

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Madrasah merupakan lembaga pendidikan agama tempat pendidikan berlangsung, yang mana terjadi proses belajar mengajar di dalamnya. Madrasah mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan sendiri menurut Ki Hajar Dewantara yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Pendidikan melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar. Definisi Pendidikan Secara lengkap dirumuskan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003).

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik (Salahuddin, 2011). Dapat disimpulkan pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan yang dimiliki setiap siswa tentunya berbeda-beda yang kemudian hal ini menjadi tugas seorang pendidik untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswanya. Guru sebagai pendidik berkewajiban untuk mengajarkan siswanya agar memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidikan serta pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa baik (Syahputra, 2020).

Pembelajaran matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia SD, karena pembelajaran Matematika di SD akan menjadi dasar pada pendidikan selanjutnya. (Dewiyanti, 2018) Maka dari itu, siswa dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar harus diarahkan untuk

pemahaman konsep dasar yang kuat sehingga siswa mampu untuk mempelajari materi selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Rahma, 2014). Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar di sekolah meliputi tiga aspek, yaitu Aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor (Hayati, 2013). Hasil belajar Kognitif yaitu belajar melibatkan otak. Kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah untuk menyelesaikan masalah melalui hasil tes dan dinyatakan dalam skor. Ketuntasan hasil belajar akan didapat bila siswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajarannya.

Visi MI Miftahul Falah Bandung dalam peningkatan hasil belajar merupakan suatu tujuan yang harus dicapai. Salah satu visinya yaitu memotivasi siswa agar meningkatkan hasil belajar dan membina guru dalam penerapan pembelajaran Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) demi tercapainya visi ini guru harus merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini, Guru memiliki peranan utama untuk mengelola pembelajaran matematika dikelas. Pembelajaran matematika yang berlangsung haruslah berpusat pada siswa. Agar siswa dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada dirinya terutama kemampuan berfikir serta bekerjasama yang nantinya akan mampu memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang terjadi ditemukan permasalahan dalam nilai hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung ini yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari studi dokumen Penilaian Akhir Semester (PAS) didapati 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.

Berdasarkan observasi di kelas diperoleh bahwa pada saat proses pembelajaran matematika yang berlangsung siswa kurang antusias. Siswa hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru, ada beberapa siswa yang bertanya atau

menjawab, sebagian besar mereka hanya diam saja. Pembelajaran masih berpusat pada guru yang membuat siswa cepat bosan dan lelah hal ini akan membuat pembelajaran kurang optimal yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Kemudian melalui wawancara kepada guru wali kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung beliau mengatakan bahwa siswa masih kurang dalam ketelitian dan daya ingatnya terhadap perkalian dan juga rumus–rumus. Salah satu materi yang diajarkan di kelas IV yaitu mengenai bangun datar. Pada materi ini siswa merasa kesulitan dalam pengoperasiannya dikarenakan jenis bangun datar yang beragam dan pada materi ini menuntut siswa hafal akan rumus–rumus bangun datar beserta perkaliannya. Diperkuat dengan hasil wawancara beberapa siswa mengenai pelajaran matematika diperoleh mereka tidak suka matematika dikarenakan pelajaran matematika ini sangat sulit, susah, dan terlalu banyak rumus yang harus dihafal berhubungan dengan angka dan hitungan yang mana membutuhkan konsentrasi dan berfikir yang lebih.

Berdasarkan temuan permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses belajar. Diperlukan pembelajaran yang akan menghasilkan kebermaknaan bagi siswa mampu menjadikan peserta didik mudah akan mengingat dan lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung, jika peserta didik aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut Model pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, model pembelajaran yang cocok akan membantu memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran.

Salah satu solusi yang tepat dari permasalahan di atas adalah penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT). Model pembelajaran Cooperative Learning pembelajaran yang lebih mengedepankan kerja sama dalam mencapai tujuan pengajaran (Rahmayanti, 2017). Siswa dapat saling membantu dalam belajar dan saling mendorong satu sama lain untuk meraih sukses secara akademis. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa mengandung unsur permainan yang mana

dalam pembelajarannya menggunakan kuis – kuis dan system skor, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka tanpa ada perbedaan status. mudah diterapkan, , melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (Slavin, 2005).

Model pembelajaran ini dipilih karena dapat memberikan motivasi yang lebih tinggi menciptakan situasi interaksi sesama teman sebaya dan juga guru (Damayanti, 2017). Dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan demikian, pembelajaran dengan berkelompok dapat membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Apabila para siswa ingin agar timnya berhasil, mereka akan mendorong anggota timnya untuk lebih baik dan membantu mereka melakukannya. Bagi siswa yang kurang paham akan terbantu oleh teman kelompoknya, pemahaman siswapun meningkat siswa bisa saling berkerjasama, menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar dan berdiskusi untuk memecahkan permasalahan dalam soal.

Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki perbedaan dibandingkan dengan tipe-tipe lain, karena pada setiap akhir diadakan turnamen akademik. Dengan adanya turnamen ini peserta didik memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar karena pada dasarnya peserta didik menyukai penghargaan baik dari sesama ataupun guru. Sehingga dengan adanya permainan tersebut menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna, akan menambah keaktifan belajar dan membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model ini sering digunakan dengan dikombinasikan, supaya model pembelajaran lebih maksimal dipadukan dengan media pembelajaran (Slavin, 2005). Media adalah alat bantu atau sejenisnya yang dapat dijadikan sebagai penyalur materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Putra, 2012). Tangram merupakan salah satu benda nyata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tangram merupakan alat peraga berbasis konsep luas. Satu set Tangram terdiri dari 7 potongan bangun datar yang dapat menambah pemahaman siswa mengenai luas bangun datar. Media Tangram ini dapat menumbuhkan daya kreativitas siswa dalam bentuk bangun-bangun tertentu. dan memantapkan pemahaman konsep kekekalan luas (Sundayana, 2018).

Penelitian pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media tangram dipilih karena model ini membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah, berusaha menguasai materi karena ada tahap tournament dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi dan penambahan media Tangram akan menarik minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peseserta didik akan meningkat. Hubungan media tangram dengan materi luas gabungan bangun datar yaitu media tangram memberikan pemahaman awal kepada siswa bahwa satu bangun datar tersusun beberapa bangun datar lain, tangram ini berbentuk persegi terdiri dari 7 keping bangun datar memudahkan pemahaman siswa untuk mengerjakan soal mengenai luas gabungan bangun datar, selain itu membantu siswa untuk menerka-nerka bangun datar apasaja yang ada pada gambar luas gabungan bangun datar dan menentukan rumus bangun datar yang akan digunakan serta siswa mampu menyentuh benda konkrit yaitu media tersebut secara langsung menjadikan siswa memiliki pengalaman yang nyata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, model pembelajaran yang menarik dan media yang sesuai, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa**” pada mata pelajaran matematika materi Bangun datar siswa kelas IVD MI Miftahul Falah kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika sebelum diterapkannya metode *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?

2. Bagaimana gambaran proses pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika yang menerapkan metode *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
3. Bagaimana kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika setelah diterapkan metode *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
4. Apakah kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika yang menerapkan metode *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model konvensional pada kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika sebelum diterapkannya model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
2. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika yang menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
3. Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika setelah diterapkan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament*

(TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas control?

4. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung pada Mata Pelajaran Matematika yang menerapkan metode *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media tagram pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model konvensional pada kelas kontrol?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan informasi dalam bidang Pendidikan mengenai penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tangram terhadap hasil belajar kognitif Matematika siswa kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar dan proses belajar siswa di kelas pun akan menjadi menyenangkan. Anak akan merasa seperti bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, mendorong siswa untuk berlomba berbuat yang terbaik di dalam kelompoknya, memotivasi mereka untuk aktif dan kreatif dalam rangka meningkatkan kompetensinya. Siswa akan melakukan proses *learning by doing* yaitu belajar sambil beraktifitas bukan sekedar menerima informasi dari guru saja. Sehingga dengan sendirinya kemampuan mengingat siswa akan meningkat dan hasil belajar yang maksimal dapat tercapai.

- b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan mampu mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi guru agar dapat menciptakan pembelajaran

matematika yang inovatif. Serta dapat meningkatkan kualitas kinerja guru didalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan disekolah agar dapat melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran kearah yang lebih baik serta menciptakan lulusan siswa yang berkwalitas.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi untuk terus belajar, dan menjadi bahan informasi dan perbandingan bagi para peneliti lain agar dapat menjadi guru yang professional guna meningkatkan mutu Pendidikan.

E. Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*). Belajar kognitif adalah belajar terkait dengan Informasi yang diproses oleh otak. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes. Pengajaran yaitu pengetahuan yang diberikan guru dikembangkan untuk disesuaikan dengan lingkungan, untuk menyelesaikan masalah keseharian.

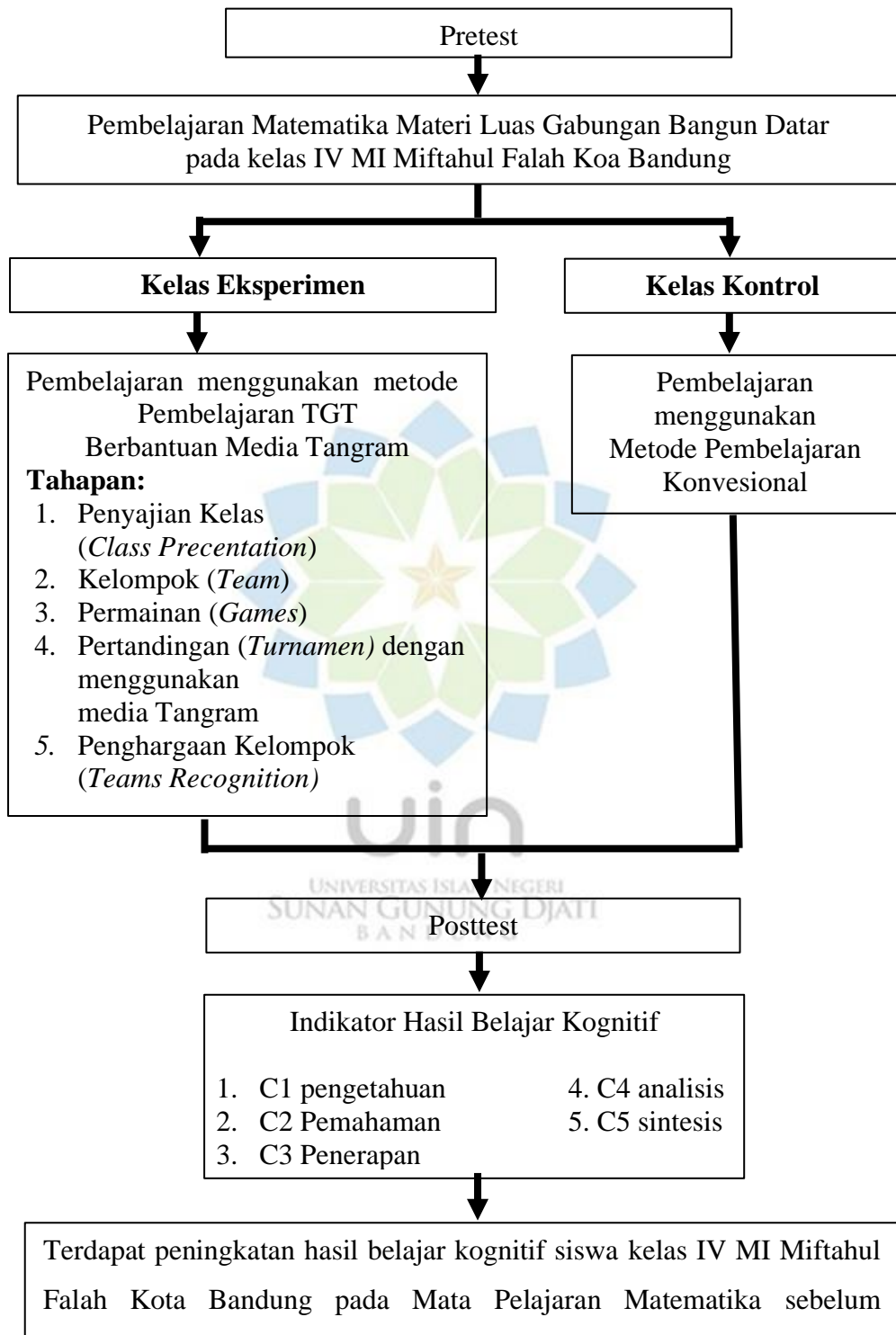
Hasil belajar siswa yang baik tidak luput dari seorang pendidik yang mampu membimbing siswanya dengan baik. Siswa yang aktif akan mampu berkomunikasi, berfikir, dan bergerak dalam belajar. Belajar bukan menerima pengetahuan dari pendidik saja, melainkan belajar itu pengalaman yang dilakukan siswa secara aktif melakukan kegiatan – kegiatan secara langsung. Merujuk pada pendapatnya Benjamin S. Bloom bahwa tujuan pembelajaran harus mengacu pada tiga jenis domain (ranah) yaitu Kognitif, afektif dan

psikomotor. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Bloom membagi ranah kognitif itu menjadi enam kelompok proses berfikir, yaitu: *Knowledge* (Pengetahuan/ hafalan/ ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan) termasuk *lower order thinking*, dan *analysis* (analisis), *syntesis* (sintesis), *evaluation* (penilaian) termasuk dalam *higher order thinking* (Hariyanto, 2011).

Salah satu solusi yang digunakan supaya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah dengan menerapkan model TGT berbantuan media Tangram yang mana media tangram ini adalah media yang konkrit yang dapat diraba dan dimainkan untuk menambah pemahaman anak dalam pembelajaran. Tahapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) menurut Slavin, terdapat lima komponen utama yaitu (1) penyajian kelas (*Class Precentation*), kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*), dan Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*) (Slavin, 2005). Tangram adalah Salah satu permainan yang berasal dari China yang berhubungan dengan matematika (Susilastuti, 2021). Dalam sebuah tangram terdapat tujuh buah bangun datar yang diantaranya: Dua buah segitiga siku-siku sama kaki (besar), Dua buah segitiga siku-siku sama kaki (kecil), Satu buah segitiga siku-siku sama kaki (sedang), Satu buah bujursangkar (kecil) dan Satu buah jajar genjang. aturan untuk menggunakan tangram sangat sederhana. keping tan harus saling menyentuh, dan mereka tidak boleh tumpang tindih yang mana nantinya akan membentuk pola tertentu (Lucas, 2007). Tangram dapat membantu anak untuk mengidentifikasi bentuk, serta menemukan hubungan antara bentuk geometri dua dimensi dan juga membangun kreatifitas siswa. Dengan demikian tangram dapat bermanfaat pada pembelajaran Matematika materi gabungan bangun datar geometri

Dengan menerapkan model TGT dengan media Tangram, diharapkan pembelajaran akan lebih menyenangkan, komunikatif dan interaktif menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (*Studennt centered*) siswa dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitifnya.

kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan Rumusan Masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT berbantuan media tangram dan siswa kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional di MI Miftahul Falah

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT berbantuan media tangram dan siswa kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional di MI Miftahul Falah.

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata hasil belajar kognitif matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tangram.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar kognitif matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model Konvensional.

E. Penelitian Terdahulu

1. Dalam Thesis Dewi, Mia Martina (2021) yang berjudul "*Pengaruh Pembelajaran TGT Berbantuan Media Sultan (Susunan Puzzle Tangram) Terhadap Kemampuan Menghitung Luas Gabungan Bangun Datar (Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Wonosari Temanggung)*". Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design dengan tipe One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian dipilih dengan teknik sampling total atau jenuh. Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan lembar tes pilihan ganda kemampuan menghitung luas gabungan bangun datar. Uji validitas instrumen penelitian dilakukan melalui uji ahli dan diujikan secara statistik menggunakan IBM SPSS Statistics 25 Windows begitu

juga dengan uji reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji Shapiro Wilk. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian dibuktikan kelas yang diberikan treatment dengan probabilitas nilai sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan rata-rata tes kemampuan menghitung gabungan bangun datar yaitu pretest (pengukuran awal) 59,89 dan posttest (pengukuran akhir) 81,13. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Pembelajaran TGT berbantuan Media SULTAN (Susunan Puzzle Tangram) berpengaruh terhadap kemampuan menghitung luas gabungan bangun datar siswa Kelas IV SDN Wonosari Temanggung.

2. Dalam Thesis Dede Ramdani, (2020) yang berjudul "*Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran fikih melalui model Team Game Torunamet dengan media kartu Quatet: Quasi eksperiment pada Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang*" hasil penelitian yang diperoleh yaitu penerapan model team game tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih materi ibadah haji. rata-rata aktivitas 75%, naik 20 % dari aktivitas sebelumnya yaitu 55%. Begitu juga dengan aktivitas peserta didik pada MI Sabilil Huda rata-rata aktivitas sebesar 71%, naik sebesar 14 % dari rata-rata sebelumnya yaitu 58%. Rata-rata nilai pretest 33,8 naik menjadi 75,8 pada MI Al-Adzkar. Begitu juga dengan MI Sabilil Huda, rata-rata pretest menunjukkan nilai 38,00. Namun setelah diberikan treatment dengan menerapkan model pembelajaran TGT, rata-rata nilai posttest mencapai angka 71. Secara keseluruhan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperiment sebesar 73,33 lebih besar dari nilai rata-rata dari kelas kontrol yaitu 68,00.
3. Dalam Jurnal pendidikan oleh Abda'u, Hanurawan, & Sutarno. (2020) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil*

Belajar Anak SD.” Penelitian dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Klojen Kota Malang menggunakan desain quasi eksperimental dengan rancangan pretest-posttest control grup design. Data hasil uji gain score menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas kontrol 0,5482. Sementara itu, pada kelas kontrol, untuk nilai rata-rata yang didapatkan siswa yaitu 0,3698. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan perbandingan skor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang didapatkan dari skor pretest dan skor posttest menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. melalui analisis hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,00 yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional memengaruhi hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat kesamaan yang dilakukan peneliti yaitu terdapat pada variable X yang sama menggunakan metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan kesamaan pada variable y yaitu mengenai hasil belajar siswa. Yang berbeda yaitu terdapat pada pembelajaran dan materi yang berbeda – beda. Peneliti mengambil materi matematika mengenai Bangun datar. Dan perbedaan selanjutnya yaitu pada objek penelitiannya bermacam – macam. Peneliti mengambil objek penelitiannya siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Alasan mengapa peneliti menggunakan bantuan media belajar dalam model pembelajaran *team games tournament* (TGT) ialah untuk memberikan manfaat, untuk membantu siswa memahami pembelajaran Matematika dalam materi Luas Bangun Datar. peneliti menggunakan bantuan media yang sederhana untuk membantu siswa memahami konsep tertentu yang kurang mampu dijelaskan hanya dengan teori saja. Dengan adanya bantuan media pembelajaran tangram ini, siswa belajar lebih konkrit dan materi yang disampaikan lebih jelas serta akan meningkatnya kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran.