



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU JAM SUDUT DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR**

**Mukti Lestari<sup>1</sup>, Ryky Mandar Sary<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 4 Januari 2024  
Revisi: 15 Maret 2024  
Diterima: 27 Maret 2024  
Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:  
Teams game tournament, angle  
material, learning outcome

Kata Kunci:  
Teams game tournament, jam  
sudut, hasil belajar

DOI :  
10.31932/jpdp.v10i1.3143

Surel Korespondensi:  
rykymandasary@upgris.ac.id

### **Abstract**

The aim of this research is to determine the completeness of Mathematics learning outcomes at class III on Angle Material through TGT model learning assisted by Angle Clock Learning Media. The research method used is a quantitative method in the form of an experiment with a one group pretest-posttest design. The population in this study was class III students at SD Negeri 03 Cibelok in the academic year 2023/2024 with totaling 36 students. Data collection was obtained through the test method to determine student learning outcomes. Data were analyzed through the normality test, T-test, test for increasing learning outcomes (N- Gain test). The results of the research show that the learning outcomes of class III students at SD Negeri 03 Cibelok on Angle material after using the TGT Model assisted by Angle Clock have achieved learning completeness. It is known from the tcount>ttable value is 17,327 > 1,690. There is a significant difference on student learning outcomes after using TGT Assisted by Corner Clock Learning Media.

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar matematika kelas III Materi Sudut melalui pembelajaran model TGT Berbantu Media Pembelajaran Jam Sudut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif berbentuk eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes untuk menentukan hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan uji normalitas, Uji -T, uji peningkatan hasil belajar (uji N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok pada materi Sudut setelah menggunakan Model TGT berbantu Jam Sudut sudah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini diketahui dari nilai thitung>ttable yaitu 17.327 > 1.690, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan TGT Berbantu Media Pembelajaran Jam Sudut.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

**Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa**



### **Pendahuluan**

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan disetiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014, salah satu tujuan pembelajaran

matematika adalah untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada

dalam pemecahan masalah dengan kontek matematika maupun di luar matematika.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan ilmu yang dimana ilmu itu didapat dengan belajar. Menurut Munandir (Syaparuddin, dkk., 2021) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan catatan dalam individu. Perubahan tersebut sebuah kegiatan belajar dapat digambarkan pada segala model misalnya perubahan ilmu pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kemampuan, percakapan, *habbit* atau kebiasaan serta perubahan yang lain pada seseorang. Tugas pokok seorang guru adalah membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami peserta didik tidak terkecuali pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan belajar ilmu pengetahuan menggunakan nalar dan memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran serta aktifitas

dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan suatu informasi atau gagasan (Wandini, 2019). Pembelajaran matematika di SD terdiri atas berbagai pokok materi bahasan, salah satunya mengenai materi Sudut. Menurut Muthmainah (77: 2023), guru harus bisa menggunakan model-model dan strategi pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran karena hal tersebut sangat mempengaruhi proses belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap suatu konsep kepada siswa dengan baik agar dapat diipahami dan dikuasai sepenuhnya oleh siswa.

Dalam pelaksanaannya, pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan karakter peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tidak boleh dilakukan asal-asalan, maka pelaksanaan pembelajaran agar dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, guru perlu mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswanya (Aji, 2018). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat

membuat siswa lebih mudah untuk menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran diduga dapat mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya, sehingga siswa belajar dengan berkolaborasi. Belajar kolaborasi digambarkan sebagai suatu model pengajaran yang mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama (Febrolianti, 2022).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu varian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama dan kegiatan bersama antar anggota kelompok. Keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif adalah terletak pada kontribusi masing-masing anggota kelompok (Shafiyah, 2020). Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Menurut Soleh dalam Mediatati & Sulistyono (2019), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi.

Adapun sintak dari model TGT menurut Shoimin (2021: 205), yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Kelebihan model TGT menurut Shoimin (2021: 207) yaitu, peserta didik yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah akan aktif dan berperan penting dalam kelompoknya, model pembelajaran TGT menumbuhkan rasa kebersamaan sesama anggota kelompok, serta membuat siswa lebih senang mengikuti pembelajaran karena terdapat permainan yang berupa turnamen. Disamping itu, model TGT memiliki kekurangan, menurut Shoimin (2021: 208) kekurangan dari model TGT yaitu membutuhkan waktu yang lama, oleh karena itu guru dituntut untuk pandai

memilih materi yang sesuai, serta guru harus mempersiapkan pembelajaran model TGT dengan baik. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Jam Sudut.

Pembelajaran sudut tidak hanya dapat menggunakan penggaris busur saja. Materi sudut di kelas III dapat diajarkan dengan media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi Sudut adalah media Jam Sudut. Media Jam Sudut dibuat dengan papan kayu yang didalamnya didesain berbentuk jam dengan desain dan pewarnaan menggunakan cat. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi sekaligus untuk melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media yang digunakan (Nurhuda, 2021). Jam Sudut merupakan suatu media pembelajaran matematika, khususnya pada materi sudut berbentuk jam yang didalamnya juga terdapat besar sudutnya. Manfaat media jam sudut untuk memudahkan guru dalam menjelaskan macam- macam sudut, besar sudut dan cara melukis sudut (Nurpratiwiningsih *et al.*, 2021).

Menurut Bito dalam Damopolii

(2019) menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran didasari atas empat indikator, yaitu ketercapaian keefektifan kemampuan guru mengelola pembelajaran, ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik, respon peserta didik terhadap pembelajaran, serta ketercapaian ketuntasan belajar. Jika keempat indikator tersebut dapat terlaksana dengan baik maka hasil dari pembelajaran akan efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas III, dalam pembelajaran di Kelas III SD Negeri 03 Cibelok, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran disebabkan karena rendahnya pengalokasian anggaran untuk pengembangan media pembelajaran, sehingga biaya pengembangan khusus media di sekolah tidak dianggarkan dalam Anggaran Pendapatan Belanja Sekolah (APBS). Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi dan mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah saja (Sari, *et al.*, 2021).

Setelah dilakukan observasi

lebih lanjut, di Kelas III SD Negeri 03 Cibelok, banyak dijumpai siswa yang terlihat kebingungan, dalam artian masih banyak siswa yang belum memahami konsep jenis-jenis sudut, mengukur sudut dan besaran sudut. Selain belum memahami konsep materi sudut, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih rendah. Hal tersebut dikarenakan, berdasarkan hasil observasi, guru dalam mengajarkan materi masih menggunakan sistem pembelajaran sederhana, yaitu masih menggunakan metode ceramah saja, sehingga pembelajaran terasa monoton.

Penelitian terkait pembelajaran materi sudut dengan berbantu media Jam Sudut telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Nurhuda & Hendrawan (2021), berdasarkan penelitian tersebut, pembelajaran materi sudut berbantu media Jam Sudut berpengaruh pada hasil belajar siswa di Kelas III. Hakim (2021), menyatakan adanya peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posstest*. Selain itu, menunjukkan bahwa Media Jam Sudut memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Aji (2018), berdasarkan penelitian tersebut, ketuntasan

belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *example non example* berbantu media VISETA mencapai 88,57%, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal yang sudah dihipotesiskan, yaitu 75%. Penelitian ini memfokuskan pada bahasan yang sama yaitu terkait hasil belajar.

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi sudut, mengingat pembelajaran materi sudut di Kelas III adalah sebagai dasar siswa dalam mempelajari materi menentukan besar sudut menggunakan busur derajat di Kelas IV. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep dasar sudut, yang diantaranya terkait pengertian sudut, jenis-jenis sudut, serta memahami tentang pengukuran tidak baku berbantu Jam Sudut.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Cibelok Pernalang. Penelitian dilakukan pada semester

genap Tahun Ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas yakni Model Pembelajaran TGT berbantuan media jam sudut dan variabel terikat yakni hasil belajar.

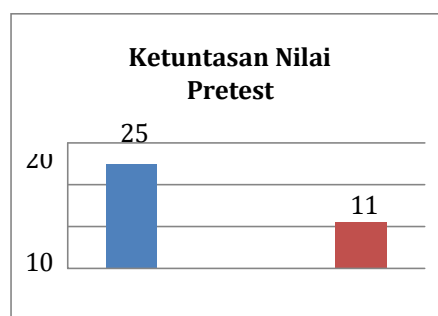
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design* dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok yang berjumlah 36 siswa, yang terdiri dari 18 laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, tes, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan

uji normalitas, kemudian dilakukan uji-t atau uji hipotesis, selanjutnya uji n-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

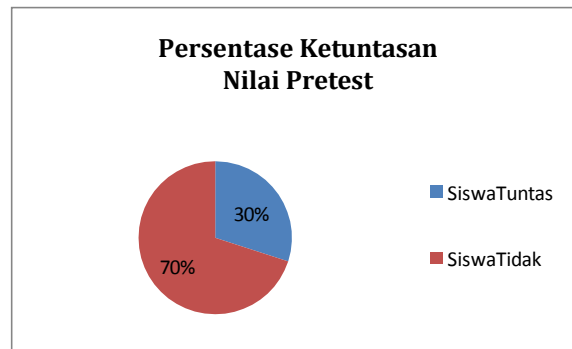
Sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantu Jam Sudut pada materi sudut, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. Siswa mengerjakan soal *pretest* berupa pilihan ganda sebanyak 25 soal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari mata pelajaran matematika adalah 65. Berdasarkan nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 24 dan nilai tertinggi 88 dengan rata-rata nilai 56. Jumlah siswa tuntas ada 25 siswa, dan 11 tidak tuntas. Hal ini berarti persentase ketuntasan adalah 30%. Grafik ketuntasan *pretest* dapat dilihat melalui Gambar 1., berikut ini.



Gambar 1. Ketuntasan Nilai Pretest

Pada *pretest*, jumlah siswa yang tuntas adalah 11, dan siswa yang tidak tuntas adalah 25. Dari hasil tersebut maka diperoleh persentase ketuntasan adalah 30%, dan 70%

untuk siswa yang tidak tuntas pada materi Sudut. Berdasarkan hal tersebut maka persentase ketuntasan *pretest* dapat dilihat melalui Gambar 2., berikut.



**Gambar 2. Persentase Ketuntasan Nilai Pretest**

Setelah siswa mengerjakan *pretest*, maka siswa diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media jam sudut. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan penjelasan terkait materi sudut. Pada pertemuan kedua, siswa bersama kelompoknya melakukan permainan menggunakan media jam sudut. Setiap kelompok maju ke depan untuk mencoba menjawab setiap pertanyaan yang tertera pada kartu soal.

Permainan dilakukan dengan menjawab 10 soal pada kartu soal, dengan skor soal yang dijawab benar adalah 100, dan soal yang dijawab

salah adalah 0. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 1000.

Pada pertemuan ke tiga, 2 (dua) kelompok yang mendapatkan skor tertinggi pada permainan di hari ke dua diminta untuk bertanding. Pertandingan dilakukan dengan cara 3 (tiga) orang dari kelompok 1 maju untuk bertanding dengan 3 (tiga) orang dari kelompok 2. Masing masing kelompok menjawab 10 soal. Setelah itu, 3 anak dari masing-masing kelompok yang belum bertanding, melakukan pertandingan yang sama juga, sehingga dihasilkan skor total dari pertandingan tersebut.

Setelah diumumkan juara 1 dan 2, kemudian siswa diberikan *reward*.

Pada akhir pembelajaran seluruh siswa diminta mengerjakan *posttest*, dengan jumlah 25 soal. Berdasarkan nilai *posttest*, diperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 100, dengan 35

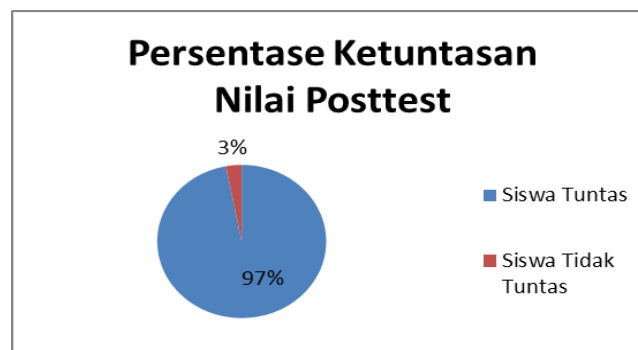
siswa dinyatakan tuntas, dan 1 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan adalah 97%. Grafik ketuntasan *posttest* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketuntasan Nilai Posttest

Pada *posttest*, persentase ketuntasan siswa adalah 97%, dengan jumlah siswa tuntas adalah 35 siswa, dan sementara terdapat 1 (satu)

siswa tidak tuntas. Berdasarkan hal tersebut maka persentase ketuntasan nilai *posttest* dapat dilihat melalui diagram pada Gambar 4., berikut.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Nilai Posttest

Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* maka perlu dilakukannya uji normalitas *pretest* dan *posttest*. Dari uji normalitas diperoleh bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) menunjukkan bahwa  $< 0.05$  maka dilakukan pengecekan menggunakan Monte

Carlo Sig. (2-tailed) yang menunjukkan bahwa  $0.174 > 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada *pretest* dan *posttest*. Adapun tabel uji normalitas dapat dilihat melalui Tabel 1.

**Tabel 1. Uji Normalitas Nilai *Pretest-Posttest***

| N                                |                       |                      | 36                |
|----------------------------------|-----------------------|----------------------|-------------------|
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> |                       | Mean                 | .0000000          |
|                                  |                       | Std. Deviation       | 6.45688831        |
| MostExtremeDifferences           |                       | Absolute             | .180              |
|                                  |                       | Positive             | .148              |
|                                  |                       | Negative             | -.180             |
|                                  |                       | Test Statistic       | .180              |
|                                  |                       | Asymp.Sig.(2-tailed) | .005 <sup>c</sup> |
| MonteCarloSig.                   |                       | Sig.                 | .174 <sup>d</sup> |
| (2-tailed)                       | 99%ConfidenceInterval | Lower Bound          | .164              |
|                                  |                       | UpperBound           | .184              |

Jika sudah ditemukan bahwa data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan Uji-T. Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “Hasil belajar siswa pada materi sudut berbantu media jam sudut sudah

mencapai ketuntasan belajar”.

Kesimpulan penelitian dapat dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 2., berikut.

**Tabel 2. Uji-T Nilai *Pretest-Posttest***

| One-Sample Test |        |                 |                 |                                           |       |       |
|-----------------|--------|-----------------|-----------------|-------------------------------------------|-------|-------|
| Test Value = 75 |        |                 |                 |                                           |       |       |
| T               | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |       |
|                 |        |                 |                 | Lower                                     | Upper |       |
| Posttest        | 17.327 | 35              | .000            | 19.556                                    | 17.26 | 21.85 |

Hasil pada Tabel 2., menunjukkan bahwa hasil belajar dengan ketentuan hasil  $> 75$  menunjukkan  $t_{hitung}$  17.327 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1.690. Hasil belajar dinyatakan bahwa sudah memenuhi ketuntasan belajar jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17.327 > 1.690$ . Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi

sudut berbantu jam sudut sudah mencapai ketuntasan belajar.

Setelah dilakukan uji normalitas dan Uji - T, maka dilakukan Uji N-Gain untuk mengetahui gain sudah ternormalisasi atau belum. Uji N- Gain dapat dinyatakan bahwa gain sudah ternormalisasi atau belum dapat dilihat jika nilai *score gain* atau  $g \geq 0.7$ . Pada tabel ditunjukkan bahwa nilai

*gain score* yaitu 0.8789 dimana nilai tersebut sudah melebihi nilai *gain* yang telah ditunjukkan.

Nilai yang didapat dari uji *N\_ Gain* adalah  $0.8789 \geq 0.7$  yang ditunjukkan pada taraf yang tinggi, dimana soal tersebut dinyatakan bahwa ada peningkatan yang tinggi atas hasil

belajar siswa pada materi Sudut di Kelas III. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa, yang dapat dilihat setelah diterapkannya pembelajaran sudut dengan model TGT berbantu jam sudut. Tabel 3., dibawah ini hasil Uji *N-Gain Pretest-Posttest* Kelas III pada materi sudut.

**Tabel 3. Uji N-Gain Pretest-Posttest**

|                  | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
|------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| NGain_score      | 36 | .31     | 1.00    | .8789   | .14953         |
| NGain_persen     | 36 | 30.77   | 100.00  | 87.8893 | 14.95332       |
| ValidN(listwise) | 36 |         |         |         |                |

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ketuntasan hasil belajar matematika kelas III dengan pembelajaran model TGT berbantu media pembelajaran jam sudut ditinjau dari hasil belajar pada materi sudut kelas III di SD Negeri 03 Cibelok. Sebagian besar siswa mendapatkan hasil belajardengan kriteria sudah melampaui KKM. Pembelajaran dengan model TGT dilakukan secara berkelompok. Kelompok dalam pembelajaran TGT berbantu jam sudut terdiri atas siswa yang heterogen dengan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Hal tersebut memberikan siswa yang

berkemampuan kurang untuk bertanya terkait apa yang belum dipahaminya kepada siswa yang dianggap lebih pintar.

Menurut Solihah dalam Mediatati (2020), bahwa dengan penerapan model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa yang relative sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Hal tersebut mendorong siswa untuk

mendapatkan hasil belajar yang mencapai ketuntasan. Berdasarkan pendapat Suryani, (2021), salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model TGT. Dalam model TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan tersebut disusun oleh guru dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui pertanyaan tersebut siswa akan lebih mudah untuk menguasai materi. Sejalan dengan pendapat Suryani, (2021), melalui penerapan model pembelajaran TGT diharapkan siswa lebih semangat menguasai materi pembelajaran agar dapat menyumbangkan nilai bagi kelompoknya.

Pada pertemuan yang pertama, langkah pembelajaran yang dilakukan adalah guru memaparkan tujuan pembelajaran dan siswa belajar dalam kelompok. Tujuan pembelajaran dari pembelajaran pertama yaitu siswa dapat mengetahui definisi dari sudut dan mengidentifikasi jenis-jenis sudut. Setelah itu, siswa bersama kelompoknya diminta untuk

mempelajari materi sudut dan pengukuran tidak baku melalui bahan ajar yang dibagikan. Menurut Sarumaha dalam Harefa *et al.*, (2022), dalam pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk dalam diskusi kelompok dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa bersama kelompoknya diberi waktu untuk belajar bersama untuk mengidentifikasi definisi dari sudut serta jenis-jenis sudut. Guru memberikan contoh jenis-jenis sudut menggunakan media jam sudut. Pembelajaran pada materi sudut dengan model TGT melatih siswa untuk bekerja sama dengan teman satu kelompoknya. Melalui kerja sama kelompok maka siswa akan belajar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Sesuai dengan pendapat Magta, (2019), bahwa melalui bekerja sama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana cara anak bisa berbagi, saling membantu, berinteraksi dan komunikasi dengan teman sebaya, menyelesaikan masalah dalam kelompok dan bertanggung jawab.

Pada pertemuan ke dua, siswa bersama kelompoknya melakukan

permainan (*games*). Di awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta aturan permainan yang perlu diperhatikan siswa.

Pembelajaran ini mengedepankan adanya interaksi siswa dalam kelompok. Sesuai dengan pendapat Amni dan Ningrat (2021), model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengedepankan interaksi antar peserta didik, sehingga kerjasama peserta didik dapat terjalin dengan baik dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Aturan permainannya adalah, setiap kelompok beserta semua anggotanya maju ke depan, kemudian baris 1 banjar kebelakang, siswa secara bergantian menjawab soal yang tertera pada kartu soal dengan berbantu media jam sudut. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab 10 soal, untuk dihitung perolehan skor setiap kelompok. Menurut Sa'adilla, (2022), model pembelajaran dengan sistem bermain untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, membuat siswa lebih santai dalam proses belajar, tidak merasa terbebani dalam memahami materi karena sistem belajar yang digunakan adalah bermain dan mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

Pada pertemuan ke tiga, dilakukan pertandingan. Dua kelompok yang pada pertemuan kedua mendapat skor paling tinggi merupakan kelompok yang akan bertanding. Pertandingan dimulai dengan 3 anak pertama dari kelompok 1 melawan 3 anak dari kelompok 2. Skor perolehan maksimal adalah 1000, apabila menjawab 10 soal dengan benar. Setelah pertandingan selesai, kemudian adanya penentuan Juara I dan Juara II, dan dilanjutkan pemberian penghargaan oleh guru. Menurut Afandi dalam Amri, (2022) TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademiknya setara seperti mereka.

Dari ke tiga pertemuan, sintak yang paling maksimal dalam pelaksanaannya yaitu pada tahap permainan. Hal ini disebabkan siswa merasa senang dalam mengikuti permainan yang telah diterapkan, hal tersebut karena pada pembelajaran

sebelumnya siswa belum pernah mengikuti pembelajaran berbasis *games* (permainan). Sesuai dengan pendapat Firman, (2019), bahwa pada tahap tersebut peserta didik menunjukkan perilaku yang sangat aktif.

Pembelajaran ini berlangsung secara aktif. Setiap siswa mengikuti permainan dengan berbantu media jam sudut. Sejalan dengan pendapat Aji & Sary (2018), bahwa kegiatan pembelajaran sebaiknya selalu mengikutsertakan siswa secara aktif agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Keaktifan dalam pembelajaran TGT berbantu media Jam Sudut dapat mendorong siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuannya melalui lingkungan sekitar. Hal tersebut relevan dengan pendapat Piaget dalam Pernantah (2019) bahwa teori konstruktivisme Piaget sangat memengaruhi bagaimana peserta didik harus aktif belajar untuk membentuk pengetahuan dan bagaimana sebaiknya guru membantu peserta didik membangun suatu pengetahuan.

Model pembelajaran TGT berbantu media pembelajaran jam sudut menjadikan siswa merasa

menemukan sesuatu yang baru karena sebelumnya belum pernah mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan jam sudut. Menurut Aji & Sary (2018), pembelajaran akan terasa menyenangkan dan siswa merasa menemukan hal baru dalam pembelajaran apabila guru aktif dan berani bereksperimen dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Melalui model TGT menggunakan media jam sudut, siswa saling berinteraksi sehingga memungkinkan siswa untuk tahu manfaat dari materi yang dipelajari bagikehidupannya, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan dan memahami materi yang dipelajari tanpa harus tergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, berani mengemukakan pendapat dan lebih membangkitkan semangat siswa dalam belajar karena pembelajaran yang dilakukan dengan media edukatif yaitu media Jam Sudut. Keunggulan dari Jam Sudut ini yaitu siswa dapat belajar sambil

bermain untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal, kemudian memutar jam sudut sesuai dengan perintah yang tertera pada kartu soal. Menurut Gayatri dalam Suardin dan Andriani(2021), aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Setelah diterapkannya model TGT berbantu jam sudut, sebagian besar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan melampaui KKM 75. Hal ini sejalan dengan penelitian Amni & Ningrat (2021), terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model TGT. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model TGT adalah 65,79%. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 91,89%. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui terdapat peningkatan persentase ketuntasan

hasil belajar yaitu 26,1%. Pada pembelajaran sudut dengan model TGT, dari 36 siswa, terdapat 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut karena siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran dan kurang memahami materi sudut khususnya pengukuran tidak baku, sehingga menjadikan siswa mendapat nilai di bawah KKM ketika dilakukannya *posttest*.

Adanya penggunaan media pembelajaran jam sudut di Kelas III memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi sudut dan tercapainya ketuntasan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Harahap & Siregar (2020), bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Setelah diterapkan model TGT berbantu jam sudut, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi sudut meningkat, yaitu 97%.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Romianto, (2021), bahwa setelah diterapkan model pembelajaran TGT, terdapat peningkatan persentase hasil belajar matematika yaitu sebesar 26,7% dan hasil belajar siswa sudah mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran sudut dengan model TGT berbantu media jam sudut sudah mencapai ketuntasan belajar.

### Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran TGT berbantu Media jam sudut pada materi sudut kelas III sudah mencapai ketuntasan terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 97%. Adanya perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa model TGT berbantu Jam Sudut dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 03 Cibelok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 03 Cibelok pada materi Sudut setelah menggunakan Model TGT berbantu Jam Sudut sudah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini diketahui

dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17.327 > 1.690$ .

### Daftar Pustaka

- Aji, G. W., & Sary, R. M.(2018). Keefektifan Model Example Non-Example Berbantu Media Viseta terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MalihPeddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(1), 88. <https://pdfs.semanticscholar.org/64e6/3e8dd7446415eba22e2977a15dc6eed1229a.pdf>
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43-51.
- Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar pada materi larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840-2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Amri, K. ., Arinjani, S. M. ., & Sutriyani, W.. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1>

i1.708

- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritma. J. Math. Educ*, 1(2),74-85.  
[https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4446/Efektivitas\\_Media\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Multimedia\\_pada\\_Materi\\_Segiempat.pdf](https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4446/Efektivitas_Media_Pembelajaran_Berbasis_Multimedia_pada_Materi_Segiempat.pdf)
- Febrolianti, E. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kolaborasi Pada Siswa Kelas VII A. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(7), 99-116.  
<http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/617>
- Firman,F., Nurmiati,N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament(TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science(IJES)*,2(1),57-63.  
<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>
- Hakim, A. R., Fadilah, I., & Oktaviana, R. (2021). Pengembangan Alat Peraga Jam Sudut Untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi Sudut Di Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1338.13.  
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/298>
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*,10(1), 1910-1924.  
<https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua,K., & Ndraha,L.D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.  
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/835>
- Magta,M., Ujianti,P.R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap kemampuan kerjasama anak Kelompok A. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212-220.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Muthmainnah, e. (2023). *Inovasi Media, Metode dan Teknologi pembelajaran*.Bengkulu: Yayasan Corolla Education Centre.
- Nurhuda, N. I., & Hendrawan, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditori Dan Kinestetik (VAK) Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Prestasi Belajar Siswa

- Kelas III. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17(1), 14-20.  
[https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/article/view/3086](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/3086).
- Pernantah, P. (2019). Desain Skenario Pembelajaran Aktif Dengan Metode "Mikir" Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 145-155.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/229578972.pdf>
- Rahayu, A. BAB V Representasi Matematika Melalui Model Pembelajaran Kepala Bernomor Struktur. *Inovasi Media, Metode dan Teknologi Pembelajaran di Era Meta Learning*, 75.
- Romianto, R., Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Audio visual di sdn 4 pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), 64-72.  
<https://doi.org/10.33084/jhm.v8i1.2440>
- Sa'adilla, S., Sofiyan, S., & Fadilah, F. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 28-35.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1688/524>
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14-19.  
<https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>
- Setiawan, D., Hartati, T., & Sopandi, W. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Melalui Model *Read, Answer, Discuss, Explain, and Creat*: RADEC. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-16.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1575>
- Setyawan, R. I., & Purwanto, A. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2).  
<https://doi.org/10.32585/jdb.v2i2.372>
- Suardi, M. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Sleman, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29-34.  
<https://doi.org/10.23887/igsj.v1>

i1.3898

journal.id/MGR/article/download/326/154

Syaparuddin, Meldianus, & Elhami. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42. <https://ummaspul.e->

Wandini, R. R. (2019). Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd. CV Widya Pustaka. <http://repository.uinsu.ac.id/5673/7/Sertifikat%20Haki%20Rora%20Rizki%20%28Buku%29.pdf>