



Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Dengan Bantuan Takalintar Untuk Siswa Kelas 3 Materi Operasi Hitung Perkalian SDN Satak 2

Ulfa Fajar Setyowati¹, Nurita Primasatya², Abdul Aziz Hunaifi³,
Universitas Nusantara PGRI Kediri

fajarulfa661@gmail.com, nurita.Primasatya@gmail.com, hunaifi@unpkediri.ac.id,

ABSTRACT

Education is one of the important things in human life. Education is the maturity of individuals so that they can manage their potential and skills. The purpose of this study was to determine the effect of using the Teams Games Tournament learning model with the help of Takalintar for grade 3 students of multiplication arithmetic operations. The population of this study was grade 3 of SDN Satak 2 in the 2023/2024 academic year consisting of two classes, namely class A and B, each class having 15 and 12 students. Data analysis techniques were normality test, homogeneity test and average similarity test. The results of the study of the teams games tournament model with the help of Takalintar for grade 3 students of multiplication arithmetic operations at SDN Satak showed that the results of the experimental and control classes from the initial test of the t-count $1.181 > 3.41$, so there was no difference, while in the final test of the experimental and control classes the value of t-count $2.475 > 2.45$. so there was no difference

Keywords: Model Teams Games Tournament, Takarlintar

ABSTRAK

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting pada kehidupan manusia. Pendidikan ialah pendewasaan individu supaya bisa mengelola potensi, dan keterampilan yang dimiliki. Tujuan penelitian ini ntuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan Takalintar siswa kelas 3 materi operasi hitung perkalian. Populasi penelitian ini kelas 3 SDN Satak 2 Tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan B masing masing kelas tersebut memiliki siswa sebanyak 15 dan 12. Teknik Analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata. Hasil penelitian 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

Keywords: Teams Games Tournament Model, Takarlintar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang penting pada kehidupan manusia. Pendidikan ialah pendewasaan individu supaya bias mengelola potensi, danketerampilan 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 tak tahu 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 di kelas siswa aktif dalam belajar, aktif berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan orang lain, kreatif dalam mencari solusi dari suatu 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 Takalintar 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 12×13 , 12×134 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 konkret 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 mengoprasikan 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 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.

METODE

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, selain itu prosedur eksperimen dengan metode *Quasy Eksperimen* (eksperimen semu).. Populasi dan sampel penelitian ini menggunakan kelas 3A sebagai kelas eksperimen dan Kelas 3B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Pengujian ini dilakukan untuk menguji kesahihan setiap item pernyataan dalam mengukur variabelnya. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing pernyataan item yang ditujukan kepada responden dengan total skor untuk seluruh item. Teknik korelasi yang digunakan untuk menguji invaliditas butir pernyataan dalam penelitian ini adalah korelasi Pearson Product Moment. Apabila nilai koefisien korelasi butir item pernyataan yang sedang di uji lebih besar dari r-kritis 0.3. maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan tersebut merupakan



konstruksi (construct) yang valid. Adapun hasil uji validitas kuesioner untuk variabel yang diteliti disajikan pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,864	0,576	Valid
Posttest Eksperimen	0,619	0,576	Valid
Pretest Kontrol	0,767	0,514	Valid
Posttest Kontrol	0,791	0,514	Valid

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrument sebelum digunakan untuk penelitian. Soal yang di uji kevalidannya sebanyak 15 untuk kelas eksperimen dan 12 kelas kontrol. Pengujian validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05. Uji validitas menggunakan bantuan program SPSS 25.0 for Windows. Adapun hasil uji validitas instrument semua butir soal dinyatakan valid. Butir soal yang dinyatakan valid selanjutnya di uji reliabilitasnya.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap butir pernyataan yang termasuk dalam kategori valid. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara menguji coba instrument sekali saja. Kemudian dianalisis dengan menggunakan metode alpha cronbach. Kuesioner dikatakan andal apabila koefisien reliabilitas bernilai positif dan lebih besar dari pada 0.7. Adapun hasil dari uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach'Alpha	r-kritis	Keterangan
TGT	0,789	0,600	Reliabel

Nilai reliabilitas butir pernyataan pada kuesioner masing-masing variabel yang sedang diteliti lebih besar dari 0.60 hasil ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan pada kuesioner andal untuk mengukur variabelnya.

A. Interpretasi Hasil

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian ini menggunakan rumus Uji *kolmogorov-smirnov*. Uji Normalitas ini dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi hasil tes awal dan tes masing-masing kelompok.



Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil_b elajar	Pretest_ Eksperimen	,122	15	,200*	,975	15	,740
	Posttest_ Eksperimen	,114	15	,200*	,958	15	,333
	Pretest_ Kontrol	,111	12	,200	,978	12	,541
	Posttest_ Kontrol	,122	12	,200	,964	12	,651

Berdasarkan tabel 3 di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga sig pada Levene's statistic dengan 0,05 (sig > 0,05) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Eksperimen	1,607	1	3	0,294
Kontrol	3,796	3	5	0,193

Dari hasil perhitungan homogenitas yang disajikan pada Tabel 4.4 di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil akhir kelas eksperimen homogen, karena nilai sig. > yaitu 0,294 > 0,05 dan kelas kontrol 0,193 > 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji persamaan dua rata-rata (uji-t) dan uji t berpasangan

3. Uji Kesamaan Rata

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan varians-variannya yang homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t.

Hasil uji perbedaan test awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:



Tabel 5. Hasil Uji Perbedaan test awal

Kelompok	N	Mean	Md	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	15	66,83	9,96	1,181	3,41
Kontrol	12	67,17			

Dari 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

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan test akhir

Kelompok	N	Mean	Md	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	15	78,08	11,55	2,475	2,45
Kontrol	12	73,33			

Dari 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 DAN SARAN

Keimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa dengan model *teams games tournament* dengan bantuan takalantar 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.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu disarankan kepada para guru untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Diharapkan bagi guru dapat membekali diri dengan mencoba menerapkan tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.
3. Diharapkan bagi penelitalainnya yang berminat melakukan penelitian ini lebih lanjut agar dapat memodifikasi lagi model *Team Games Tournament* (TGT) ini sehingga dapat meningkatkan lagi hasil belajar peserta didik.



DAFTAR RUJUKAN

- 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 li 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, & Nurmasyitah. (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 Takalintar 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.