

---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS  
GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA PAPAN FLANEL  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI  
PERKALIAN PECAHAN DESIMAL SISWA KELAS V  
UPT SD NEGERI 067246 MEDAN  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT  
COOPERATIVE LEARNING MODEL USING FLANNELBOARD  
MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES ON  
MULTIPLICATION OF DECIMAL FRACTIONS STUDENTS  
IN CLASS V UPT STATE ELEMENTARY SCHOOL  
067246 MEDAN YEAR TEACHINGS 2023/2024***

Nirwana Br Depari, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.  
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: [nirwanasembiring306@gmail.com](mailto:nirwanasembiring306@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain post-test non-equivalent control group design. Alat pengumpulan data menggunakan tes essay yang terdiri dari 3 soal dengan tingkat kognitif C3. Teknik analisis data menggunakan uji t dan uji chi-square. Hasil analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa (1) hasil pembelajaran matematika dari siswa yang diajarkan oleh model pembelajaran koperasi Turnamen Team Tams Toam menggunakan papan flanel untuk melipatgandakan desimal skor 33,125 sesuai dengan kriteria rata-rata, (2) hasil pembelajaran matematika dari siswa diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments tanpa media papan flanel materi perkalian pecahan desimal bebas diperoleh dengan rata-rata 29,31 kriteria rendah dan (3) Teams Games mempunyai pengaruh yang signifikan. hasil belajar materi perkalian pecahan desimal siswa kelas V UPT SD Negeri 067246 Medan tahun pelajaran 2023/2024.

*Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament, Papan Flanel, Hasil Belajar Matematika*

**Abstract**

*This research is a quasi-experimental research with a post-test non-equivalent control group design. The data collection tool uses an essay test consisting of 3 questions with cognitive level C3. Data analysis techniques use the t test and chi-square test. The*

*results of data analysis and hypothesis testing show that (1) the mathematics learning outcomes of students taught by the cooperative learning model of the Tams Toam Tournament Team used flannel boards to multiply the decimal score of 33.125 according to the average criteria, (2)) the mathematics learning outcomes of students. Taught using the Teams Games Tournaments Cooperative Learning Model without flannel board media, free decimal fraction multiplication material was obtained with an average of 29.31 low criteria and (3) Teams Games had a significant influence. Learning outcomes for multiplication of decimal fractions for class V students at UPT SD Negeri 067246 Medan for the 2023/2024 academic year.*

*Keywords: Cooperative Learning Model Teams Games Tournament, Flannel Board, Mathematics Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan aktifitas siswa yang mengubah tingkah laku menjadi baik dan menghasilkan perubahan-perubahan keterampilan dan sikap-sikap yang baik. Sesuai dengan yang di jelaskan Herawati (2018:47) “Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru dan lain sebagainya”. Isnu Hidayat, (2019:13-14) mendefinisikan “belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku dan sikap, serta mengukuhkan kepribadian”.

Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, karena mata pelajaran matematika banyak menggunakan rumus dalam memahami konsep dan memecahkan masalah pada soal cerita, sehingga siswa tidak tertarik bahkan merasa membosankan. Sesuai yang dijelaskan oleh Afi Choirina Muqtafua, dkk (2022:307) bahwa “kesulitan belajar matematika yang dialami siswa diantaranya kesulitan perhitungan, kesulitan memahami konsep, kesulitan keterampilan matematika, dan kesulitan memecahkan masalah pada soal cerita.” Untuk mengatasi supaya siswa tertarik untuk belajar matematika, maka dalam penyampaian materi pelajaran guru harus berusaha untuk menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan akan aktif mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi dari kepala sekolah faktor penyebab dari guru antara lain, penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi, penggunaan model pembelajaran kooperatif belum maksimal, penggunaan media pembelajaran masih kurang. Kemudian dari faktor siswa antara lain, kurang menyukai pembelajaran matematika, motivasi belajar masih kurang, disiplin belajar masih kurang, kesulitan menyelesaikan soal matematika dan kesulitan menyelesaikan soal perkalian pecahan desimal.

Berdasarkan temuan permasalahan di atas, maka perlu pemilihan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran, sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajarnya. Satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain penggunaan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan sehingga guru akan terbantu dalam menjelaskan materi pelajaran dan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Memadukan model pembelajaran dan media pelajaran dalam menyampaikan satu materi pelajaran akan lebih meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran, siswa akan lebih aktif, akan meningkat minat dan motivasi belajarnya, sehingga hasil belajar yang diperoleh akan lebih maksimal.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen, yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, namun tidak berfungsi untuk mengendalikan sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2021:118). Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori eksperimen dan kategori kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen diajarkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dengan menggunakan papan flanel dan kelas

kontrol diajarkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament tanpa menggunakan lingkungan papan flanel. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pre-test dan post-test.

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif menggunakan pemegang kain flanel tipe Teams Games Tournament. Untuk lebih jelasnya berikut tabel pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament pada kelas dengan menggunakan media flanel V UPT SD Negeri 067246 Medan:

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

| Pretest        | Perlakuan | Posttest       |
|----------------|-----------|----------------|
| O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |

**Sumber: Sugiyono (2021: 116)**

Keterangan:

O<sub>1</sub>= Kelas eskperimen

O<sub>2</sub>= Kelas kontror

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 semester ganjil dikelas V-A dan V-B yang jumlah siswa sebanyak 46 siswa. Sebelum pelaksanaan penelitian, siswa diberikan pre test terlebih dahulu. Pre test ini diberikan pada kedua kelas dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang klasifikasi jenis hewan.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument penelitian yaitu: Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar soal penelitian, dan media pembelajaran. Prosedur penelitian pertama yang dilakukan penulis adalah meminta izin kepada kepala sekolah sekolah UPT SD Negeri 067246 Medan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin

selanjutnya bertemu dengan wali kelas untuk berdiskusi tentang pelaksanaan penelitian tersebut. Setelah berdiskusi dengan kedua wali kelas maka disepakati penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 November 2023 melaksanakan pre test, untuk mengetahui hasil belajar siswa materi perkalian pecahan desimal kedua kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Hasil pre test kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan dua rata-rata. Berdasarkan perhitungan data pre test diperoleh bahwa hasil belajar awal siswa diperoleh rata-rata sehingga kelas yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi menjadi kelas eksperimen dan yang memperoleh nilai rata-rata terendah menjadi kelas kontrol.

Setelah dihitung diperoleh kedua kelas berdistribusi normal, homogen, dan hasil uji hipotesis menunjukkan kedua kelas memiliki hasil belajar matematika awal yang setara. Selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran, di kelas V-B sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif teams games tournament menggunakan media papan flannel dan di kelas V-A sebagai kelas kontrol menggunakan model kooperatif teams games tournaments tanpa media papan flannel, dalam pelaksanaan model teams games tournaments berbantuan media papan flannel, terlebih dahulu siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 7 siswa.

Selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan mengarahkan dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan perkalian pecahan desimal pada media papan flannel, dan setelah pembelajaran selesai peneliti mengarahkan siswa untuk menjawab soal post tes yang telah dibagikan kepada setiap siswa. Setelah selesai hasil post tes kemudian diperiksa, diolah, dan dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif teams games tournaments menggunakan media papan flannel 33,125 dan termasuk kriteria sedang. Kemudian nilai rata-rata hasil belajar tanpa menggunakan media papan flannel 29,3181 dan termasuk kriteria rendah. Hasil pengujian perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan rumus

statistic t, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif teams games tournament menggunakan media papan flannel lebih tinggi darai pada rata-rata hasil belajar yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif teams games tournaments tanpa menggunakan media papan flannel.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji chi square diperoleh bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif teams games tournament menggunakan media papan flannel terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pecahan desimal siswa kelas V UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas V-B mendapat nilai rata-rata 13,125 setelah dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif teams games tournament menggunakan media papan flannel pada materi perkalian pecahan desimal diperoleh rata-rata 33,125.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas V-A mendapat nilai rata-rata 12,9545 setelah dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif teams games tournament tanpa menggunakan media papan flannel papa materi perkalian pecahan desimal mendapat nilai rata-rata 29,3181
3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif teams games tournament dengan media papan flannel terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pecahan desimal siswa kelas V UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Afi Choirina Muqtafia dkk. (2022). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Cara Mengatasinya Pada Siswa Sekolah Dasar*, Tinjauan Literature Review Seminar Nasional LPPM UMMAT 1. 296-309.
- Ahdar Djamaluddin dan Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Sulawesi Selatan*: CV Kaaffah Learning Center.  
<http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf>.
- Aisyah Fadilah dkk. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*.
- Amanda Putri Elysia dkk. (2022). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar IPA*: FKIP E-Proceeding. 45-49.
- Amelia Putri Wulandasari dkk. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education 5(2). 3928-3936.
- Andi Sulistio dan Nik Haryanti. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara  
<https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/408751-model-pembelajaran-kooperatif-cooperativ-609b9c2e.pd>.
- Aris Shoimin. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Penerbit AR-RUZZ Media.
- Atep Sujana. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif* .Depok. PT RAJAGRAFINDO
- Cucu Sutianah. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Belajar\\_dan\\_Pembelajaran/B0bgeaaaqbaj?hl=Id&Gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran/B0bgeaaaqbaj?hl=Id&Gbpv=1).
- Eva Maghfiroh dan Syamsul Arifin. (2021). *Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik* 4(2). Hal 213-231.
- Fauzan, Syafrilianto dan Lubis Maulana Arafat. (2020). *Microteaching di SD/MI*, Kencana.
- Herawati. (2018). *memahami proses belajar anak*: Jurnal Pendidikan Anak Bunayya, 4(1). 27-48.
- Isnu Hidayat. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populasi*, Diva Press.
- Jamal Mirdad. (2020). *Model Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*, Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam, 2 (1). 14-23.
- Kristianus J. Tute, Lely Suryani, dan Ariswan Usman Aje. (2020). *Pengaruh Iklim Kerja dan Kualitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa*: Jurnal Basicedu. 4(4). 1326-1335.