

EXECUTIVE SUMMARY

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
CORONG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I
SDN 09 BANDAR BUAT**

Oleh
PUTRI PURNAMA SARI
NPM. 1910013411038



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
CORONG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I
SDN 09 BANDAR BUAT**

Disusun Oleh :

Putri Purnama Sari

NPM. 1910013411038

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat" untuk persyaratan wisuda 2023.

Padang, 07 Maret 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing



Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Putri Purnama Sari.2023. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan (Suhartono 2013). Sedangkan menurut Iru (dalam Pitriani 2022) bahwa "model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis".

Model yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teames Games Tournament* berbantuan media corong. Menerapkan model ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karna mengandung unsur permainan dan penghargaan, sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teames Games Tournament* berbantuan media corong dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam belajar, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa.

Namun dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa kenyataan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, kenyataan yang ditemukan seperti : 1). Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, 2). Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, 3). Kurangnya penerapan pembelajaran secara berdiskusi atau berkelompok, 4). Kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 5). Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas I SDN 09 Bandar Buat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat".

Berdasarkan dari data hasil penelitian terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar 60,7% pada siklus I, meningkat menjadi 92,8% pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru terjadi peningkatan dengan persentase 85% meningkat dengan persentase 90% pada siklus I, sedangkan untuk observasi aktivitas guru dari persentase 90% meningkat menjadi persentase 95% pada siklus II.

Kata kunci : Hasil Belajar Matematika, Model TGT, Media Corong

EXECUTIVE SUMMARY

Putri Purnama Sari.2023. "Implementation of the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournament Assisted by Media Funnels to Improve Mathematics Learning Outcomes of Grade I Students at SDN 09 Bandar Create". Thesis. Primary teacher education. Faculty of Teacher Training and Education. Bung Hatta University.

Advisor : Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd

The learning model can be used as a pattern of choice, meaning that teachers may choose an appropriate learning model efficiently to achieve educational goals (Suhartono 2013). Meanwhile, according to Iru (in Pitriani 2022) that "model means an example, reference or variety of something that will be made or produced. Learning models mean learning references that are carried out based on certain learning patterns systematically.

One of the models that can be used for learning mathematics is the application of the Teames Games Tournament type cooperative learning model assisted by funnel media. Applying this model can increase the activeness of student learning, involve all student activities regardless of status differences, create pleasant classroom conditions because they contain elements of play and rewards, so that this is in accordance with the characteristics of elementary school students. The cooperative learning model of the Teames Games Tournament type assisted by funnel media can be used as an alternative to adding references to various learning models, so that it can assist teachers in solving problems in learning, such as low student interest in learning, decreased student learning activities in class, and low student learning outcomes.

However, in the learning process several facts were found in the implementation of the learning process at school, the facts found were as follows: 1). Lack of use of learning media by teachers, 2). Lack of students' understanding of the material being taught, 3). Lack of application of learning in discussion or group, 4). Lack of student attention when the learning process is in progress, 5). The low student learning outcomes in class I mathematics at SDN 09 Bandar Create. Therefore, the researchers conducted a study entitled "Application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament Assisted by Media Funnels to Improve Mathematics Learning Outcomes for Grade I Students at SDN 09 Bandar Create".

Based on the research data, there was an increase in the percentage of learning completeness of 60.7% in cycle I, increasing to 92.8% in cycle II. Implementation of teacher activity learning increased with a percentage of 85% increased by a percentage of 90% in cycle I, while for observation of teacher activity from a percentage of 90% increased to a percentage of 95% in cycle II.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, TGT Model, Funnel Media

Daftar Pustaka

- Suhartono. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teori Pemesinan di SMK Pembaharuan Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pitriani, Nenden. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbasis Media
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*.

Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52

Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening The Learning Climate Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 1(11), 82-83.*