum Matematika* (1st ed.). Universitas Terbuka.
- Alan, F. U., & Afriansyah, A. E. (2017). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dan Problem Based Learning. *Pendidikan Matematika*, 11, 68–78.
- Annurwanda, P. (2018). *The Effect of Teams Games Tournament On Mathematics Self Efficacy in Junior High Schools*, S. 42, 1–6.
- Aryanti, A. N., Aminah, M., & Juanda, R. Y. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Tts Terhadap Kemampuan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3), 313–322.
- Astuti. (2013). Perbedaan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT). *Skripsi STKIP*.
- Buyung. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Materi Himpunan. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 135–140. <https://doi.org/10.26737/jerr.v4i2.3036>
- Fadillah, Z., Arifin, F., & Widiyanto, R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournamen (TGT) Terhadap Pemahaman Matematis Siswa SD*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarno, U. (2017). *Hard skills dan soft skills matematik siswa* (1st ed.). Refika Aditama.
- Isrok'atun, & Amelia, R. (2018). *Model-Model pembelajaran matematika* (B. S. Fatmawati (ed.); Cetakan Pe). Bumi Aksara.
- Jihad, A., & Harris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran* (Cetakan ke). Multi Presindo.
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis Improving Student S '.

- Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analysis. *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Cetakan ke). Refika Aditama.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 333–344.
- Pebrianti, P., & Irawati, W. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pembelajaran Sains. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(1), 34–54. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i1.104>
- Permatasari, N. E. (2017). ISSN 2540-9093 Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar Norhayati Endah Permatasari Program Studi PGSD-FKIP , Universitas Kristen Satya Wacana A . *Pendahuluan Menurut BNSP* (. 3(2), 96–104.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 1 Pakuan Aji*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Sains*, 2, 180–191.
- Utomo, B. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Tauhid pada Siswa Sekolah Dasar. *Peran Guru Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Tauhid Pada Siswa Sekolah Dasar*, 3(7), 197–206.