

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN BANTUAN TAKALINTAR UNTUK SISWA KELAS 3 MATERI  
OPERASI HITUNG PERKALIAN SDN SATAK 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**Ulfa Fajar Setyowati**

NPM : 19.1.01.10.0050

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**ULFA FAJAR SETYOWATI**  
NPM: 19.1.01.10.0050

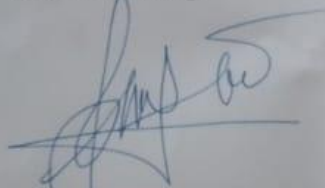
: Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN BANTUAN TAKALINTAR UNTUK SISWA KELAS 3 MATERI  
OPERASI HITUNG PERKALIAN**

Telah Disetujui oleh pembimbing untuk diajukan kepada panitia ujian skripsi  
program studi PGSD Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

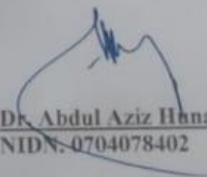
Tanggal : 04 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



**NURITA PRIMASATYA, M.Pd**  
NIDN. 0722039001

Dosen Pembimbing II



**Dr. Abdul Aziz Hanaifi, S.S., M.A**  
NIDN: 0704078402

**Halaman Pengesahan**

Skripsi oleh

**ULFA FAJAR SETYOWATI**  
NPM. 19.1.01.10.0050

Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN BANTUAN TAKALINTAR UNTUK SISWA KELAS 3 MATERI  
OPERASI HITUNG PERKALIAN**

Telah dipertahakan di depan  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 17 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

PanitiaPenguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd

2. Penguji I : Nur Salim, S.Pd., M.H

3. Penguji II : Dr Abdul Aziz Hunairfi, S.S., M.A

Mengetahui  
Dekan FKIP

**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN.0024086901

#### PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Ulfa Fajar Setyowati  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl.Lahir : Kediri/ 30 Maret 2001  
NPM : 19.1.01.10.0050  
Fak/Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2024  
Menyatakan



**Ulfa Fajar Setyowati**  
NPM: 19.1.01.10.0050



## MOTTO

“ Allah Tidak membebani seseorang melalui dengan kesanggupannya. Dia mendapat ( pahala ) dari ( Kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat ( Siksa ) dari ( Kejahatan ) yang diperbuatnya.”

(Q.S Al- Baqarah: 286)

“ maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al- Insyirah, 94: 5-6)

“ selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang gelombang itu yang bisa kau ceritakan.”

“ Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success* aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

*Jadi tetap berjuang ya.”*

## Halaman Persembahan

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, karya kecil ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi ridho serta izin bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta saya Bapak Subiyatmuko dan Ibu ku tersayang Endah Sulisyowati yang selalu memberikan support serta do'a untuk kelancaran dan keberhasilan dari putri tercintanya, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudara-saudara ku kakak Laki lakiku Anang Setioko yang selalu menyisihkan finansialnya untuk adikmu ini, kemudian tidak lupa juga dengan Adekku tersayang Novita Setyowati yang selalu memberi dukungan, motivasi, do'a, sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya.
4. Teman- teman saya yang selalu suport ketika bimbingan ke dosen memberi semangat yang luar biasa.
5. Dosen Pembimbing Ibu Nurita Primasatya, M.Pd dan Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A yang telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi bantuan, do'a dan dukungan. sehingga saya dapat menyelesaikan karya skripsi ini.

## Abstrak

**Ulfa Fajar Setyowati** : Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Dengan Bantuan Takalintar Untuk Siswa Kelas 3 Materi Operasi Hitung Perkalian Sdn Satak. Skripsi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

**Kata kunci** : TGT, Takarlintar

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting pada kehidupan manusia. Pendidikan ialah pendewasaan individu supaya bisa mengelola potensi, dan keterampilan yang dimiliki. Permasalahan penelitian ini Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan Takalintar siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian?.

Jenis penelitian deskriptif kuantitatif : pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Teknik sampel yang dipakai dalam penelitian ini kelas yaitu kelas A dan B masing masing kelas tersebut memiliki siswa sebanyak 15 dan 12.

Hasil dari penelitian yaitu 1) analisis menunjukkan bahwa hasil uji awal terdapat pengaruh *Teams Games Tournament* berbantuan takalintar terhadap hasil belajar maka hasil uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar 1,181 yang ternyata nilai tersebut lebih kecil dari nilai t-tabel 5% yaitu 3,41 Dengan demikian berarti tes awal tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. 2) analisis menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan tes akhir terdapat hasil uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,475 yang ternyata nilai tersebut lebih kecil dari nilai t-tabel 5% yaitu 2,45 Dengan demikian berarti tes awal tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

Kesimpulan yang dari penelitian ini adalah : hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa dengan model *teams games tournament* dengan bantuan takalintar untuk siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian SDN Satak bahwa hasil kelas eksperimen dan kontrol dari tes awal hasil thitung  $1,181 > 3,41$  maka tidak terdapat perbedaan, sedangkan pada tes akhir kelas eksperimen dan kontrol nilai dari thitung  $2,475 > 2,45$ . maka tidak terdapat perbedaan



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas Rahmat dan Ridho-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Dengan Bantuan Takalintar Untuk Siswa Kelas 3 Materi Operasi Hitung Perkalian SDN Satak 2" ini di tulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:


1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Nurita Prima satya, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu disefala kesibukan beliau serta membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi. S.S., M.A selaku dosen pembimbing II skripsi.
6. Kedua, Orang tua dan adik saya serta keluarga yang selalu memberi semangat moril dan materil.
7. Kepada teman yang senantiasa memberi semangat dan dengan sabar membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
9. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian proses ini.

10. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebut satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 13 Juli 2024

Penyusun,



**Ulfa Fajar Setyowati**

NPM : 19.1.01.10.0050

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori .....	13
1. Model Pembelajaran .....	13
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	14
3. TAKALINTAR.....	17
4. Operasi Hitung Perkalian.....	20
B. Hipotesis.....	21

<b>BAB III</b>	<b>: METODE PENELITIAN</b>	
	A. Rancangan Penelitian .....	22
	B. Populasi dan Sampel .....	23
	1. Populasi .....	23
	2. Sampel .....	23
	C. Instrumen Penelitian .....	24
	D. Pengembangan Instrumen .....	26
	E. Subjek Penelitian .....	27
	F. Pengumpulan Data .....	27
	G. Analisis Data .....	29
<b>BAB IV</b>	<b>: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Deskripsi Data Variabel .....	32
	1. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model teams games tournament dengan bantuan takalantar kelas eksperimen .....	32
	2. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model teams games tournament dengan bantuan takalantar kelas kontrol .....	35
	B. Hasil Analisis Data .....	37
	C. Pengujian Hipotesis .....	41
	D. Pembahasan .....	42
<b>BAB V</b>	<b>: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
	A. Simpulan .....	44
	B. Implikasi .....	44

C. Saran-Saran .....	45
Daftar Pustaka .....	46
Lampiran .....	47

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 : Perlakuan Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	23
3.2 : Subjek Penelitian Siswa .....	27
4.1 : Distribusi Kelompok Eksperimen .....	32
4.2 : Distribusi Kelompok Kontrol .....	38
4.3 : Hasil Uji Validitas.....	39
4.4 : Hasil Uji Reliabilitas .....	39
4.5 : Hasil Uji Normalitas .....	39
4.6 : Hasil Uji Homogenitas .....	40
4.7 : Hasil Uji Perbedaan test Awal .....	41
4.8 : Hasil Uji Perbedaan test Akhir.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 : Langkah 1 menggunakan TAKALINTAR ..... 18

2.2 : Langkah 2 menggunakan TAKALINTAR ..... 19

2.3 : Langkah 3 menggunakan TAKALINTAR .....19

2.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul .....	55
2 : Berita Acara Bimbingan .....	56
3 : Surat Pengantar Izin Penelitian .....	58
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	59
5 : Perangkat Pembelajaran .....	60
6 : Hasil Validasi Materi .....	80
7 : Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran .....	80
8 : Hasil Skor Respon Guru .....	81
9 : Lembar Hasil Plagiasi .....	85
10 : Surat Validasi Materi Instrumen Penilaian .....	87
11 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	88



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting pada kehidupan manusia. Pendidikan ialah pendewasaan individu supaya bisa mengelola potensi, dan keterampilan yang dimiliki Afidatur Ro'azah, (2021). Pada pendidikan terdapat pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antar siswa, antara siswa menggunakan pendidik serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Jika pengajar hanya melibatkan siswa pada proses pembelajaran, siswa akan merasa bosan, jenuh bahkan cenderung takt ah mata pelajaran yang disampaikan. Guru menjadi ujung tombak dalam keberhasilan pembelajaran matematika tentunya memiliki peranan krusial pada melaksanakan pembelajaran. Arsyad, (2019) menyatakan bahwa pengajar artinya orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, serta membimbing peserta didik.

Widayati et al., (2017) mengemukakan bahwa melalui paradigma pembelajaran baru tersebut diharapkan dikelas siswa aktif dalam belajar, aktif berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan orang lain, kreatif dalam mencari solusi dari satu permasalahan yang dihadapi dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Pemahaman materi pelajaran akan menjadi lebih mudah apabila guru menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang baik dan

tepat. Penggunaan media dan model pembelajaran yang diterapkan juga dapat mempengaruhi berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk dapat memotivasi dan minat belajar siswa, guru dapat memanfaatkan model atau teknik pembelajaran yang bermacam-macam Christiana & Suniasih, Ni Wayan., Suadnyana, (2014). Menurut Patonah et al., (2018) model pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan dan tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas. Media pembelajaran memiliki peran yang tidak kalah penting dengan komponen lain dalam kegiatan pembelajaran. Media termasuk alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak Andrijati, (2014).

Pembelajaran matematika yang didapat dari kelas 3 memiliki beberapa tujuan. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menjelaskan tentang tujuan pembelajaran matematika diajarkan di sekolah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Siswa dapat memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, secara akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan

simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dengan mengetahui tujuan pembelajaran matematika tersebut diharapkan sebagai guru dapat memahami adanya hubungan antara matematika dan ilmu lain dalam kehidupan. Sebagai tindak lanjutnya diharapkan agar siswa dapat diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah.

Sampai sekarang banyak orang beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit, karena membutuhkan nalar yang tinggi dari pembelajarannya, begitu pula bagi sebagian guru yang mengajar matematika beranggapan bahwa matematika sulit karena membutuhkan metode mengajar yang rumit dan susah dilaksanakan oleh guru, juga harus menyediakan berbagai alat peraga sesuai dengan materi. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, tidak sedikit siswa yang memandang matematika

sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan sehingga banyak siswa yang berusaha menghindari mata pelajaran tersebut..

Dalam proses belajar mengajar, kegiatan utama adalah belajar bagi siswa dan mengajar bagi guru. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar tersebut, dapat dipahami tentang makna hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan seorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan perubahan dalam dirinya.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Wahidmurni, dkk dipertegas lagi oleh Susanto, (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Fuadi & Anas, (2019), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima

pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Media benda konkret merupakan faktor yang penting untuk membawa siswa ke pembelajaran yang lebih nyata dan akan menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik. Selain itu penggunaan media benda konkret juga akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hasil dari proses pembelajaran dikenal dengan hasil belajar.

Menurut Perdana et al., (2017) hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Agar mata pelajaran matematika tidak terasa membosankan, maka guru harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menyajikan materi dengan cara yang berbeda seperti menggunakan media dan model pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan yaitu memperbaiki proses belajar mengajar melalui pemanfaatan media Takalantar dan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pentingnya penelitian menggunakan media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep pengoperasian perkalian yang sulit, serta menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerjasama antar siswa, dan menumbuhkan saling membantu antar siswa sehingga media pembelajaran Takalintar berbantuan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan menjadikan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran dan memberikan dampak yang positif bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Takalintar merupakan metode atau cara dalam pembelajaran matematika yang digunakan untuk menghitung hasil perkalian dua digit atau lebih. Sebagai contoh  $12 \times 13$ ,  $12 \times 134$  dan masih banyak lagi. Takalintar memudahkan pengoperasian perkalian dasar dengan cepat. Dengan media takalintar diharapkan siswa dapat dengan mudah mengerjakan perkalian. Sebab dengan media takalintar siswa tidak pusing dengan bilangan simpanan. Menurut Handayani, (2019), mengemukakan bahwa Takalintar: a) Memudahkan pengoperasian perkalian dasar dengan cepat, b) Dengan alat peraga takalintar siswa dengan mudah mengerjakan perkalian sebab dengan takalintar siswa tidak pusing dengan bilangan simpanan, c) Penyajian angka lebih cepat, jelas, menarik dan ringkas, d) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, e) Memberikan pengalaman yang konkrit sehingga siswa akan lebih, f) mudah memahami, tidak membosankan dan menyenangkan.

Menurut Y. A. Rahmawati et al., (2019) Takalintar adalah suatu media pembelajaran yang membantu peserta didik lebih mudah melakukan operasi hitung perkalian. Takalintar sendiri merupakan singkatan dari tabel kali pintar, media takalintar merupakan salah satu media yang memudahkan siswa dalam memecahkan masalah persoalan matematika tentang perkalian. Dalam penggunaan media Takalintar guru harus bisa membimbing siswa dalam penggunaan alat peraga tersebut, sehingga dengan melalui bimbingan guru, takalintar dapat berfungsi sebagai jembatan untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan perkalian (Harina et al., 2019).

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurlatifah et al., (2022) bahwa metode pembelajaran TGT dengan media Takalintar efektif terhadap pencapaian prestasi belajar matematika materi pokok perkalian pada siswa kelas III . Selain itu, sejalan dengan penelitian Firdaus, (2018) bahwa kemampuan proses kognitif siswa mengenai materi perkalian yang diajarkan dengan menggunakan teknik Takalintar lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan teknik takalintar. Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada metode peneliti yang digunakan pada peneliti Nurlatifah et al., (2022) metode pembelajaran TGT fokus pada pengamatan pencapaian prestasi belajar matematika.

Pengertian model pembelajaran TGT menurut Rahmawati et al., (2015) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Sedangkan menurut Hamdayama, (2015) mengatakan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim (kelompok) lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah, yaitu: penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team reognition) Solihatin & Wijanarko, (2014).

Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang anggota kelompoknya dipilih secara heterogen. Kelompok-kelompok ini akan belajar secara bersama-sama (teams) dan akan melakukan permainan (games) untuk menyelesaikan permasalahan, sedangkan tournament dilaksanakan setelah pembelajaran selesai.

Model pembelajaran TGT menerapkan sistem pemberian skor, dengan tujuan agar siswa semangat belajar dan melatih siswa untuk berkompetisi dengan jujur. Selanjutnya kelompok yang mendapat skor paling banyak ditentukan sebagai pemenang dan mendapat hadiah dari guru. Model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri: 1) siswa bekerja dalam kelompok kelompok kecil; 2) games tournament; dan 3) penghargaan kelompok Prihantini, (2017).

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang matematika adalah pelajaran yang membosankan. Karena dalam model TGT siswa belajar secara



berkelompok, terdapat permainan yang berupa tournament, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Kelebihan model (TGT) adalah siswa menjadi lebih antusias, bersemangat dan senang dalam pembelajaran karena dengan mengadakan pertandingan antar kelompok kecil. Kelebihan lainnya adalah 1) Lebih meningkatkan waktu untuk tugas, 2) Mengedepankan penerimaan siswa terhadap perbedaan individu, 3) Meskipun waktu yang diberikan sedikit, namun penguasaan materi bisa lebih mendalam, 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan siswa yang lebih aktif, 5) Mendidik siswa untuk berlatih lebih bersosialisasi dengan orang lain, 6) Motivasi belajar siswa meningkat. 7) Hasil belajar siswa lebih baik, 8) Meningkatkan kebaikan budi dan kepekaan untuk lebih bertoleransi satu sama lain.

Menurut Kt Sudha et al., (2016) dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa untuk saling berkolaboratif dan memotivasi satu sama lain dengan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa dapat lebih tertarik, tidak mudah menyerah dan selalu aktif dalam mengikuti dan menyelesaikan tugasnya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok Shoimin, (2014). Model pembelajaran ini sangat sesuai jika diterapkan pada kelas yang memiliki kemampuan heterogen karena siswa yang kemampuannya kurang akan dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan

baik pada saat kerja kelompok Handayani, (2019) sehingga siswa akan senang belajar matematika dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Jadi penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di kelas memiliki dampak positif bagi hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu dari latar belakang tersebut, dilakukan peneliti eksperimen dengan judul pengaruh penggunaan model times games tournament dengan bantuan takalintar untuk siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Kurangnya kemampuan siswa pada memecahkan soal matematika pada materi operasi hitung perkalian.
2. Aktivitas model pembelajaran konvensional yang membentuk kurang maksimal buat memfasilitasi siswa aktif pada pembelajaran.
3. Belum adanya penggunaan media Takalintar pada saat menyampaikan materi operasi hitung perkalian pembagian.
4. Siswa kurang terlibat aktif dalam model pembelajaran sehingga suasana kelas terkesan menjenuhkan/membosankan.
5. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal operasi hitung perkalian yang diberikan guru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan dapat fokus dan mencapai hasil yang diinginkan, maka permasalahan penelitian hanya pada:

1. Siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton siswa hanya disuruh memperhatikan guru.
2. Model pembelajaran yang digunakan *Teams Games Tournament*
3. Media bantuan menggunakan takalintar siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan Takalintar siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti susun, maka tujuan yang akan dicapai adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan Takalintar siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan buat pendidik pada pelajaran matematika supaya dapat menentukan contoh model serta metode pembelajaran yang tepat buat menyampaikan materi pembelajaran, galat satunya menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

### 2. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan kualitas atau mutu guru dan sekolah melalui kinerja guru.

### 3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap operasi hitung perkalian serta pengalaman belajar yang tidak sama sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achyar, M. (2015). Institut Agama Islam Negeri. *Excutive Summary*, 23, 57168.
- Afidatur Ro'azah. (2021). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Christiana, P. P., & Suniasih, Ni Wayan., Suadnyana, I. N. (2014). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD Gugus VIII Sukawati. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Firdaus, F. M. (2018). Pengaruh Teknik Takalintar terhadap Kemampuan Proses Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.127>
- Fuadi, A. S., & Anas, M. (2019). Implementasi Model CIPP dalam Evaluasi Kurikulum 2013 Pendidikan Ekonomi. *Semdikjar 3*.
- Hamdayama, J. (2015). Model dan Metode Pembelajaran Aktif dan Berkarakter. *Kuningan: Ghaliaindonesia: Cet*, 2.
- Handayani, A. F. (2019). Penggunaan Alat Peraga Takalintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Perkalian. *Online Journals*.
- Harina, H., Monawati, & Nurmasiyah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Bersusun di Kelas IV SDN 4 Tapaktuan Aceh Selatan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 3(1).
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. O. (2019). *Ibi.Kkg*. 43–55.
- Kt Sudha, I., Gading, K., Tanggu Renda, N., & Pgsd, J. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV. In *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol. 4, Issue 1).
- Miroah, Budi, E., & Serevina, V. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Terbarukan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015*, 4(1).
- Nurlatifah, M., Ulfa Fauziyah, M., Herawati, W., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2).

- Nurmawan, A. (2023). *Analisis Persepsi Mahasiswa Tentang Aset Cryptocurrency Ditinjau Dari Biaya, Manfaat Dan Resiko*.
- Patonah, S., Syahrullah, A., Firmansyah, D., & Fauziya, D. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Di Kelas X SMK Lentera Bangsa. *Parole*, 1(5).
- Perdana, D. S., Sudjana, I. N., & Januarto, O. B. (2017). PENGARUH LATIHAN SMALL SIDED GAMES 4X4 DAN 8X8 TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING PADA PEMAIN SEPAKBOLA EKSTRAKURIKULER SMP NEGERI 2 GRATI KABUPATEN PASURUAN. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.17977/um040v1i1p40-55>
- Prihantini, M. D. R. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT) BERBANTUAN KARTU DOMINO MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(9).
- Rahmawati, H., Syaodih, E., & Lisnawati, C. (2015). Efektifitas Model Pembelajaran Inquiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *JP2EA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akutansi* (Vol. 1, Issue 1).
- Rahmawati, Y. A., Suastika, I. K., & Triwahyuningtyas, D. (2019). Pembelajaran Media Takalantar Berbantuan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *AR-RUZZ MEDIA* (Issue Yogyakarta).
- Solihatin, E., & Wijanarko, A. (2014). PELATIHAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING SESUAI KURIKULUM 2013 PADA GURU DAN CALON GURU. *Sarwahita*, 11(1). <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.02>
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. In *Biomass Chem Eng*.
- Widayati, A., Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., Zamromi, Z., Nurhayati, A. R., Jayadinata, A. K., Sujana, A., Huda, M., Purnomo, E., Anggraini, D., ..., Meutia, I., Sitompul, S. S., Mahmuda, D., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., & Sari, F. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. *Prasi: Jurnal Bahasa ...*, 16(1).
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.