

F.002080.S/IKIP.SLW/VII/2024

**PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS III**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



NURUL FADILAH

NIM 22060419

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

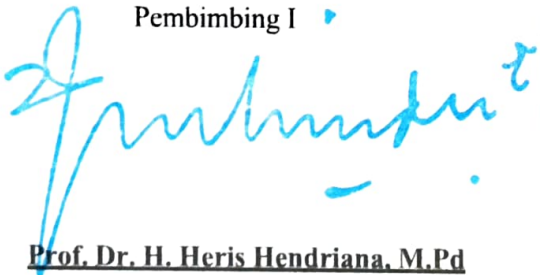
PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS III

Oleh:

Nurul Fadilah
NIM. 22060419

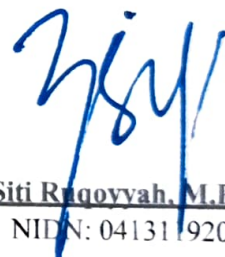
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Heris Hendriana, M.Pd
NIP. 196909111994031001

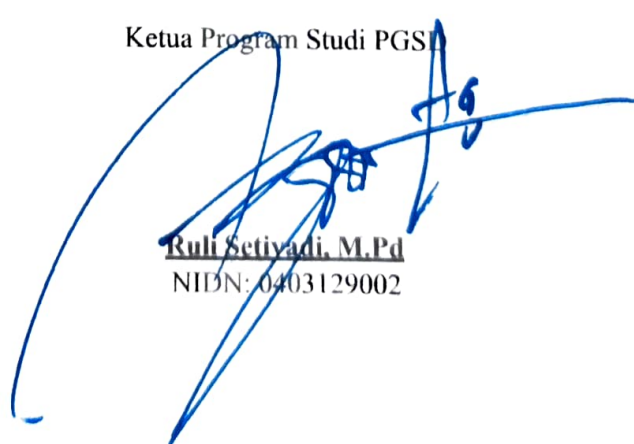
Pembimbing II



Siti Ruzqoyyah, M.Pd
NIDN: 0413119201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setiyadi, M.Pd
NIDN: 0403129002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fadilah

NIM 22060419

Judul Skripsi : Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman

Konsep Matematis pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas beserta seluruh isi adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika-etika keilmuan dalam karya seni atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya seni ini.

Cimahi, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Nurul Fadilah

NIM. 22060419

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dengan media berbantuan *wordwall* pada siswa kelas III Sekolah Dasar; dan (2) Kesulitan siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* berbantuan *wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method* dengan desain penelitian yaitu *the explanatory sequential design*. Lokasi penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah di Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sebanyak 22 siswa. Adapun data penelitian diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*, lembar angket untuk siswa dan guru, observasi dan wawancara. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan semula rata-rata perolehan nilai 64,27 menjadi 89,68 dan mencapai persentase ketuntasan sebesar 86% setelah perlakuan model *Team Game Tournament* diterapkan. Sedangkan data kualitatif menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi para siswa berfokus pada penggunaan media *wordwall* melalui teknologi digital sehingga siswa cenderung masih sulit dan belum terbiasa melaksanakan turnamen akademik yang telah disiapkan oleh peneliti. Kemudian kesulitan guru menunjukkan adanya kesulitan dalam mengelola kelas karena kegiatan pembelajaran yang seharusnya berjalan aktif namun dalam implementasinya pembelajaran seringkali berjalan tidak kondusif. Sehingga guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran dalam setiap aktivitas belajar. Selain itu kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda menyebabkan guru seringkali harus menjelaskan materi berulang-ulang kali. Di setiap pertemuan seringkali pembelajaran hanya didominasi oleh siswa yang cerdas, sehingga tidak terlihat siswa mana yang belum mengerti.

Kata Kunci: Kemampuan pemahaman konsep matematis, Matematika, *Team Game Tournament* dan *Wordwall*

ABSTRACT

This research aims to determine: (1) Increasing students' ability to understand mathematical concepts using the Team Game Tournament Type Cooperative Learning model with wordwall-assisted media in class III elementary school students; and (2) Difficulty for students and teachers in improving their ability to understand mathematical concepts by using the Team Game Tournament Type Cooperative Learning model assisted by wordwall. The research method used is a mix method with a research design, namely the explanatory sequential design. The research location was carried out at one of the schools in Ngamprah District, West Bandung Regency. The research subjects were 22 class III students. The research data was obtained from pretest and posttest data, questionnaire sheets for students and teachers, observations and interviews. Based on the quantitative data obtained, it shows that there is an increase in students' ability to understand mathematical concepts with an average score of 64.27 to 89.68 and achieving a completion percentage of 86% after the Team Game Tournament model treatment was implemented. Meanwhile, qualitative data shows that the difficulties faced by students focus on using wordwall media via digital technology so that students tend to still have difficulty and are not used to carrying out academic tournaments that have been prepared by researchers. Then the teacher's difficulties show that there are difficulties in managing the class because learning activities are supposed to be active, but in their implementation learning is often not conducive. So teachers must prepare learning strategies in every learning activity. Apart from that, the different abilities of each student mean that teachers often have to explain the material repeatedly. In every meeting, learning is often dominated by only intelligent students, so it is not visible which students don't understand.

Keywords: Ability to understand mathematical concepts, Mathematics, Team Game Tournament and Wordwall

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa pula shalawat dan salam senantiasa tercurahkan bagi Rasulullah SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang. Penelitian skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III” merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi.

Terselesaikannya skripsi tidak terlepas dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dengan tangan terbuka demi kesempurnaan skripsi sehingga dapat memberikan manfaat dan dapat memenuhi kriteria yang dipersyaratkan.

Bandung Barat, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i>	17
1. Definisi Model <i>Cooperative Learning</i>	17
2. Definisi Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i>	18
3. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i>	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i>	23
B. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	26
C. Pemahaman Kemampuan Matematis	27
1. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep	27

2. Indikator Pemahaman Konsep	29
D. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	32
1. Pengertian Pembelajaran	32
2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	33
3. Materi Pecahan	35
E. Penelitian Relevan	38
F. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode dan Desain Penelitian.....	41
B. Tahapan Penelitian.....	45
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Instrumen Penelitian.....	50
E. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	64
BAB IV PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Proses Pembelajaran melalui Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III.....	69
2. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III	88
3. Kendala Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	97
B. Pembahasan.....	114
1. Proses Pembelajaran melalui Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III.....	114

2. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III	117
3. Kendala Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	120
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	124
A. Simpulan	124
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	224
RIWAYAT HIDUP	224