PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *ROLL GENERATOR* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD N Ringinputih 3, Borobudur Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh:

Alvina Marisa Zesa Saputri

19.0305.0098

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era saat ini Matematika merupakan hal yang sangat penting karena berbagai aktivitas banyak yang dikaitkan dengan Matematika seperti menghitung, membandingkan, mengukur, dan lain sebagainya. Karena itu Matematika sangat berpengaruh untuk kehidupan saat ini. Tujuan Matematika untuk siswa yaitu supaya siswa dapat berfikir kritis untuk memecahkan masalah dan menggunakan logika untuk meningkatkan kemampuannya. Dalam proses pembelajaran di dalam Sekolah Dasar terdapat 3 hal yang ada yaitu berhitung, membaca, dan menulis. Salah satu yang berkaitan dengan Matematika yaitu berhitung (Silvani et al., 2017).

Salah satu masalah di pendidikan pada saat ini yaitu rendahnya minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika (Slameto, 2019). Dari penelitian yang dilakukan di SD N Ringinputih 3 Borobudur Kabupaten Magelang terdapat 3 siswa kelas 3 memiliki minat belajar matematika yang kurang, hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan di dalam kelas dan menyebabkan siswa menjadi ketinggalan pelajaran di kelas.

Pada faktanya banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan angket minat yang diberikan bahwa masih ada siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan di kelas. Dari angket tersebut terdpat 15 siswa hanya 1 siswa yang memiliki minat belajar matemtika

dalam kategori sangat tinggi, 3 siswa kategori tinggi, 8 siswa dalam kategori sedang, dan 3 siswa dalam kategori rendah. Dari hasil angket tersebut banyak siswa yang memiliki minat belajar matematika dalam kaetgori sedang dan rendah yang menjadikan masih ada hal yang harus diubah dan diperbaiki dalam pembelajaran matematika

Dari penjelasan diatas maka peneliti melakukan survei yang dilaksanakan pada Agustus 2025 di SD N Ringinputih 3 Borobudur siswa kelas III dan ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran Matematika yaitu siswa merasa tidak senang saat mengikuti pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena siswa kurang terpusat atau kurang fokus saat pembelajaran, nilai tes matematika siswa masih rendah dan beranggapan matematika sulit untuk dipahami. Siswa juga cenderung bosan dengan cara guru saat menyampaikan materi. Guru saat menyampaikan materi menjelaskan di papan tulis dan memberikan soal - soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal tersebut menjadikan siswa hanya berfokus pada soal - soal yang diberikan oleh guru dan saat diberikan soal dalam model lain siswa merasa kebingungan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Guru di SD N Ringinputih 3 Borbobudur mengupayakan dengan cara menambahkan jam pelajaran supaya menjadikan siswa minat dalam belajar matematika, dan guru juga mengupayakan untuk menggunakan media pembelajaran tetapi metode tesebut masih belum dapat menjadikan siswa minat belajar matematika. Karena kurangnya rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran matematika yang terkesan monoton dan kurang menarik keinginan siswa untuk

belajar matematika. Dengan adanya permasalahan tersebut maka cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan Media Roll Generator. Pada penelitian ini, tujuannya untuk mengetahui minat belajar siswa pada saat menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Roll Generator.*

Pada metode *Teams Games Tournament* tidak ada kuis yang biasa dipakai di model pembelajaran kooperatif tetapi menggunakan cara turnamen atau lomba akademik setelah dilakukan penjelasan materi di dalam kelas. Dalam turnamen ini, siswa berlomba – lomba untuk memperoleh skor, dengan ini siswa menjadikan siswa berusaha untuk memaksimalkan skor yang didapatkan. Dengan adanya metode dan media tersebut diharapkan siswa dapat mengubah mindset yang awalnya pelajaran Matematika cenderung susah, membosankan menjadi pelajaran yang diminati oleh siswa.

(Damayanti & Apriyanto, 2017) berpendapat bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan secara berkelompok menjadikan minat siswa untuk belajar matematika lebih tinggi dan hasil yang diperoleh lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Metode tersebut sangat perpengaruh positif untuk minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika. Media digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sumber informasi dapat berupa media fisik maupun digital. (Hendracipta, 2021) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan gambaran dan perantara dalam penyampaian informasi. Menurut

Vernon S, dkk (Darmawan & Wahyudin, 2018) media memiliki arti sempit dan arti luas. Arti sempit media yaitu, alat media dan elektronik yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Sedangkan arti luas media yaitu, senagai kegiatan yang dapat menumbuhkan suatu keadaan dan memungkinkan siswa memperoleh infromasi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap baru.

Media papan putar adalah media yang dijadikan sebagai alat untuk membuat siswa menjadi senang saat mengikuti pembelajaran. Papan putar adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sebuah permainan dengan cara memutar putaran pada papan putar. Hal yang diperlukan untuk membuat media papan putar yaitu papan yang terbuat dari kayu yang kokoh supaya saat dapat diputar berulang kali. Media papan putar digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menarik perhatian siswa suapaya fokus saat belajar. Media papan putar ini juga digunakan sebagai alat untuk membantu menumbuhkan sikap ingin tahu dan berfikir kritis siswa. Sikap ingin tahu dan berfikir kritis dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran dengan penerapan mode TGT.

Media *Roll Generator* merupakan media yang berfungsi untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah materi perkalian, media ini dibuat agar siswa lebih memahami materi perkalian dengan cara menggunakan media secara langsung dan juga menjadikan siswa lebih tertarik dengan Matematika. Media *Roll Generator* ini bertujuan untuk siswa dapat memahami lebih jelas mengenai materi perkalian dan dapat menumbuhkan minat dalam belajar matematika.

Penelitian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh rahmayuliana M,dkk (Yuliana et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh terhadap keaktifan siswa di MTS N 2 Kotabaru. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Milka Ekklesia Simanjuntak (Simanjunta Ekklesia, 2022) model pembelajaran TGT berhasil mengatasi kejenuhan siswa di XI IPA SMA N 1 Tebing Tinggi dalam belajar matematika.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini secara khusus menargetkan siswa SD kelas 3 yang ada di SD N Ringinputih 3 Borobudur. Sebuah kelompok yang belum banyak dikaji dalam kontek penggunaan model TGT berbantuan media *roll generator* terhadap minat belajar matematika. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain kuantitatif Pre - Exsperimental Design. Dengan bentuk One Group Pre Post Test Design untuk secara empiris mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Penerapan pada kelompok eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Roll Generator*). Adapun variabel penelitian, jumlah populasi, teknik pengambilan sampel, serta tempat dan waktu penelitian juga menjadi pembeda signifikan dari studi sebelumnya. Meneliti responden yang sebelumnya belum pernah mendapatkan perlakuan (Penerapan pada kelompok eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Roll Generator*), sehingga hasil penelitian ini dapat merepresentasikan efek awal dan murni dari pendekatan edukasi berbasis peer group tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah (gap) yang belum dijelajahi secara optimal, yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model TGT berbantuan media *roll generator* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur. Dengan adanya permasalahan dan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Roll Generator* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan dalam latar belakang diatas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum menerapkan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran Matematika di SD N Ringinputih 3 Borobudur
2. Minat Belajar siswa masih kurang dan tidak fokus saat pembelajaran matematika
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan sehingga menjadikan siswa cenderung merasa bosan
4. Minat belajar matematika rendah pada siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: minat belajar siswa yang masih rendah serta kurangnya inovasi media pembelajaran sehingga perlu untuk model pembelajaran yang lebih inovatif yaitu penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media *roll generator*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasa masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah model TGT berbantuan media *roll generator* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model TGT berbantuan media *roll generator* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
    a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian di bidang pendidikan tingkat Sekolah Dasar pada mata pelajaran matematika.
    b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk perkuliahan dalam mata kuliah seminar proposal.

2. Manfaat Praktis

   a. Guru

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi guru untuk meningkatkan pembelajaran matematika dan untuk mencapai tujuan yang lebih baik.

   b. Siswa

      1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
      2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi siswa untuk meningkatkan kualitas belajar siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

   c. Peneliti selanjutnya

      1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
      2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru dan berbagi pengalaman kepada orang lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Minat Belajar Matematika

1. Definisi Minat Belajar

Minat menurut (Rosmala, 2021) adalah hal yang diterima dari diri sendiri dengan sesuatu yang di luar diri sendiri semakin tertarik dengan hal tersebut maka semakin besar minat. (Sujana et al., 2020) mengatakan bahawa belajar adalah membaca, mengamati, mencoba, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Dengan demikian minat belajar merupakan rasa tertarik siswa untuk belajar dan menemukan hal – hal yang baru.

Minat adalah salah satu aspek psikis yang dapat mencapai tujuan yang akan dicapai. Minat muncul dalam diri tujuannya untuk melakukan sesuatu tanpa adanya suruhan minat juga mempengaruhi hasil belajar seseorang. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik di dalam bidang. Pada indikator minat belajar yaitu terdapat perasaan senang siswa dalam perhatian terhadap pembelajaran matematika, perhatian dalam mempelajari matematika, keterlibatan siswa untuk mengulamg pembelajaran matematika.

Dari penjelasan idiatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu hal yang dapat menmbulkan rasa tertarik dalam belajar yang dapat berdampak untuk siswa yaitu siswa menjadi paham dengan materi yang

sedang dipelajari dan bagi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat menjadikan dampak positif.

Belajar adalah suatu hal yang berkaitan dengan pendidikan. Belajar yaitu memahami sesuatu yang akan dipelajari dengan pemahaman yang berbeda. Menurut Guilford (Lestari & Yudhanegara, 2017) minat belajar adalah kemauan dari diri siswa dalam memahami sesuatu dengan antusias, penuh ketenangan dan kedisiplinan yang dapat menyebabkan siswa merasa senang saat melakukannya. Menurut (Hidayat & Djamilah, 2018, p. 66) minat belajar adalah suatu hal yang dapat menumbuhkan rasa tertarik dan dapat menjadikan anak lebih giat dalam melakukan aktivitas saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah minat dan rasa tertarik siswa untuk memahami serta mempelajari pembelajaran yang dilakukan didalam kelas.

2. Aspek Minat Belajar

Pada kehidupan saat ini tidak terlepas dari kata pendidikan, pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk masa depan. Berbagai kemungkinan yang harus dipertimbangkan untuk mencapai pendidikan yang optimal. Seperti pernyataan menurut Pintich dan schunk (2017:13) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki 5 aspek yaitu :

1. Kesadaran untuk menyukai kegiatan atau aktivitas (*Spesivic conciused for or living the activity*)

2. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*) merupakan perasaan suka terhadap suatu aktivitas.
3. Aktivitas tersebut mempunyai arti penting bagi individu (*personal importence or significance of the activity to the individua*l) yang artinya aktivitas dilakukan secara terus menerus dan memiliki dampak positif penting untuk kehidupan.
4. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment the activity*), yaitu perasaan merasa senang dengan sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas yang diminati.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of a participant in the activity*) yaitu memilih dalam mengikuti aktivitas.

Menurut (Fransiska, 2020) aspek minat belajar terdiri dari:

1. Perasaan Senang

Siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran matematika misalnya, maka ia harus terus menerus mempelajri ilmu yang berhubungan dengan matematika sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut. Perasaan senang akan menimbulka minat pada belajar, yang diperkuat dengan sikap positif.

2. Ketertarikan

Ketertarikan muncul karena sifat objektif yang membuat menarik atau karena perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Siswa memiliki ketertarikan pada materi pelajaran matematika maka ia akan berusaha mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari

contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran itu

3. Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu aspek minat belajar. Perhatian merupakan konsentrasi, atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya ia akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan serta partisipasi dalam Belajar

Keterlibatan partisipasi siswa dalam pembelajaran berarti ikut serta dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk keterlibatan dan partisipati siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan sikap aktif mengerjakan soal yang diberikan pendidik, menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, mengajukan ide dan membuat kesimpulan dari materi pembelajaran

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa aspek minat belajar yaitu siswa ikut aktif berpartisipasi dalam aktivitas proses belajar mengajar secara sukarela dan penuh semangat.

3. Indikator Minat Belajar

Menurut (Subandowo, 2022) indikator minat belajar yaitu, 1) Perasaan senang dengan merasakan senang maka siswa akan tertarik dalam belajar

dan dapat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung tanpa merasakan bosan. 2) Ketertarikan untuk belajar, Ketertarikan merupakan kondisi siswa memiliki motivasi terhadap sesuatu. Contoh : antusias dalam mengikuti pembelajaran. 3) Perhatian saat belajar Perhatian adalah fokus siswa terhadap pengamatan dan mengesampingkan hal yang lain. Siswa memiliki minat pada hal tertentu maka dengan kemauan diri sendiri akan memperhatikan hal tersebut. 4) Keterlibatan dalam belajar, Keterlibatan dalam belajar muncul akibat ada rasa tertarik siswa terhadap suatu hal. Yang dapat membuat siswa

Indikator minat belajar menurut (H. Darmadi, 2017), yaitu :

1. Adanya pusat perhatian, perasaan, dan pikiran dari suatu hal terhadap pembelajaran.
2. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
3. Adanya kemauan pada diri siswa untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Hidayat (F. P. Putri et al., 2022) “membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain keinginan, perasaan senang, giat belajar, mengerjakan tugas, menaati peraturan”.

Indikator minat belajar menurut Sumarmo dalam (Asih & Imami, 2021) yaitu (1) memiliki rasa senang, (2) memiliki daya tarik, (3) perhatia dalam hal sesuatu, (4) terlibat dalam setiap pembelajaran, (5) rajin belajar dan

mengerjakan tugas yang diberkan, (6) tekun dan selalu disiplin dalam belajar, dan (7) selalu membuat jadwal belajar.

Dari beberapa indikator minat belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar matematika adalah 1) adanya perasaan senang yang menjadikan siswa tertarik dalam belajar matematika dan 2) tidak merasakan bosan, 3) perhatian atau fokus terhadap mata pelajaran matematika, 4) kemauan dalam diri untuk aktif dalam belajar dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.5) Dan juga keterlibatan dalam belajar yang muncul karena adanya rasa tertarik siswa dalam belajar matematika.

4. Hakikat Matematika

Matamatika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Matematika menurut Jhonson dan Myklebust (Agustian & Salsabila, 2021) adalah suatu simbol untuk menghubungkan antara kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan dalam berfikir. Menurut Wanti (D. K. Putri et al., 2019, p. 352) Matematika merupakan ilmu yang diperoleh menggunakan penalaran yang berarti matematika menekankan untuk mengamati dan memecahkan masalah dalam persoalan yang menggunakan penalaran didalamnya.

Kline berpendapat (Asih & Imami, 2021) bahwa matematika merupakan simbol dan ciri yang menggunakan cara bernalar untuk berfikir secara deduktif dan induktif. Menurut (Abarca, 2017, p. 23) matematika merupakan pelajaran yang wajib diberikan untuk seluruh siswa di berbagai tingkatan sekolah, dikarenakan IT pada saat ini semakin berkembang pesat

sehingga manusia didororng untuk memiliki kemampuan berfikir yang kritis.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan matematika adalah ilmu yang diperoleh menggunakan cara berfikir nalar yang berarti belajar matematika pada hakikatnya memperlajari konsep, dan memecahkan permasalahan menggunakan penalaran. Matematika adalah ilmu yang tersususn dengan baik karena mamtematika diawali dengan unsur yang tidak dapat dijelaskan menjadi unsur yang dapat dijelaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari konsep matematika yang tersusus secara teratur, logis, dan sistematis dari konsep yang mudah sampai ke konsep yang kompleks.

5. Perkalian Dua Bilangan

Menurut (Dewi, 2023) perkalian adalah penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Belajar perkalian membutuhkan kemampuan untuk menjumlahkan bilangan. Menurut (Maulana et al., 2020, p. 513) perkalian adalah operasi bilangan yang berhubungan antara satu bilangan dengan bilangan lainnya. Perkalian adalah operasi hitung penjumlahan berulang oleh angka yang sama.

Dua bilangan adalah bilangan yang terdiri dari dua angka yaitu satuan dan puluhan. Pada jenjang Sekolah Dasar, siswa diajarkan untuk menghitung perkalian dengan menggunakan dua cara, yaitu cara susun pendek dan susun panjang. Contohnya sebagai berikut :

a. Susun Pendek

23 x 6 =

2 3

6 x

138

Cara – cara pengerjaan :

1) Perhatikan angka 3 dan 6. Hitung terlebih dahulu angak 3 x 6 = 18
2) Lalu yang dituliskan hanya angka 8 dan angka 1 disimpan terlebih dahulu
3) Selanjutnya perhatikan angka 6 dan 2 lalu hitung angka 2 x 6 = 12
4) Lalu angka 1 yang disimpan ditambahkan dengan angka 12 maka hasilnya 13
5) Angka 13 dituliskan di depan angka 8
6) Jadi hasil dari 23 x 6 = 138

b. Susun Panjang

23 x 6 =

2 3

6 x

1 8

1 2 +

1 3 8

Cara – cara pengerjaannya :

1) Pertama kalikan terlebih dahulu angka 3 dan 6 . 3 x 6 = 18 dan tuliskan dibawahnya
2) Lalu kalikan angka 2 dan 6 . 20 x 6 = 120 dan tuliskan dibawah angka 18
3) Selanjutnya hitung hasil kedua perkalian tersebut dengan cara menjumlahkan angka 18 + 120 = 138
4) Jadi hasil dari 23 x 6 = 138

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa perkalian dua bilangan merupakan operasi hitung perkalian dengan melibatkan angka puluhan.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran terkesan kurang menarik jika dengan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru dalam mengajar masih berfokus pada kemampuan siswa untuk berfikir dan menggunakan metode yang kurang bervariasi yang mengakibatkan sulit untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Model Pembelajaran menurut (Sinambela et al., 2022) adalah suatu pola yang digunakan untuk pembentukan kurikulum, dan untuk merancang pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran dijadikan pilihan

sehingga guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut (Octavia, 2020) model pembelajaran adalah bentuk yang diterapkan di dalam penyusunan kurikulum, menyusun materi, dan untuk memberikan arahan untuk guru di kelas. Model pembelajaran menurut Suprijono (Octavia, 2020) yaitu, desain yang digunakan untuk panduan dalam perencanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan pengertian model pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan ajaran atau petunjuk bagi guru dalam proses menyusun pembelajaran di kelas, seperti menyusun perangkat pembelajaran, media pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Macam – macam Model Pembelajaran

Dalam penerapan Kurikulum 2013 terdapat 5 jenis model pembelajaran menurut (Yusuf, 2018, p. 264) yang diterapkan diantaranya yaitu :

a. Model Pembelajaran Inquiri

Model pembelajaran inquiri adalah tahap dalam kegiatan pembelajaran yang penerapannya dengan penyelesaian masalah menggunakan rumusan hipotesis dan mengumpulan data. Kemudian menganalisa data yang ada dan menarik kesimpulan. Penggunaan model ini tujuannya untuk membantu siswa untuk menemukan jawaban dalam suatu permasalahan (Hendrawati et al., 2019, p. 113).

b. Model Pembelajaran Discovery

Model pembelajaran ini merupakan cara pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk melakukan observasi, eksperimen untuk mendapatkan hasil (Susilana & Riana, 2023). Ciri dari model pembelajaran discovery adalah memecahkan masalah dengan menggabungkan dan menyamakan pengetahuan, fokus pada siswa, dan menggabungkan hal baru dengan hal yang sudah ada (Fajri, 2019, p. 66).

c. Model Pembelajaran Berbasis Projek

Model pembelajaran berbasis projek adalah model pembelajaran yang berkaitan dengan penyelesaian masalah secara berkelompok. Langkah awalnya yaitu, guru memberikan topic atau permasalahan yang akan diselesaikan oleh siswa, lalu siswa berkelompok untuk mendapatkan jawaban dari topik masalah tersebut, selanjutnya siswa bersama kelompok memaparkan hasil jawaban dan diberika apresiasi. (Mawikere, 2022)

d. Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan

Jenis model pembelajaran ini berupa penyelesaian masalah yang berbentuk nyata yang diselesaikan oleh siswa yang tujuannya untuk menguji kemampuan siswa dalam berfikir kritis.(Asriningtyas et al., 2018) . Langkah pembelajaran berbasis masalah yaitu, memberikan topic masalah, pembentukan kelompok, lalu siswa menemukan jawaban dan diapaparkan, guru memberikan evaluasi.

e. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan cara melibatkan siswa dalam kelompok yang bertujuan untuk siswa belajar untuk individu dan juga belajar dengan kelompok (Susilana & Riana, 2023). Di dalam model pembelajaran kooperatif terdapat 6 tipe diantaranya, yaitu : jigsaw, STAD (*Student Team Achievement Divisio*), TGT (*Teams Games Tournament*), GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), dan TPS (*Think Pair Share*).

Dengan penjelasan diatas maka pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) alasan memilih model pembelajaran TGT ini menyesuaikan perkembangan siswa SD kelas III.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT (*Teams Games Tournament*) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam metode ini siswa dibentuk kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa, selanjutnya dimulai turnamen di dalam turnamen tersebut siswa memainkan game yang berkaitan dengan pelajaran. Teman satu kelompok membantu teman lainnya yang ada di dalam kelompok tersebut (Octavia, 2020) .

Menurut (Rahman & Pd, 2018) pembelajaran TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dan mengandung unsur permainan tujuannya agar siswa merasa lebih senang dan santai saat belajar

di dalam kelas. Menurut (Taniredja et al., 2017) pembelajaran TGT terdiri dari 5 komponen, yaitu: prestasi kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan kelompok, dan prestasi di kelas.

Menurut Roy Killen t model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa secara langsung melalui permainan. Menurut (Sulistio & Haryanti, 2022) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari 5 -6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa TGT adalah model pembelajaran yang menyanangkan bagi siswa karena mengandung unsur belajar dan bermain. TGT juga merupakan model pembelajaran koperatif yang menunjang siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai pembelajaran matematika. Model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang melibatkan lebih dari 1 siswa atau dengan kata lain berkempok yang menjadikan siswa dapat bertukar fikiran saat melakukan model pembelajaran TGT.

b. Langkah – langkah Model Pembelajaran TGT

Menurut (Octavia, 2020), langkah – langkah model pembelajaran TGT adalah:

1. Penyajian kelas

Sebagai pembuka pembelajaran guru memberikan motivasi, apresiasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Lalu guru

memberikan materi pembelajaran, penyampaian materi dilakukan secara langsung oleh guru menggunakan berbagai macam cara seperti visual dan audio visual.

2. Belajar dalam Kelompok

   Selanjutnya guru membentuk kelompok yang terdiri 5 -6 siswa disetiap kelompoknya. Setiap kelompok diberi materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok.

3. Games Tournament

   Lalu siswa berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya melakukan geme turnamen yang berhubungan dengan materi atau soal yang sedang dibahas. Game ini dilakukan dengan cara lomba cerdas cermat yang dilakukan oleh semua anggota dari setiap kelompok. Teknis pelaksanaan game turnamen ini dengan menyiapkan tempat turnamen, lalu siswa duduk di tempat turnamen tersebut berdasarkan rangking atau prestasi yang sudah ditentukan oleh guru. Selanjutnya siswa bisa berpindah tempat berdasarkan rangking yang diperoleh saat turnamen berlangsung.

4. Penghargaan kelompok

   Penghargaan adalah bentuk apresiasi yang diberikan kepada siswa atas pencapaiaannya atau atas prestasi yang diperolah. Pemberian pengharagaan bertujuan untuk meningktakan motivasi siswa supaya lebih giat dalam belajar, Nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok dijumlah lalu dirata – rata yang hasilnya

merupakan nilai kelompok. Guru memberikan reward untuk kelompok dan siswa yang memiliki nilai atau skor tinggi. Hal ini mampu menjadikan siswa lebih giat dalam belajar dan siswa yang belum mendaapatkan reward dapat termotivasi untuk mencapai sebuah prestasi.

Rahmawati (2018) mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament yaitu:

1. Presentasi di Kelas

   Presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan materi pembelajaran.

2. Team

   Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi kegiatan diskusi belajar yang efektif.

3. *Game*

   Siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran. *Game* terdiri atas

pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor siswa memiliki kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

4. *Tournament*

   Turnamen dalam pembelajaran team games tournament adalah suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas dan memahami materi pembelajaran.

5. Penghargaan Kelompok

   Suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar siswa baik siswa yang mendapatkan penghargaan maupun tidak.

   Berdasarkan pendapat ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah Model Pembelajaran TGT yaitu mempresentasikan didepan kelas, siswa berdiskusi secara berkelompok, siswa bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan turnamen permainan, dan kelompok yang menang mendapatkan penghargaan dari guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

1. Menurut Sujana (Sujana et al., 2020) kelebiham model pembelajaran TGT, yaitu:

a) Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat untuk belajar siswa.
b) Model pembelajaran TGT menjadikan siswa berperan aktif.
c) Model pembelajaran TGT mengajarkan siswa untuk menghargai perbedaan individu.
d) Model pembelajaran TGT menjadikan motivasi belajar siswa tinggi.
e) Model pembelajaran ini mendidik siswa untuk berkelompok.
f) Model pembelajaran ini menjadikan siswa lebih bersemangat belajar karena guru akan mendapatkan reward.

2. Kekurangan Model Pembelajaran TGT menurut (Sujana et al., 2020)
   a) Guru sulit dalam pengelompokan siswa berdasarkan kemampuannya.
   b) Membutuhkan waktu yang lebih lama.
   c) Guru menyiapkan materi dan tempat yang akan digunakan untuk game turnamen.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pelajaran TGT terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah siswa dapat berperan aktif, siswa belajar untuk menghargai perbedaan, dan menjadikan siswa minat belajar matematika. Sedangkan kekurangan model pembelajaran TGT yaitu guru cenderung kesulitan dalam mengelompokkan siswa dan membutuhkan waktu yang lama.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Kristanto, 2016) media berasal dari bahasa latin, yaitu Medius yang artinya “tengah”, “perantara”. Media adalah penghubung yang membantu untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan. Menurut (Wibawanto, 2017) media pembelajaran ialah sumber belajar yang membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan yang berkaitan dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan guru melalui pembelajaran.

Media pembelajaran menurut (Hamka, 2018) adalah pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu fisik dan non fisik yang digunakan untuk penghubung antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Tujuaannya supaya siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Tafonao, 2018, p. 103) media pelajaran merupakan peran yang penting dalam proses pembelajaran suatu hal yang mutlak. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar untuk siswa.

Dengan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan materi pembelajaran untuk siswa suapaya siswa memiliki minat dan semangat belajar yang tinggi.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam (Kristanto, 2016) fungsi media pembelajaran ada 3 macam, yaitu :

a. Memotivasi minat siswa untuk belajar.
b. Memberikan informasi, media pembelajaran digunnakan untuk menyampaikan informasi yang dikemas secara menarik.
c. Untuk tujuan belajar yang artinya informasi di dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan.

Menurut Ramli dalam (Kristanto, 2016) fungsi media pembelajaran yaitu :

a. Membantu guru dalam penyampaian materi saat mengajar di kelas.
b. Membantu siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru suapaya lebih bisa dipahami.
c. Memperbaiki minat belajar siswa, karena dengan adanya media pembelajaran dapat menambah daya tarik siswa untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa dan guru dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah dan tidak membosankan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Susilana & Riana, 2023) manfaat media pembelajaran, yaitu:

a. Pembelajaran terkesan menarik untuk siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

b. Materi pembelajaran lebih mudah tersampaikan ke siswa dan siswa lebih menguasai materi.
c. Cara mengajar guru lebih bervariasi tidak monoton dan ssiwa tidak merasakan jenuh.

Menurut (Prof. Dr. Nunuk Suryani et al., 2018) manfaat media pembelajaran, yaitu :

a. Menumbuhkan rasa tertatrik sehingga dapat memotivasi belajar siswa.
b. Memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru agar mudah dipahami oleh siswa.
c. Menjadikan metode pembelajaran yang lebih beragam.
d. Membuat siswa lebih aktif karena siswa terlibat dalam kegiatan belajar di kelas.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu menjadikan siswa memiliki minat belajar yang tinggi, dan juga cara guru mengajar lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasakan jenuh pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

4. Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Dewi, 2023) Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yaitu :

a. Media Visual

Menurut (Kristanto, 2016) media visual digunakan untuk menyampaikan pesan secara langsung dan tidak langsung. Media visual adalah media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di

dalam kelas. Karena dapat menarik minat belajar siswa. Contoh dari media ini seperti gambar, poster, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

b. Media Audio Visual

Media Audio – visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar atau dengan kata lain gabungan antara penggunaan media audio dan visual. Media audio visual adalah salah satu alat yang dapat dipakai untuk belajar dan membantu tulisan dan juga kata yang diucapkan. Yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini dikemas dalam bentuk video, film pendek, gambar/ slide bersuara.

c. Media Audio

Media audio digunakan untuk menyampaikan informasi dengan suara yang melibatkan indera pendengaran. Contoh dari media audio seperti radio, telepon, dan sebagainya. Penggunaan media audio bertujuan untuk menumbuhkan suara yang dapat menjadikan siswa berkonsentrasi saat pembelajaran dan untuk menumbuhkan pengetahuan siswa.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan jenis media terbagi menjadi 3 jenis yaitu media visual yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara langsung dan tidak langsung. Media audio visual adalah media yang digunakan untuk belajar dengan cara melihat tulisan dan mendengarkan. Dan media audio digunakan untuk mendengarkan sebuah informasi. Jadi 3 jenis media tersebut berguna

dalam media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa supaya dapat mencapi tujuan yang dicapai.

5. Media Papan putar

Papan Putar Berhitung Pintar adalah sebuah alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Patung Pintar ini memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi yang dirancang khusus. Alat ini digunakan untuk membantu peserta didik menentukan lamanya suatu kegiatan, yang dihitung dengan mengurangi waktu mulai kegiatan dari waktu selesai kegiatan (Maulia, 2024)

Media ini berbentuk papan lingkaran yang terbagi menjadi banyak bagian yang berisi tulisan dan gambar materi dengan poros yang berada ditengah sehingga dapat diputar (Tia et al., 2023). Dengan penciptaan media roda putar ini bertujuan agar siswa belajar matematika sambal bermain. Alur permainan media ini yakni dengan cara siswa memutar roda putar sesuai arahan dari guru. Selanjutnya pada saat satu bagian roda telah berhenti pada jarum, siswa mengambil soal sesuai penunjukkan nomor soal pada roda putar. Dengan bimbingan guru, siswa mulai mengerjakan soal tersebut di papan tulis (Faradila & Pratiwi, 2024).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media papan putar merupakan inovasi media pembelajaran yang berbentuk roda dengan berisi angka-angka atau soal tentang perhitungan matematika.

6. Media *Roll Generator*

a. Pengertian Media *Roll Generator*

Roll Generator merupakan alat yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih merasa senang, minat, dan fokus belajar. *Roll Generator* adalah media yang terbuat dari papan kayu yang kokoh supaya dapat diputar secara berulang kali. Akan tetapi ada alternatf lain yaitu dengan memanfaatkan bahan – bahan bekas seperti kardus yang tebal. (Aryani Dwi WUulan, 2018)

Media roda berputar adalah contoh media pembelajaran permainan yang berbentuk lingkaran atau bulat dan dapat diputar (Khairunnisa dalam Utami et al., 2022:236). Roda berputar ialah sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan (Amalia, 2020:5).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda berputar merupakan suatu media berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan dengan bentuk lingkaran atau bundar dan menghasilkan gerakan memutar satu arah. Pada papan roda berputar ini memiliki penunjuk yang nantinya ketika diputar akan menunjukkan sebuah bagian yang sudah terbagi menjadi beberapa warna

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *Roll Generator*

1. Secara umum kelebihan media *roll generator* :

a) Mudah digunakan oleh siswa

b) Dapat menjadikan siswa minat belajar

c) Termasuk dalam kategori permainan dan siswa dapat belajar sambil bermain

2. Kelemahan Media *Roll Generator*

a) Proses pembuatan sulit dan lama

b) Cara pengaplikasian media masih manual

c) Membutuhkan banyak waktu untuk mengoperasikan meida papan putar

c. Cara pembuatan Media *Roll Generator*

Media roll generator meruapakan media pembelajaran yang terdiri dari gulungan terbuat dari bahan baku utama kayu berfungsi untuk menghitung angka dalam operasi hitung perkalian. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa saat menghitung operasi hitung perkalian. Roll generator ini membutuhkan kertas, bolfoin untuk menghitung skor yang diperoleh dari permainan roll generator.

Cara pembuatan *Roll Generator*, yaitu :

1) Siapkan kertas tebal

2) Potong kertas menjadi bentuk lingkaran,persegi panjang, dan persegi sesuai kebutuhan.

3) Tuliskan angka 1-10 pada kertas berbentuk lingkaran.

4) Selanjutnya tuliskan simbol (x) pada 1 kertas yang berbentuk lingkaran.

5) Tuliskan angka puluhan pada kertas persegi panjang.

6) Selanjutnya siapkan kancing baju sejumlah 100, tujuannya sebagai alat bantu saat menghitung perkalian.

d. Langkah – langkah Penggunaan Media *Roll Generator*

1) Siapkan semua alat yang akan digunakan.
2) Jelaskan cara penggunaan media *Roll Generator* ke siswa.
3) Buatlah kelompok 5 – 6 siswa setiap kelompoknya.
4) Berikan soal untuk setiap kelompok.
5) Gunakan kancing yang sudah disediakan sebagai sarana bantu hitung
6) Gunakan media *Roll Generator* setelah menemukan hasilnya.
7) Putar *Roll Generator* untuk menentukan angka yang dimaksud.
8) Sampaikan pada guru setelah menemukan jawaban dari soal tersebut.

Contoh soal :

5 x 7 = 35

1) Putar angka 5 pada lingkaran kedua
2) Lalu putar angka 7 pada lingkaran kelima.
3) Lalu hitung menggunakan kancing yang sudah disediakan.
4) Di soal terdapat 5 x 7 maka ambil kancing sejumlah 5 sebanyak 7 kali.
5) Hitung jumlah kancing tersebut, selanjutnya setelah menemukan hasil dari perkalian tersebut putar *Roll Generator* pada lingkaran ke-7 dan ke-8.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Roll Generator*

1. Kelebihan Media *Roll Generator*

   a) Media *Roll Generator* bersifat efektif

   b) Memudahkan siswa dalam belajar perkalian

   c) Menjadikan siswa lebih paham mengenai materi perkalian

   d) Siswa menjadi aktif

2. Kekurangan Media *Roll Generator*

   a) Membuat media ini peneliti membutuhkan waktu yang ekstra.

   b) Media ini berfungsi untuk menentukan hasil dari perkalian saja.

   c) Guru perlu kreatif saat membuat media ini

   d) Membutuhkan waktu yang lama untuk menggunakan media

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkam bahwa media *roll genetaor* terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *roll generator* antara lain dapat memudahkan siswa dalam menghitung perkalian dan menjadikan siswa lebih paham mengenai materi perkalian yang disampaikan. Dan kekurangan dari media *roll generator* adalah dalam pembuatan media membutuhkan waktu yang ekstra dan media tersebut hanya dapat menentukan hasil dari perkalian saja. Maka dari kelebihan dan kekurangan tersebut guru dihimbau untuk dapat menyeimbangkan antara kelebihan dan kekurangan.

7. Perbedaan Model Pembelajaran TGT dengann Model Pemberlajaran TGT Berbantuan Media *Roll Generator*

Tabel 1. Perbedaan Model Pembelajaran TGT dengan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roll Generator

No	*Teams Games Tournament*	*Teams Games Tournament* **Berbantuan Media** ***Roll Generator***
1.	Tahap 1: Penyajian kelas Dalam tahap ini guru memberikan materi dengan metode ceramah atau pembelajaran langsung	Tahap 1: Penyajian kelas Dalam tahap ini guru memberikan materi yang akan disampaikan dengan metode ceramah dan dengan menggunakan media *Roll Generator*
2.	Tahap 2: Belajar dalam kelompok Tahap kedua ini Siswa dibagi menjadi 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, yang berbeda dan guru memberikan lembar penugasan untuk bahan diskusi	Tahap 2: Belajar dalam kelompok Tahap kedua ini siswa dibagi dalam kelompok 5-6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Guru memberikan Lembar Penugasan dengan menggunakan media *Roll Generator.*
3.	Tahap 3: Games Tournament Tahap 3 siswa melakukan permainan yang berkaitan dengan pembelajaran berupa menjawab soal yang diberikan oleh guru.	Tahap 3: Games Tournament Tahap 3 siswa melakukan permainan yang berkaitan dengan pembelajaran berupa menjawab soal yang diberikan oleh guru di dalam media *Roll Generator.*

4.	Tahap 4: Penghargaan Kelompok Penghargaan diberikan sesuai dengan hasil akhir yang didapatkan. Tim yang mendapatkan skor tinggi merupakan pemenang.	Tahap 4: Penghargaan Kelompok Penghargaan diberikan sesuai dengan hasil akhir yang didapatkan. Tim yang mendapatkan skor tinggi merupakan pemenang.

8. Penerapan TGT dengan Media *Roll Generator* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media *Roll Generator* memiliki 4 tahap yaitu tahap pertama guru memberikan materi dengan metode ceramah, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Tahap kedua belajar dalam kelompok siswa dibagi menajdi 5-6 siswa dalam satu kelompok dan diberikan lembar penugasan dengan menggunakan media *roll generator* untuk digunakan saat diskusi. Tahap ketiga siswa melakukan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menjawab soal-soal. Dan tahap keempat siswa diberikan penghargaan kelompok, untuk kelompok pemenang akan diberikan reward dari guru.

Tabel 2.Sintaks Teams Games Tournamnet (TGT) berbantuan Roll Generator

Sintaks	Perilaku guru	Perilaku peserta didik
Perencanaan 1	Guru merumuskan tujuan dan menetapkan garis besar langkah perkalian.	Siswa memahami tujuan pembelajaran matematika materi perkalian.
Pelaksanaan 1	Guru memfasilitasi pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga dan media pendukung lainnya.	Siswa ikut serta memperagakan media roll generator belajar matematika.
Pelaksanaan 2	Guru melakukan demonstrasi dengan menarik dihadapan murid terkait pembelajaran matematika.	Siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika.
Pelaksanaan 3	Guru memberikan kesepakatan pada murid untuk aktif.	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan.
Evaluasi	Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan kesimpulan pada kegiatan hari ini.	Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.

D. Peneliatan Relevan

Penelitian relevan merupakan peneliatan yang sudah dilakukan oleh peneliti lain untuk mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Seperti yang dilakukan oleh (Wahyudin,2022) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV" di SD Negeri

50 Erebulu Kabupaten Sinjai. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan di sekolah, yaitu minat siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar tidak optimal. Setelah dilaksanakan penelitian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu. Hal ini divalidasi melalui uji statistik dengan nilai signifikansi 0,002 < 0,05, serta didukung oleh peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran baik dari sisi guru maupun siswa yang mencapai kategori Sangat Efektif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Nurfaizah ,2024)yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SPF SDN Mamajang Melalui teknik Simple Random Sampling serta analisis data menggunakan Independent Sample T-test, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berlangsung dengan kategori sangat baik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai post-angket kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh positif terhadap capaian belajar IPAS siswa di sekolah tersebut. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tujuannya, peneliti tersebut melakukan penelitian yang bertujuan

untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar matematika, dan penelitian yang saya lakukan bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar matematika pada siswa.

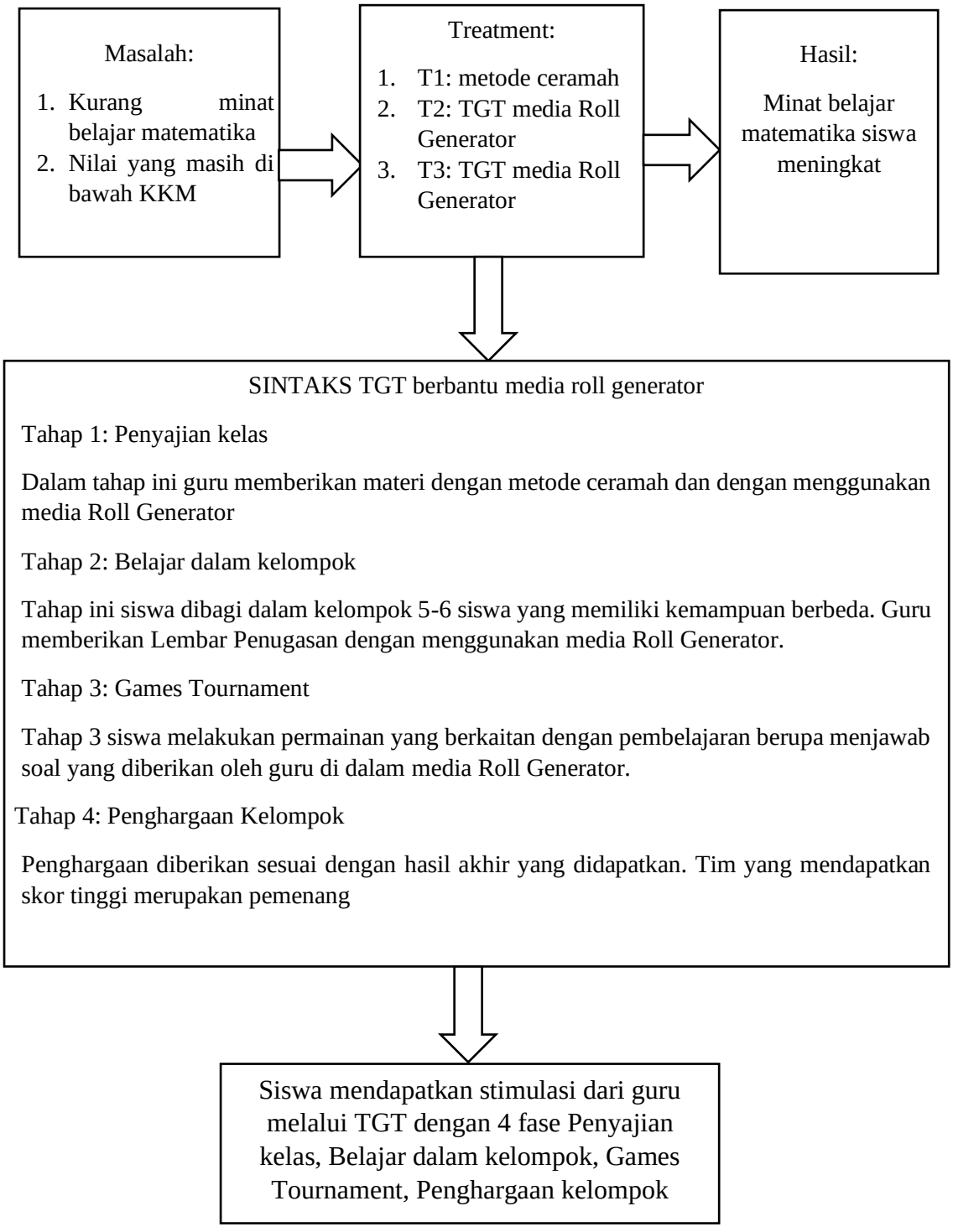
Penelitian yang dilakukan oleh (Rochanah, 2018) yang berjudul "Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sdn Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang" Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikombinasikan dengan media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III di SDN Kalibalik 03, Batang**.** Penelitian kuantitatif dengan desain One-Group Pre-angket-Post-angket ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Flash Card berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji-t di mana nilai t hitung 2,460 lebih besar daripada t tabel 2,201.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian yang peneliti lakukan dan peneliti yang lain adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan perbedaan terletak pada media yang digunakan dan tujuan yang didapatkan. Tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan yaitu, untuk menumbuhkan minat belar siswa pada mata pelajaran matematika, dan peneliti yang lain melakukan penelitian bertujuan untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar matematika.

E. Kerangka Berfikir

Pada saat ini masih terdapat guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang menjadikan siswa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media pembelajaran yang bernama *Roll Generator*. Media ini dibuat bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghitung perkalian dengan berkelompok. Dengan menggunakan media ini maka minat belajar siswa akan tumbuh dan akan lebih memahami materi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka gagasan kerangka berfikir dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Proses belajar di kelas dipengaruhi oleh keatifan guru dan siswa. Guru bertugas sebagai fasilitator dan motivator. Guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Roll Generator* pada mata Pelajaran matematika supaya siswa minat mengikuti pembelajaran. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran maka akan menjadikan siswa aktif dalam belajar.

Berdasarkan kerangka berfikir maka peneliti membuat hipotesis penelitian sebagai berikut:

H0 : Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantaun Media *Roll Generator* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tipe eksperimen. Menurut (Suryabata, 2018, p. 72) metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk memecahkan dampak dari perbuatan tertentu dengan yang lain dalam kondisi yang mengarahkan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre - Exsperimental Design.* Penelitian ini berpusat pada pengaruh perubahan dari tindakan subjek penelitian yang diteliti (Sohilait, 2015) .

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dengan bentuk *One Group Pre Post Test Design* yaitu, desain penelitian yang terdapat pre-angket sebelum diberi perlakuan dan diberikan post-angket selatah diberi perlakuan pada akhir pembelajaran. Dengan menggunakan desain penelitian ini maka dapat diketahui secara tepat perlakuan, dan dapat dibandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dengan hasil yang sudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-angket	Perlakuan	Post-angket
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pengukuran awal kelompok eksperimen

X = Penerapan pada kelompok eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Roll Generator*

O2 = Angket Minat Belajar Matematika

B. Identifikasi Variabel

Menurut (sugiyono, 2018) variabel penelitian adalah suatu hal yang berupa hal yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan mendapatkan informasi mengenai persoalan tersebut, lalu peneliti menyimpulkan dari persoalan tersebut. Variabel yang digunakan dalam penelitian terbagi menjadi 6 jenis diantaranya, yaitu variabel bebas, variabel pendahulu, variabel terikat, variabel moderator, variabel intervering, dan variabel kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

a) Variabel Terikat

   Variabel terikat menurut (Dkk, 2020, pp. 305–306) merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terkait dari penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika.

b) Variabel bebas menurut (Surahman, 2020, p. 58) adalah variabel yang mempengaruhi munculnya variabel terkait. Variabel bebas dalam

penelitian ini berupa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Roll Generator.*

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel merupakan salah satu tahapan yang penting karena hanya dengan menegenal variabel yang sedang diteliti seorang peneliti dapat memahami hubungan dan makna variabel yang sedang diteliti.

1. Pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) *berbantuan Roll Generator*

   Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Roll Generator* adalah pembelajaran yang menggunakan media *Roll Generator* secara berkelompok, yang satu kelompok terdiri dari 5 – 6 siswa yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan soal yang diberikan secara bersama.

2. Minat belajar

   Minat belajar adalah kemauan dari diri siswa dalam memahami sesuatu dengan antusias, penuh ketenangan dan kedisiplinan yang dapat menyebabkan siswa merasa senang. Hal yang diterima dari diri sendiri dengan sesuatu yang di luar diri sendiri semakin tertarik dengan hal tersebut maka semakin besar minat, Suatu hal yang dapat menumbuhkan rasa tertarik dan dapat menjadikan anak lebih giat dalam melakukan aktivitas saat mengikuti pembelajaran.

3. Indikator minat belajar adalah adanya pusat perhatian, perasaan, dan pikiran dari suatu hal terhadap pembelajaran, adanya perasaan senang terhadap

pembelajaran, dan adanya kemauan pada diri siswa untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

   Populasi penelitian adalah wilayah yang akan diteliti oleh peneliti. Menurut (sugiyono, 2018) populasi adalah wilayah yang terdiri dari subjek dan objek yang memiliki mutu dan kemampuan yang disusun peneliti sebagai bahan yang dipelajari kemudian pada akhir dituliskan kesimpulan. Siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur merupakan populasi dari penelitian ini dengan jumlah 15 siswa.

2. Sampel

   Sampel adalah bagian dari populasi yang akan di teliti peneliti (sugiyono, 2018). Siswa kelas III SD Ringinputih 3 Borobudur merupakan sampel penelitian dengan jumlah 15 siswa.

3. Teknik Sampling

   Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh karena yang digunakan sebagai sampel adalah semua anggota populasi.

E. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di SD N Ringinputih 3 Borobudur pada kelas III yang beralamat di Wringinputih Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang yang berlangsung selama 3 bulan yaitu dari bulan Agustus 2025 sampai Oktober 2025.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut (Suryabata, 2018) kualitas data penelitian dipengaruhi oleh dua faktor yaitu instrument penelitian dan pengumpulan data. Pengumpulan data berkaitan dengan metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Model yang digunakan dalan penelitian ini yaitu angket. Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan secara tertulis kepada responden. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data secara langsung pada penelitian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Roll Generator* terhadap minat belajar matematika. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan angket tertutup yang dilakukan dengan cara responden memberikan checklist pada jawaban yang akan diisi . pengukuran yang digunakan adalah pengukuran skala Likert 1-4 dengan perhitungan skor pernyataan positif , dengan perhitungan skor selalu (SL) memiliki skor 4, sering (SR) memiliki skor 3, Jarang (J) memiliki skor 2, dan Tidak pernah (TP) memilki skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif selalu (SL) memiliki skor 1, sering (SR) memiliki skor 2, Jarang (J) memiliki skor 3, dan Tidak pernah (TP) memilki skor 4.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Insrumen dalam penelitian digunakan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Roll Generator* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III. Instrument yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model TGT berbantuan media *Roll*

Generator. Kisi – kisi angket minat belajar matematika siswa disajikan pada tabel 4 .

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Matematika Siswa

Indikator	Sub indikator	(+)	(-)	Jumlah butir
Perasaan senang	1. Siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	1	6	2
	2. Siswa senang saat mengikuti pembelajaran	2	7	2
	3. Guru menyediakan waktu untuk belajar	3	8	2
	4. Mengulangi materi Pelajaran	4	9	2
	5. Siswa mengerjakan tugas sendiri	5	10	2
Ketertarikan siswa dalam belajar	1. Siswa membuat ringkasan materi	11	12	2
	2. Siswa mencari refrensi materi di buku lain	13	16,34	3
	3. Siswa paham materi	14	17	2
	4. Siswa mengerti mengenai materi	15,35	18	3
Perhatian siswa dalam belajar	1. Siswa belajar mandiri	19	23	2
	2. Perhatian siswa saat pembelajaran	20	24,40	3
	3. Kesungguhan siswa saat pembelajaran	21,36	25	3
	4. Semangat siswa saat pembelajaran	22	26	2
	1. Siswa aktif saat kegiatan tanya jawab	27	30	2

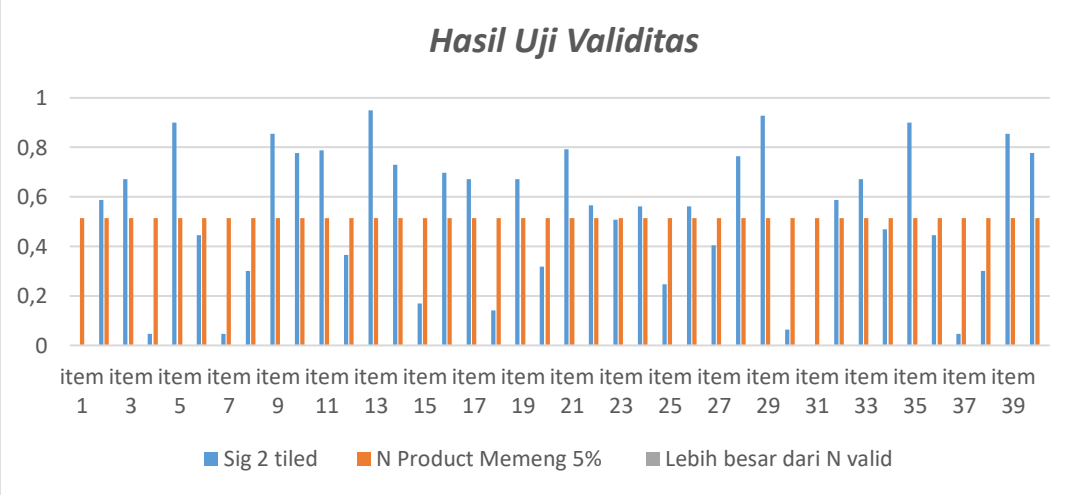
Keterlibatan siswa dalam belajar	2. Siswa merespon pertanyaan	28	31,38	3
	3. Berani dalam mengungkapkan pendapat	29	32	2
	4. Partisipasi siswa saat pembelajaran	37,33	39	2
Jumlah		20	20	40

H. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Menurut (Suryabata, 2018) validitas adalah patokan untuk menguji tingkat kevalidan instrument. Suatu uji dapat dikatakan valid jika dapat diukur apa yang dibutukan, oleh karena itu untuk mendapatkan data yang valid, alat penelitian diuji berdasarkan nilai korelasi.

Uji reliabilitas intrumen digunakan untuk menguji instrument soal untuk tes pre-angket dan post-angket model pembelaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Roll Generator*. Dalam menguji validitas tersebut instrument yang diujikan di kelas III SD N Ringinputih 3



Gambar 2 Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25.0 for windows adalah sebagai berikut : uji coba yang dilakukan sebanyak 15 responden dan 40 pertanyaan, hasil validitas uji coba pada instrument meunjukkan 21 butir pertanyaan yang valid dengan nomor 2,3,5,9,10,11,16,17,19,21,22,24,26,28,29,32,33,35,36,39,40 dan 19 butir

pertanyaan yang tidak valid dengan nomor 1,4,6,7,8,12,13,14,15,18,20,23,25,27,30,31,34,37,38.

2. Reliabilitas

Reabilitas berasal dari kata *reability* dan pengukuran yang menghasilkan data yang reliable (Suryabata, 2018). Pada penelitian ini reabilitas instrument menggunakan program SPSS 25.0 *for Windows.* Uji Reabilitas menghasilkan nilai alpha sebesar 0,514 Nilai Alpha berda di antara 0,40 sampai dengan 0,60. Hal ini berarti bahwa instrument memiliki nilai realiabilitas yang tinggi dan dinyatakan reliabel.

Tabel 5. Tingkat Reabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

No	Alpha	Tingkat Reabilitas
1	Antara 0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	Antara 0,60 – 0,80	Tinggi
3	Antara 0,40 – 0,60	Cukup
4	Antara 0,20 – 0,40	Rendah
5	Antara 0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber (Sugiyono, 2018 : 195)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	40

Gambar 3 Uji Reabilitas

I. Prosedur Penelitian

Menurut (Murjani, 2022, p. 169) Prosedur penelitian adalah proses yang digunakan untuk perencanaan dalam penelitian. Jika tidak ada prosedur penelitian maka, pembelajaran tidak efektif karena digunakan sebagai landasan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan di SD N Ringinputih 3 Borobudur.

1. Pra penelitian
    a. Observasi yang dilakukan di tempat penelitian yaitu SD N Ringinputih 3 Borobudur.
    b. Penyusunan proposal yang diusulkan sampai benar dan baik.
2. Persiapan Materi Pelaksanaan Penelitian

    Menyiapkan instrument yang akan digunakan dalam penelitian. Materi yang disiapkan oleh peneliti adalah materi tentang perkalian pada mata Pelajaran matematika. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti dengan langkah – Langkah berikut :

    a. Menetapkan Dimensi Profil Kelulusan dasar yang sesuai dengan materi perkalian dua bilangan. Dimensi Profil Kelulusan dalam penelitian ini yaitu:

1) **Penalaran Kritis**: Peserta didik mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah matematika.
2) **Kreativitas**: Peserta didik mampu mengembangkan ide-ide baru dan inovatif dalam memecahkan masalah matematika serta menyajikan hasil karya mereka.
3) **Kolaborasi**: Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.
4) **Kemandirian**: Peserta didik memiliki inisiatif dan tanggung jawab dalam proses belajar mereka, serta mampu mengatasi tantangan secara mandiri. dan pemecahan masalah matematika secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.

b. Menanyakan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat. Untuk menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat, Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut dengan cara yang hangat dan membangun, mungkin di awal pertemuan atau saat sesi refleksi:
   1) **Bangun Tidur**: "Anak-anak hebat, tadi pagi pas bangun tidur, apa hal pertama yang kalian lakukan? Apakah kalian merapikan tempat tidur sendiri?"
   2) **Beribadah**: "Siapa di sini yang tadi pagi sudah beribadah? Bagaimana perasaan kalian setelah beribadah?

3) **Berolahraga**: "Ada yang tadi pagi sempat bergerak atau berolahraga ringan? Olahraga apa yang kalian lakukan? Kenapa olahraga itu penting ya?"
4) **Gemar Belajar**: "Kemarin malam atau pagi ini, ada yang sudah mencoba belajar hal baru di luar pelajaran sekolah? Apa yang kalian pelajari? Yuk, ceritakan!"
5) **Makan Sehat dan Bergizi**: "Untuk menjaga tubuh tetap kuat, makanan apa yang kalian makan pagi ini? Apakah makanan kalian sehat dan bergizi?
6) **Bermasyarakat**: "Di rumah atau di lingkungan sekitar, siapa yang tadi pagi sudah membantu orang lain atau berinteraksi dengan teman-teman? Contohnya apa?"
7) **Tidur Cepat**: "Semalam, apakah kalian tidur cukup cepat dan tidak begadang? Kenapa ya tidur cukup itu penting untuk kesehatan dan konsentrasi kita?"

c. Menyiapkan capaian dan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi perkalian. Sebelum melakukan penelitian peneliti merancang tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa SD Ringinputih 3 Borobudur kelas III.
d. Menyiapkan sarana dan prasarana
e. Menyiapkan pertanyaan pemantik

f. Mempersiapkan materi yang sesuai dengan indikator dalam Menyusun materi ajar sesuai silabus kurikulum 2025/2026 (*deep learning*). Peneliti mempersiapkan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan.
g. Menyiapkan Asesmen Formatif dan Sumatif

3. Persiapan instrument penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitain adalah angket minat belajar matematika. Angket dibuat berdasarkan kisi-kisi instrument yang sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang saat belajar 5 sub indikator, indikator ketertarikan siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator, indikator perhatian siswa dalam belajar 4 sub indikator, indikator perhatian siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator, dan indikator keterlibatan siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator. Item pernyataan yang digunakan berjumlah 40 item pernyataan dengan 20 item pernyataan positif dan 20 item pernyataan negatif.

4. Tahapan Pelaksanaan Penelitian
   a. Melaksanakan kegiatan pre-angket bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur.
   b. Melakukan treatment sebanyak 3 kali terhadap siswa kelas III SD N Ringinputih 3 Borobudur menggunakan Model TGT berbantuan media *Roll Generator*. Berikut adalah treatment yang dilakukan :
      1) Treatment 1

Pada tahap treatment 1, guru meyampaikan pelajaran matematika materi bilangan perkalian dengan metode pembelajaran ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.

2) Treatment 2

Pada tahap treatment 2, guru menyampaikan materi pembelajaran bilangan perkalian dengan model TGT media *Roll Generator*. Guru mendorong siswa untuk aktif dalam kelompok dengan pembelajaran yang kreatif agar siswa menarik dalam belajar.

3) Treatment 3

Pada tahap treatment 3, guru menyampaikan materi dalam menyelesaikan masalah pada operasi hitung perkalian. Pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT dengan *media Roll Generator*. Guru meminta siswa untuk berkelompok dan menyelesaikan persoalan mengenai operasi hitung perkalian, kemudian guru memberikan reward kepada siswa supaya siswa lebih semangat dalam belajar operasi hitung perkalian.

5. Tahap Akhir

Langkah akhir kegiatan peneliatan ini yaitu :

a. Mengumpulkan data yang diperoleh kemudian mengelola data tersebut.
b. Penjelasan perolehan hasil dalam penelitian.
c. Menyimpulkan dan saran berdasarkan data yang diperoleh.

J. Metode Analisis Data

Menurut (Silalahi, 2018, p. 341) metode analisis gata berfungsi untuk menjelaskan kegiatan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Analisis data dalam penelitian ini adalag deskriptif. Data dari penelitian ini diperoleh dari obesrvasi dan penelitain sebelum. Analisis data merupakan aktivitas pengelolaan data sesudah daari semua sumber yang terkumpul. Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Uji Prasyarat

   Uji Normalitas

   Uji normalitas digunakan dalam uji normal atau tidak yang di analisis tersebut. Analisis data tersebut dihitung menggunakan program SPSS 25.0 *for windows* dengan analisis karena jumlah sampel yang digunakan kecil. Standar pengambilan data yang diperoleh dengan membandingkan tingkat signifikan 5% yaitu :

   1) Jika sig > 0.05 maka berdistribusi normal
   2) Jika sig < 0.05 maka berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

   Analisis data eksperimen yang telah diketahui kenormalannya, kemudian Langkah setelahnya melakukan uji percobaan rerata. Uji perbedaan ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji perbedaan ini dilakukan dengan Teknik analisis data uji paired sample *t-test* dengan bantuan *SPSS Statistic 25 for windows*. Standar pengujian yang digunakan merupakan hasil pengujian uji-t kemudian dibandingkan dengan

nilai table dengan taraf signifikan 5%. Sesudah dihitung nilai t-test kemudian dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara variable bebas atau variable terikat. Pengambilan keputusan apabila nilai signifikan uji t>0,05 maka hipotesis ditolak dan jika nilai signifikan uji t<0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan di kelas III SD Ringinputih 3, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Roll Generator berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.. Hal ini dibuktikan dengan Hasil *Uji Paired Sampel T-Test* menunjukkan bahwa nilai t hitung 0,836 dan t tabel 0,391. Pemberian perlakuan dengan *Teams Games Tournament* berbantuan Roll Generator selama 3 hari dapat meningkatkan rata – rata siswa pada pengukuran awal mendapatkan nilai 44,06 menajdi 81.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

   Pihak sekolah kedepannya lebih melengkapi sarana dan prasarana agar guru dapat menggunakan model dan media pembalajaran yang lebih variasi agar kegiatan pembelajaran lebih maksimal.

2. Bagi Guru

   Guru sebaiknya saat proses pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana pembeljaran

menjadi menyenangkan dan sesui dengan kebutuhan siwa saat pembelajaran. Salah satunya dnegan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Karena model pembelajaran ini sebagai alternatif untuk memotivasi siswa dalam belajar.

3. Bagi Orang Tua

   Orang tua dapat meningkatkan perhatian terhadap kegiatan belajar siswa, baik dari segi bimbingan, pengawasan, maupun fasilitas belajar. Selaim itu orang tua supaya bisa memperhatikan dan megembangkan sikap belajar anak kearah yang positif dan lebih baik dengan memberikan hubungan yang harmonis dan penuh kasih sayang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Untuk peneliti selanjutnya Ketika akan menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournamnet* pada mata pelajaran lain, maka peneliti selanjutnya harus dapat lebih baik dalam mengembangkan media yang inovatif, kreatif dan menggunakan aspek afektif maupun psikomotorik di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abarca, R. M. (2017).). Komparasi Hasil Belajar Matematika menggunakan Contextual Teaching andh Learning (CTL) dengan Pembelajaran Konvensional siswa kelas VII SMP Negeri 9 Merangin. *Pendidikan Matematika*, *2*, 23–31.

Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (n.d.). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. http://sinta.ristekbrin.go.id.

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, *3*(1), 123–133.

Aryani Dwi WUulan. (2018). *Keterampilan Mengajar Guru Abad 21*. Majas.

Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *4*(4), 799–808. https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808

Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018).). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, *5*(1), 23–32.

Azizah, E. N., Koesmadi, D. P., Ulfa, U., & Afifah, N. ’. (2024). Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*, 1527–1532. https://jurnaledukasia.org

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 235–244.

Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model pembelajaran disekolah*.

Dewi, M. S. A. (2023). *Buku Ajar Pembelajaran Matematika SD untuk Mahasiswa PGSD*. Nilacakra.

Dkk, Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group.

Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, *7*(2), 64–73.

Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4*(1), 97–104. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446

Fransiska, B. (2020). *PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN ICE BREAKING UNTUKMENINGKATKANMINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KELAS IV DI SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.

H. Darmadi. (2017). *Pengembangam Model dan Metode Pembelajaran dalam dinamika belajar*. Deepublish.

Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Repsensi Media Pembelajaran Inklusi.

Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.

Hendrawati, R., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui Model Pembelajaran Inquiry Pada Siswa Kelas 5 Sdn Cebongan 01 Salatiga Semester Ii Tahun 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, *3*(1), 112–117.

Hidayat, P. W., & Djamilah, B. W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *13*, 63–75.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.

Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 512–519.

Maulia, U. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PUTAR BERHITUNG PINTAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SD*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.

Mawikere, M. C. S. (2022). Model-model pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, *3*(1), 133–139.

Murjani. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Cross Border*, *5*(1), 687–713.

Nurfaizah, D., Hum, M., Rahman, H., Pd, M., Ma'rifany, I., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar The Effect Of The Application Of The Game Tournament (TGT) Learning Model On The IPAS Learning Outcomes Of Students In Class IV A UPT SPF SDN Mamajang II Makassar City*.

Octavia, S. A. (2020). MODEL MODEL PEMBELAJARAN. In *Shilphy A. Octavia* (Vol. 11, Issue 1, pp. 1–101).

Penelitian Kuantitatif, M., & Kombinasi, D. (n.d.). *BUNGA RAMPAI*. www.medsan.co.id

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M. . P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Pipih Latifah, Ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Putri, D. K., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *TSCJ (Thinking Skills and Creativity Journal)*, *2*(2), 93–102.

Putri, F. P., Nugroho, A. A., & Utami, R. E. (2022). Analisis minat belajar matematika siswa yang diterapkan pada School from Home (SFH). *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*(4), 355–362.

Rahman, T., & Pd, M. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. CV. Pilar Nusantara.

Rochanah, S., Damayani, A. T., & Aniq, D. M. (n.d.). *PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN KALIBALIK 03 KECAMATAN BANYUPUTIH KABUPATEN BATANG*.

Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.

Silalahi. (2018). Metodologi Analisis Data Dan Intepretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. *Journal Manajemen*, 341.

Silvani, T. R., Jailani, Lusyana, E., & Hadi, A. R. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, *8*(2), 150–161.

Simanjunta Ekklesia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Uuntuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, *2*.

Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). *Model-model pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.

Slameto. (2019). Belajae dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhi. In *Jurnal PAJAR*. PT Rineka Cipta.

Sohilait, E. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika. In *Pustaka Ramadhan* (Vol. 53, Issue Nopember).

Subandowo, M. (2022). Teknologi pendidikan di era society 5.0. *Jurnal Sagacious*, *9*(1).

sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Sujana, A., Sopandi, W., & Sari, Y. N. I. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif: teori dan implementasi*.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*.

Surahman. (2020). *Metode Penelitian*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Suryabata, S. (2018a). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.

Suryabata, S. (2018b). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.

Susilana, R., & Riana, C. (2023). *Buku Media Pembelajaran* (Issue January).

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103.

Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.*

Wahyudin, A., Makkasau, A., & Info Abstrak, A. (n.d.). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. In *NSJ: Nubin Smart Journal* (Vol. 2, Issue 3).

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaarn Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.

Yuliana, R., Hartini, & Muhammad Haj, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *11*(1).

Yusuf, W. F. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Al-Murabbi*, *3*(2), 263–278.