

ABSTRAK

Kirana Endah Prasetyo, 1182090058, 2022 “Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV*”. (Penelitian *Quasi Eksperimen Pada Pelajaran Matematika di kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung*).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung. Hasil studi pendahuluan terdapat permasalahan dalam nilai hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung ini yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari studi dokumen Penilaian Akhir Semester (PAS) didapati dengan nilai rata-rata 69,5 dari 30 siswa, ada 56% yaitu 17 siswa yang belum tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75 pada pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media tangram dan model konvensional 2) mengetahui gambaran proses pembelajaran matematika di kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung menggunakan model pembelajaran Teams games Tournament (TGT) dan model pembelajaran konvensional 3) mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran konvensional 4) mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model TGT berbantuan media tangram dan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional. Peneliti menggunakan tahapan model TGT dari Slavin yaitu pertama penyampaian materi, Kelompok (*Team*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*), dan Penghargaan kelompok (*Rekognisi Team*). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media tangram lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran model konvensional. Teknik Peneliti menggunakan. Pretest dan Posttest bentuk uraian terdapat 5 butir soal, observasi aktivitas guru dan siswa. wawancara, dan dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *non- equivalent kontrol group design*. Populasi penelitian ini dari dua kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tes sebelum diterapkannya model pembelajaran analisis yaitu Pretest tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol 2) gambaran proses pembelajaran menerapkan model TGT berbantuan Media tangram pada setiap pertemuan mengalami peningkatan guru terlaksana dengan rata-rata 92,6% kriteria sangat baik, dan rerata siswa 89,92% kriteria sangat baik. Pada kelas kontrol rerata guru 84,6% kriteria baik, dan rerata siswa 84,3% kriteria baik 3) analisis posttest terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol 4) hasil hipotesis yakni pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media tangram lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan model konvensional.