

,PENERAPAN METODE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTU ALAT PERAGA (POHON PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH

**SALSABILA
NPM:1811100443**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444H / 2023 M**

PENERAPAN METODE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTU ALAT PERAGA (POHON PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat GunGura Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH

**SALSABILA
NPM : 1811100443**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Dr. Ahmad Shodiq, M.Pd
Pembimbing II : Hasan Sastranegara, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444H / 2023 M**

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian di SDN 02 Campang Raya, pendidik kurang tepat dalam memilih dan memvariasikan model pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan hanya mendengarkan serta mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode ceramah, sehingga guru tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas 1 dalam materi penjumlahan dan pengurangan dalam pelajaran matematika di SDN 02 Campang Raya. Penelitian ini menggunakan metode TGT (*teams games tournament*) berbantu alat peraga pohon pintar dalam materi Indahnya Kebersamaan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas 1.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penerapan metode TGT (*teams games tournament*) dengan alat peraga pohon pintar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 di SDN 02 Campang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data sejauh mana penerapan metode TGT (*teams games tournament*) dengan alat peraga pohon pintar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran di kelas. Presentase ketuntasan juga meningkat, yaitu 36,36% pada pra-penelitian, 72,72% pada siklus I, dan 90,90% pada siklus II. Demikianlah penerapan metode TGT (*teams games tournament*) berbantu alat peraga pohon pintar berhasil meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 SDN 02 Campang Raya.

Kata Kunci: *Metode TGT, pohon Pintar, Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan.*

ABSTRACT

Based on research at SDN 02 Campang Raya, educators are not precise in choosing and varying learning models, so students tend to be less active and only listen and note down what the teacher says. The learning method used is still limited to the lecture method, so the teacher is not directly involved in the learning process. The aim of this research is to increase the conceptual understanding of class 1 students in addition and subtraction material in mathematics lessons at SDN 02 Campang Raya. This research uses the TGT (teams games tournament) method with the help of smart tree props in the material The Beauty of Togetherness. This type of research is collaborative classroom action research which consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this research were 22 grade 1 students.

The formulation of the research problem is whether the application of the TGT (teams games tournament) method with smart tree teaching aids can improve students' understanding of concepts in addition and subtraction class 1 material at SDN 02 Campang. The aim of this research is to collect data on the extent to which the application of the TGT (teams games tournament) method with smart tree props can improve students' understanding of concepts in addition and subtraction material.

The results of this research show an increase in understanding of the concepts of addition and subtraction in classroom learning. The percentage of completeness also increased, namely 36.36% in pre-research, 72.72% in cycle I, and 90.90% in cycle II. Thus, the application of the TGT (teams games tournament) method with the help of smart tree props succeeded in increasing students' conceptual understanding in addition and subtraction material in class 1 of SDN 02 Campang Raya.

Keywords: TGT method, Smart tree, Understanding the Concept Addition and Subtraction.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabila
NPM : 1811100443
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantu Alat Peraga Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan”** adalah benar - benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 7 September 2023


Salsabila
1811100443



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 7032600

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTU ALAT PERAGA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SALSABILA**
Nama :
NPM : **1811100443**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimaafkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag.
NIP. 19731118200031002


Hasan Sastra Negara, M.Pd.
NIP. -

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmih, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN METODE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTU ALAT PERAGA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN**, disusun oleh: **SALSABILA, NPM: 1811100443**, prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Rabu, 6 September 2023, pukul 11.00-12.30 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: **Dr. Chairul Amriyah M.Pd.**

Sekretaris

: **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.**

Penguji Utama

: **Dr. Nur Asiah, M.Ag.**

Penguji Pendamping I : **Dr. Ahmad Sodik, M.Ag.**

Penguji Pendamping II : **Hasan Sasra Negara, M.Pd.**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamubersyukur”. (QS.An Nahl/78

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada ALLAH SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberikan makna dalam hidup saya, terutama bagi:

1. Diri sendiri yang telah berjuang melawan rasa malas melewati setiap proses yang cukup panjang hingga menguras waktu, tenaga dan mental.
2. Kedua orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda tercinta Lekat Rahman dan Yurmalela yang telah berkorban baik jiwa, raga, harta serta doa yang tak pernah putus..
3. Kakakku dan Adekku terkasih Adetya Mandela, Alvina Rahmadona, Shabrina Hasar dan Mohamad Kautsar Faza yang telah memberikan semangat, do'a dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater saya tercinta yang telah memberikan saya ilmu dan pengalaman luar biasa selama saya menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Salsabila, terlahir dari pasangan Bapak Lekat Rahman dan Ibu Yurmalela pada tanggal 22 November 1998 di Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Putri kedua dari empat bersaudara.

Pendidikan formal pertama kali ditempuh di TK Asuhan Bunda (2004-2005), dilanjutkan ke tingkat sekolah dasar di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung pada tahun (2005-2011), kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTsN 2 Bandar Lampung pada tahun (2011-2014), dan menempuh jenjang sekolah menengah atas di Pondok Pesantren Modern Manahijussadat pada tahun (2014-2018). Setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, sebagai mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah/Keguruan. Semasa kuliah penulis pernah melakukan Pengabdian masyarakat penulis melaksanakan (KKN) di Desa Rawas, Krui, Pesisir Barat (2021) dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 02 Bandar Lampung (2021). Penulis juga aktif mengikuti organisasi di dalam maupun di luar kampus di antaranya pernah menjabat sebagai wakil ketua umum UKM PUSKIMA (2020-2021), Departemen Kajian dan Keilmuan HMI Komisariat Tarbiyah (2021), dan anggota HMJ PGMI (2021).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa biidznillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Alat Peraga Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas I SDN 02 Campang Raya” Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada baginda Muhammad *Shalallahu ‘alaihi wassalam* beserta sahabat dan keluarganya. *Aamiin*.

Tujuan akhir skripsi ini adalah untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam ilmu tarbiyah dan keguruan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Selama penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua prodi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Deri Firmansyah M.Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Dr. Ahmad Shodiq, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Ssastranegara, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, memotivasi, dan membimbing dengan tulus dan sabar dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
6. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu Guru serta karyawan SDN 02 Campang Raya yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.
7. Seluruh peserta didik SDN 02 Campang Raya kelas 1 yang telah mengikuti petunjuk dan arahan kegiatan belajar dari penulis selama proses penelitian.

8. Sahabatku Andini Ramadhanti yang selalu menjadi support system yang slalu meberikan dukungan dan do'a yang terus mengalir, yang ikhlas menjadi tempat berkeluh kesah, berdiskusi dan menjadi kakak sekaligus sahabat yang baik. Terimakasih telah menjadi orang yang sangat tulus, berbuat kebaikan tanpa pamrih dan menjadi sahabat yang baik selama 20 Tahun.
9. Terima kasih kepada Partnerku, Ahmad Mustalahul Fajar yang juga telah banyak berjasa dalam memberikan support , dan menjadi teman terbaik untuk berbagi suka dan duka
10. Sahabatku Fani Afifa yang jauh disana, yang tidak pernah absen untuk menyemangati walaupun terkadang pesannya lupa dibalas hehe, yang sedari dulu slalu percaya dan meyakinkanku disetiap kekhawatiranku bahwa aku mampu melewati banyak hal yang dirasa berat. Terimakasih karna sudah bertahan menjadi sahabatku selama 8 Tahun ini.
11. Sahabatku Nia, Sefty, Waya, Husnul, Dinda dan Galuh yang telah banyak meberikan bantuan, dukungan, keceriaan, terimakasih telah mewarnai hari-hariku dikampus.

12. Sahabatku sedari Maba Viodilla Putri, Naufal dan Indra yang juga selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis, yang juga menjadi teman berbagi tawa dan kesedihan bersama.
13. Teman-Temanku Lutvi, Dani, Bila, Vivi, Erika, Nelsya, Sofie, Asa, Meiti, Fara dan Dede yang selalu mendoakan dan mensupport untuk kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan PGMI I angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
15. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah menjadi wadah menuntut ilmu dan mencari pengalaman sehingga dapat mengembangkan kemampuan.

Demikian skripsi ini penulis buat, atas bantuan dan partisipasinya yang diberikan kepada penulis semoga mejadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik.

Amin

Bandar Lampung, 21 April 2023

Penulis,

Salsabila
1811100443

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penengasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Fokus Penelitian	18
D. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	18
E. Rumusan Masalah	19
F. Tujuan Penelitian	19
G. Manfaat Penelitian	19
H. Kajian Penelitian Relevan	21
I. Sitematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Tgt Berbantuan Alat Peraga Pohon Pintar	25
1. Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	25
a. Pengertian Metode Pembelajaran TGT	24
b. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	27
c. Ditinjau Dari Kompetensi Yang Dapat Dikembangkan Dalam Metode Pembelajaran TGT.....	28
d. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Teams Game Tournament (TGT)</i>	29
2. Alat Peraga	33
a. Pengertian Alat Peraga	33
b. Fungsi Alat Peraga.....	34
c. Alat Peraga Pohon Pintar	35
d. Pemahaman Konsep.....	39
3. Penjumlahan dan Pengurangan.....	44
B. Model Tindakan	44
C. Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian Penelitian	46
B. Metode dan Rancangan Siklus Kajian	46
C. Subjek Penelitian.....	47

D. Peran dan Posisi Penelitian	48
E. Tahap Intervensi Tindakan.....	48
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	52
G. Instrumen Pengumpulan Data	52
H. Teknik Pengumpulan Data	54
I. Teknik Analisis Data.....	55
J. Pengembangan Perencanaan Tindakan	58
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	
A. Deskripsi Tempat Penelitian	59
B. Hasil Penelitian	64
C. Analisis Data	87
D. Pembahasan.....	95
BAB V Keimpulan dan Saran	
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan	16
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	61
Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 02 Campang Raya	62
Tabel 4.3 Hasil Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Di Kelas 1 SDN 02 Campang Raya Pada Siklus 1	73
Tabel 4.4 Hasil Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Di Kelas 1 SDN 02 Campang Raya Pada Siklus II	85
Tabel 4.5 Persentase Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siklus 1	91
Tabel 4.6 Persentase Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siklus II	95
Tabel 4.7 Data Pencapaian Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan	9

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam Penegasan judul ini bertujuan untuk memberikan deskripsi yang berupa pemahaman untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul penelitian ini. Adapun judul penelitian ini adalah “Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Alat Peraga Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas I SDN 02 Campang Raya”. Peneliti ingin memberikan penegasan serta batasan-batasan masalah yang digunakan dalam proposal ini yaitu:

1. Penerapan

Penerapan yaitu suatu kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan secara sungguh-sungguh berdasarkan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut. Menurut kamus besar bahasa indonesia perbuatan menerapkan, mempraktekkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan.

2. Metode *TGT*

Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan.¹

3. Alat peraga

Yakni sebuah alat yang bisa diserap pada mata dan telinga dalam tujuan menolong pendidik supaya proses belajar mengajar anak didik makin efektif & efisien.² Alat peraga merupakan suatu alat yang dipakai untuk membantu dalam proses belajar-mengajar yang berperan besarsebagai pendukung kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh pengajar atau pendidik.

4. Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman atau *Comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Bloom menjelaskan bahwa pemahaman dalam ranah kognitif adalah kesanggupan mendapatkan makna dari materi pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.³

¹ Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (*TGT*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang," in *Jurnal Sains Riset ISSN* 2088-0952 9, No. 1 (2019): 58, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049>.

² Ani cahyadi, *Pengembangan media dan sumber belajar*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 10.

³ Dilla Desvi Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*, (Jakarta Timur: Guepedia 2020), 19.

Peserta didik dapat dikatakan paham jika dapat menguatarkan kembali apa yang telah dipelajarinya dengan menggunakan kalimatnya sendiri.

Konsep adalah gagasan abstrak yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan atau mengkategorikan kumpulan objek, apakah suatu objek adalah contoh konsep atau bukan konsep. Konsep erat hubungannya dengan definisi.⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia konsep merupakan gagasan atau ide yang diabstrakkan dari peristiwa yang nyata.⁵

Matematika adalah suatu ilmu yang mempunyai objek berupa fakta, konsep, operasi serta prinsip. Matematika adalah mata pelajaran yang penting sekali dalam IPTEK. Sadar akan pentingnya peranan matematika, sehingga pemahaman konsep matematika harus mendapat perhatian yang serius. Menurut Ardianus menambahkan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan akar atau dasar menuju penguasaan konsep matematika lainnya yang lebih tinggi atau serta menunjang kemampuan koneksi antara konsep tersebut.⁶

Pemahaman konsep matematika merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan

⁴ Hasan Sastra Negara, *Pembelajaran Matematika SD/MI*, (Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN RIL, 2019), 3.

⁵ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring* (Jakarta: Balai Pustaka, 2021). Diakses pada tanggal 5 januari 2022.

⁶ Adrianus A., Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa, Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika 191 Volume 8, Nomor 2*, Mei 2019

dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Jadi, analisis kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik adalah penyelidikan terhadap satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika.

5. Penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan merupakan operasi dasar aritmatika yang menjumlahkan dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan, sedangkan pengurangan adalah mengurangi dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan.

B. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di tingkatan Sekolah Dasar mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi, mengharuskan peserta didik untuk mampu menguasai empat keterampilan berhitung dasar. Peserta didik dituntut untuk mampu empat keterampilan dasar yakni kemampuan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian⁷ Matematika ialah mata pelajaran yang penting untuk diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) sebab matematika sangat

⁷ Viya Nuruli Rivanti, Nassarudin, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah, "Analisis Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas III SD IT Samawa Cendikia," *Renjana Pendidikan Dasar* Vol. 1, no. 3 (2021), 122.

berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lain.

Pembelajaran ialah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan atau pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran matematika di SD ialah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mencari pengalaman mengenai matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran matematika juga harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih kompleks.⁸

Firman Allah SWT dalam surag Al-Mujadah Ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا
 يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
 مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ يَمَّا تَعْمَلُوْنَ خَيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan : "berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : "berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah 58:11).

Berdasarkan ayat di atas, sejatinya seorang pendidik harus memiliki usaha dalam mendidik peserta didik agar tercapai tujuan pendidikan. Dalam mengajar, pendidik harus memiliki keterampilan yang baik agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Beberapa pakar pendidikan di Indonesia sudah berupaya mengembangkan pendidikan menggunakan sejumlah upaya, yakni memperbaiki sistem Pendidikan dan menyempurnakan materi pelajaran. Kegiatan belajar yang dilaksanakan lembaga pendidikan contohnya ialah Matematika. Pembelajaran matematika merupakan komponen terhadap pendidikan yang dapat memberi kontribusi untuk siswa pada pengembangan kompetensi dan mempunyai peran penting untuk meningkatkan sumber daya manusia.

Pembelajaran yang menarik diperlukan untuk membantu berjalannya pembaruan kurikulum tersebut supaya tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Caranya dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna

bagi peserta didik, sehingga dapat tercapai dengan baik jika dengan interaksi dari berbagai hal tersebut saling berkaitan.⁹ Salah satunya yaitu adanya penggunaan media. Penggunaan media bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa bahkan dengan adanya media dapat memberikan pengaruh psikologis bagi para peserta didik.

Media pembelajaran ialah sarana pendukung yang dipakai oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau informasi terkait dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Sebab jika hanya

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
 أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

mengandalkan sumber belajar atau hanya berpatokan dengan buku biasanya materi yang disampaikan kurang dapat dipahami dan kurang menarik. Sehingga dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan.¹⁰ Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indra penglihatan terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

Artinya: "Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para malaikat

⁹ Ifrianti, Syofnida, Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah, (*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2016*), 151

¹⁰ Ni Luh Putu Arie Grgita Dewi and I Wayan Wiarta, "Media Pembelajaran Multiply Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 5, no. 1 (2021), 110

lalu berfirman: “Sebutkan kepada-Ku nama-nama benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!””(QS. Al-Baqarah 2:31)

Peserta didik sekolah dasar ialah peserta didik yang masih membutuhkan perhatian besar, dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Bagi para pendidik disini ialah tempat untuk mengeksplor kemampuan mereka, dengan mencoba melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik sekolah dasar. Pada dasarnya keterampilan berpikir tingkat tinggi, dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu khususnya pembelajaran matematika. Tuntutan Kurikulum 2013 menjadikan peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif, oleh sebab itu sangat penting sekali untuk melatih keterampilan berfikir tingkat tinggi pada sekolah dasar.

Pembelajaran matematika untuk peserta didik SD dapat dilakukan dengan memakai media pembelajaran atau melalui berbagai bentuk permainan/game. Permainan memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan kerja kelompok yang memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dan mendukung perkembangan anak. Karakteristik anak-anak usia SD ialah senang bermain dan riang gembira, sehingga bermain sambil belajar, ialah kegiatan yang menyenangkan apabila dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika. Berawal dari kegiatan yang menyenangkan itu, maka akan tercipta suasana yang

kondusif dalam pembelajaran sehingga diharapkan hasil akhir pembelajaran akan meningkat.¹¹

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan seperti halnya media gambar, media cetak, media elektronik, atau media yang menggunakan sistem permainan. Dalam penggunaan media pembelajaran ini tentu perlu disesuaikan oleh karakteristik peserta didik. Salah satu diantaranya adalah pendidik harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik.¹²

Maka pemilihan metode dan alat peraga begitu perlu guna diperhatikan, sebab metode dan alat peraga yakni sebagian alat guna tercapainya tujuan belajar. Dalam jenjang Sekolah Dasar rata-rata usia anak dari 7 tahun sampai dengan 12 tahun, pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek.

Metode *TGT* adalah metode pembelajaran kooperatif yaitu salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif dan berlatih kemampuan bekerja sama serta kemandirian. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa dijadikan alternatif adalah model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)*. Model

¹¹ Fita Wanda Tami, "Pengembangan Aplikasi Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Pada Kelas 3 SD/MI," Skripsi : UIN Raden Intan Lampung (2021), 3-4

¹² Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, Made Tegeh, Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018". *E-jornal Edutech Universitas PendidikanGanesha*, Vol. 8 No. 2 (2017). 123

pembelajaran *Team Games Tournamen(TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan dan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya¹³

Menurut Theresia media pembelajaran pohon pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Media pohon pintar merupakan sebuah media yang kreatif, afektif, dan menarik. Dampak positif dalam peningkatan pembelajaran yang dapat dirasakan apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media atau alat bantu yang menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi peserta didik.¹⁴ Pembelajaran matematika dengan penggunaan pohon pintar sebagai media dalam pembelajaran, guru menyajikan pohon sebagai pokok bahasan yang disertai dua ranting yakni kanan dan kiri dimana ranting tersebut memiliki soal atau

¹³ Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang," *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952* 9 No. 1 (2018): 58, <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.

¹⁴ Theresia Ardila Keitimu, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar, *Journal on Education Volume 05*, No. 03, Maret-April 2023. 3

masalah, ranting kanan menggunakan bilangan yang familiar dan ranting kiri menggunakan bilangan dengan konsep menyimpan sebagai proses menemukan jawaban masalah (syaratnya masalah harus open ended), maka siswa mencari semua jawaban dari proses daunnya. Kelebihan media pohon pintar ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, salah satu metode dan alat peraga yang cukup berpengaruh dalam proses belajar mengajar dan mendukung meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan adalah metode *TGT* pada alat peraga (pohon pintar) untuk materi penjumlahan dan pengurangan.

Metode *TGT* pada alat peraga pohon pintar diprediksikan bisa menaikkan hasil belajar anak didik, dalam memakai alat peraga pohon pintar bisa menaikkan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 SD, untuk menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan menggunakan alat peraga pohon pintar pelajar hendak makin gampang mengerti bahwasanya penjumlahan termasuk penyatuan dan pengurangan untuk proses pengambilan. Jadi pemilihan metode pembelajaran di dalam proses pembelajaran haruslah tepat dengan materi yang akan disampaikan, sebagai contohnya materi penjumlahan dan pengurangan diprediksikan sangat efektif menggunakan metode *TGT* pada alat peraga pohon

pintar pada peserta didik SD kelas 1. Karena Metode *TGT* dan alat peraga pohon pintar saling berkaitan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep pemahaman matematika tentang pengurangan dan penjumlahan karena membuat pohon pintar peserta didik harus berkelompok agar mudah membuat rancangan pohon pintar.

Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami konsep, situasi dan fakta yang diketahui, serta dapat menjelaskan dengan kata katanya sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dengan tidak mengubah makna. Setiap materi matematika harus lebih fokus pada menanamkan konsep atas dasar pemahaman, jika pendidik hanya mengajarkan keterampilan tanpa memahami materi yang diajarkan, peserta didik akan merasa kesulitan ketika mempelajari materi selanjutnya. Peserta didik yang berprestasi secara akademis belum tentu memahami konsep yang diajarkan. Hal ini dapat terjadi karena bisa saja peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik karena proses mendapatkannya dengan cara yang salah (misalnya menyontek). Akan tetapi, jika peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dengan baik bahkan menguasainya, maka efek belajar yang diperoleh sudah pasti baik. Maka dari itu, perlu adanya peningkatan pemahaman konsep untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁵

¹⁵ Siti Ruqoyyah, dkk., *Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika dengan VBA Mifrosoft Excel*, (Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), 2.

Adapun kegunaan konsep pembelajaran berguna atau setidaknya memiliki beberapa dampak dalam konteks pendidikan peserta didik, yaitu: konsep mengurangi kompleksitas lingkungan, konsep membantu kita mengenali benda-benda di sekitar kita. Dengan adanya konsep dapat membantu kita mengeksplorasi atau menggali hal-hal baru yang lebih luas, konsep juga memungkinkan pengajaran untuk mempelajari dua hal yang berbeda di kelas yang sama.¹⁶Memahami konsep ini memudahkan kita untuk memecahkan masalah yang berbeda. Semua jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki kurikulum matematika yang sama yang bertujuan agar peserta didik mampu:¹⁷

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, efisien dan akurat untuk menyelesaikan masalah.
2. Penalaran tentang pola dan sifat, melaksanakan operasi matematika saat membuat generalisasi, dikumpulkannya bukti, maupun menerangkan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Pemecahan permasalahan, termasuk kemahiran mengerti permasalahan dan mendesaian model matematika, penyelesaian matematika, bahkan menafsirkan jalan keluar yang diperoleh.
4. Menggunakan simbol, tabel, diagram, maupun media lain guna melakukan komunikasi gagasan guna menerangkan keadaan ataupun permasalahan.

Kemampuan pemahaman konsep matematika menjadi hal penting dan sangat perlu dimiliki oleh siswa. Menurut Siti Ruqoyyah jika konsep dasar yang diterima siswa salah, maka sulit untuk memperbaikinya Kembali. Terutama jika sudah diterapkan dalam

¹⁶Putri Diana, dkk., “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Tematik,” *Supremum Journal Of Mathematics Education* 4, No. 1 (2020): 19, <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>.

¹⁷*Ibid*, 25.

menyelesaikan soal-soal matematika. Pengetahuana akan konsep yang kuat akan memberikan kemudahan dalam meningkatkan pengetahuan prosedural matematika siswa.¹⁸

Kemampuan pemahaman konsep matematika sangatlah penting dan menjadi kunci siswa dapat mempelajari matematika dengan baik. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa perlu dimiliki sejak duduk di sekolah dasar. Alasannya karena di sekolah dasar siswa menerima materi-materi dasar yang merupakan kunci mereka untuk dapat memahami materi materi matematika di jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dan pengamatan langsung terhadap proses belajar peserta didik dikelas 1 SD N 02 Capang Raya, peneliti menemukan fakta bahwa banyak siswa yang mampu berhitung tetapi tidak mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benar sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari pelajaran operasi hitung terkhusus materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah media dan metode digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa serta metode yang diterapkan terla. Selain itu selama ini pendidik cenderung menggunakan ceramah dan tanya jawab.

¹⁸ Siti Ruqoyyah, dkk., *Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika dengan VBA Mifrosoft Excel*, (Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020).

Hal tersebut karena peserta didik cenderung kurang fokus di dalam kelas. Peserta didik harus diberikan penekanan agar mampu menyampaikan pemikirannya ataupun mewakili kelompok yang dipilih secara acak. Namun, pendidik belum menemukan model atau metode yang tepat untuk melatih kemampuan peserta didik dalam hal tersebut. Selain itu, hasil belajar peserta didik cenderung rendah, hal tersebut terbukti dengan nilai ulangan harian.¹⁹

Selain melakukan wawancara, penulis juga melakukan observasi dengan Pra Test/Pra siklus Sebelum penelitian dilakukan pada SDN 02 Campang Raya. Siswa diminta untuk melakukan pengurangan dan penjumlahan angka 1-20 dengan tidak menggunakan media. Tujuan dalam dilakukannya pra siklus adalah untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berhitung pada siswa serta untuk mengetahui perbedaan keterampilan berhitung pada siswa kelas 1 SDN 02 Campang Raya, sebelum dan sesudah menggunakan Metode TGT Berbantu Alat Peraga (Pohon Pintar). Berikut adalah tabel pra siklus yang dilakukan saat observasi :

Tabel 1.1
Daftar Nilai Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi
Penjumlahan dan Pengurangan

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	AM	60	65	Tidak Tuntas
2	AAD	60	65	Tidak Tuntas
3	AF	50	65	Tidak Tuntas
4	AZ	50	65	Tidak Tuntas

¹⁹ Dita Anastasia, S.Pd. *hasil wawancara wali kelas 2 SD N 02 Campang Raya, pada tanggal 23 Agustus 2021*

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
5	BA	70	65	Tuntas
6	DF	47	65	Tidak Tuntas
7	DF	55	65	Tidak Tuntas
8	FY	50	65	Tidak Tuntas
9	FB	70	65	Tuntas
10	LN	45	65	Tidak Tuntas
11	M.R	50	65	Tidak Tuntas
12	M.S	50	65	Tidak Tuntas
13	M.A	60	65	Tidak Tuntas
14	M.F	60	65	Tidak Tuntas
15	N.Q	70	65	Tuntas
16	R	65	65	Tuntas
17	RA	85	65	Tuntas
18	SP	70	65	Tuntas
19	SN	70	65	Tuntas
20	UA	80	65	Tuntas
21	AD	50	65	Tidak Tuntas
22	RY	60	65	Tidak Tuntas

Sumber: *Dokumen Nilai Guru Kelas 1 Tahun Pelajaran 2022/2023*

Berdasarkan tabel diatas, ternyata dari 22 orang siswa, diketahui hasil pemahaman konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan yang belum tuntas mencapai nilai (KKM) yang telah ditetapkan yakni 65, sebanyak 14 orang 63,63%. Dengan demikian hanya ada 8 siswa yang mencapai nilai KKM atau dengan persentase 36,36%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat dikatakan masih rendah.

Berdasarkan temuan peneliti dari hasil observasi dan wawancara diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di Kelas I SDN 02 Campang Raya dengan judul “Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Alat Peraga Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas I SDN 02 Campang Raya”.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu alat peraga pohon pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SDN 02 Campang Raya.

D. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Belajar dalam memakai metode konvensional membuat peserta didik susah mengerti konsep matematika.
- b. Pelajar cuma mendengarkan apa yang diterangkan pendidik.
- c. Rendahnya hasil belajar anak didik bisa dikarenakan pada memakai alat peraga yang kurang tepat.
- d. Proses pembelajaran peserta didik kurang meningkatkan pemahaman matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan peserta didik.

- e. Pemilihan metode pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.
 - f. Pemahaman Konsep Matematika peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang masih dibawah KKM yang ditetapkan.
2. Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah:
- a. Metode TGT (*Teams Games Tournament*)
 - b. Alat peraga (Pohon Pintar)
 - c. Pemahaman Peserta didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Alat Peraga Pohon Pintar Dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas I SDN 02 Campang Raya?

F. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu alat peraga pohon pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SDN 02 Campang Raya.

G. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk peneliti

- a. Guna bertambahnya wawasan baru untuk dorongan dalam diadakannya kajian lanjutan mengenai keefektifan alat peraga dengan sebuah proses belajar khususnya matematika .
 - b. Bisa memberi motivasi melaksanakan inovasi dengan belajar, juga menambah kesiapan dalam mengajar.
 - c. Menambah referensi metode dan alat peraga untuk materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Bagi pendidik
- a. Memberikan masukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan alat peraga sebagai alternatif bentuk pembelajaran matematika untuk melaksanakan proses pembelajaran
 - b. Memberikan masukan untuk menggunakan metode dan alat peraga sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
3. Bagi peserta didik
- a. Dalam penggunaan metode dan alat peraga dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
 - b. Dalam proses pembelajaran dapat memahami dengan mudah pembelajaran matematika dengan metode dan alat peraga yang tepat pada materi pengurangan dan penjumlahan.
4. Bagi sekolah
- a. Sebagai informasi penggunaan alat peraga yang kemungkinan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik
 - b. Untuk sebagian referensi model belajar yang bisa dipakai pada rangka menaikkan mutu output pendidikan.
 - c. Untuk meningkatkan mutu pendidikan.

H. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang Relevan termasuk ulasan peneliti pada bahan pustaka juga hasil kajian yang telah dilaksanaka orang lain juga relevan pada tema dan topik kajian yang hendak dilaksanakan. Kajian penelitian sebelumnya yang relevan dilaksanakan dalam mencari, membaca, juga menelaah bahan pustaka maupun hasil penelitian sebelumnya dengan berisi teori yang relevan pada kajian yang hendak dilaksanakan. Kajian yang relevan sebelumnya dilaksanakan guna tahu batas akhir penelitian yang telah ada (*state of the art*) dalam menyebutkan hasil kajian, maka begitu diketahui ruang kosong ataupun wilayah yang belum dikaji orang lain dan tidak sama pada kajian yang hendak dilaksanakan. Dari sini seterusnya bisa diketahui terdapatnya kebaruan (*novelty*) kajian yang hendak dilaksnaakan. Disini peneliti menggunakan beberapa telaah pustaka atau penelitian relevan di antaranya yaitu yang di lakukan oleh :

1. Tiyas Purbaningsih mahasiswi fakultas tarbiyah dan ilmu kependidikan IAIN METRO Jenjang Strata 1 (S1) ²⁰ Perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana penerapan meode *TGT* pada alat peraga yang akan digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik SDN 02 Campang Raya, sedangkan Tiyas Purbaningsih

²⁰ Tiyas Purbaningsih, “Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 03 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2017” *Skripsi* (UIN Raden Intan,2017).

membahas tentang penggunaan alat peraga pada materi geometri (Bangun Ruang) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Luthfi Anarani Fauziyyah Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Kependidikan UIN Raden Intan Lampung Jenjang Strata 1 (S1)²¹. Perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti menggunakan metode *TGT* pada alat peraga(pohon pintar) untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode *TGT* pada alat peraga (pohon pintar) pada mata pelajaran matematika yaitu materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik SDN 02 Campang Raya, sedangkan Luthfi Anarani Fauziyyah memakai alat peraga sebagai media untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan.

Penelitian yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti adalah membahas tentang “Penerapan Metode *TGT* pada Alat Peraga (pohon pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarpeserta didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Peserta didik Kelas 1 SDN 02 Campang Raya Tahun 2021/2022 ini didalamnya membahas tentang seberapa besar penerapan metode *TGT* pada alat peraga (pohon pintar) ketika digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN 02 Campang Raya, sedangkan penelitian yang relevan di atas

²¹ Luthfi Anarani Fauziyyah, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017”*Skripsi* (UIN Raden Intan, 2017).

menggunakan alat peraga untuk melihat seberapa besar pengaruh alat peraga pada materi dan mata pelajaran yang berbeda dari peneliti.

I. Sistematika Penulisan

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Metode *TGT* Pada Alat Peraga (Pohon Pintar) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan”.

Memiliki sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB 1 Pendahuluan

Memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis

Memuat teori yang digunakan, model tindakan dan hipotesis tindakan.

3. BAB III Metode Penelitian

Memuat waktu dan tempat penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi penelitian, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, dan pengembangan perencanaan tindakan.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Memuat deskripsi data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.

5. BAB V Penutup

Memuat simpulan dari penelitian dan rekomendasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Team Games Tournamen*

1. Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *TGT*

TGT (Team Games Tournament) merupakan model kooperatif yang sederhana dan mudah diterapkan dalam pembelajaran pada umumnya. Disamping itu konsep gaes dapat diartikan sebagai permainan. Sejalan dengan usia anak, dimana dunia mereka lebih didominasi dalam bentuk kegiatan bermain.²²

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pendidik menyampaikan materi, dan peserta didik bekerja secara kelompok mereka masing-masing.

Pembelajaran kooperatif dengan metode *TGT* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan

²² Siti Qomariyah, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester 1 MI Negeri 6 Cilacap," *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan* 3, No. 1 (2022): 36, <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i1.36>

dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain game, teman yang lain tidak boleh membantu, dan pendidik perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Menurut Hamdani metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah “metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”²³

Menurut Rusdi & Murti Model pembelajaran ini sangat efektif digunakan pendidik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami pelajaran yang disampaikan pendidik.²⁴

²³ Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

²⁴ Hikmah Rusdi, “Penggunaan Mobile Learning Berbasis Cooperative Learning Model team Games Tournament untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru di MTSN 2 Maros,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2021): 4, <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1246>.

b. Kelebihan Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*

Menurut Ahmad Toifur dalam penerapan model TGT terdapat beberapa kelebihan diantaranya: (1) untuk tugas yang bersifat gerak, pembelajaran TGT lebih mengoptimalkan waktu, (2) kemampuan individu yang berbeda justru sangat mendukung model pembelajaran TGT, (3) penguasaan materi di waktu yang terbatas (4) siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, (5) siswa terlatih untuk bersosialisasi, (6) meningkatkan motivasi belajar, (7) meningkatkan hasil belajar, (8) meningkatkan karakter kerjasama yang baik pada siswa, (9) dan persaingan sehat. Penerapan TGT pada pembelajaran juga terdapat beberapa kekurangan, diantaranya: (1) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan beragam dari segi akademis, (2) masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan unggul yang tidak terbiasa berbagi wawasan kepada siswa lainnya.²⁵

c. Ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam Model Pembelajaran TGT

Menurut Tara Ulfia ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam Model Pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut:

²⁵ Ahmad Toifur, Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Kemampuan Komunikasi Komunikasi Siswa, Jurusan teknik mesin, Fakultas teknik, Universitasinegeriisurabaya, *JPTM. Volume 11 Nomor 02 Tahun 2022*

1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya.
2. Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan TGT siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
3. Kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam TGT dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.
4. Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
5. Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang- tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam TGT siswa belajar dengan kelompok

masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.

6. Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.²⁶

d. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*

Menurut Endang pembelajaran kooperatif terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu:

1. Tahapan penyajian kelas (class precentation).
2. Belajar dalam kelompok (teams).
3. Permainan (games).
4. Turnamen atau
5. Lomba (tournament).
6. Penghargaan kelompok (teams recognition).

Sesuai dengan kelima komponen tersebut, maka secara singkat skenario dalam model TGT ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan menyampaikan materi yang akan dibahas pada hari itu. Kemudian membuat kelompok siswa heterogen 5-6 orang,

²⁶ Tara Ulfia, Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep, *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 02 (1) (2019) 140-149

kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.

- 2) Menyiapkan meja turnamen atau lomba secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 5-6 siswa yang berkemampuan setara, meja pertama diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja kesepuluh ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
- 3) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen atau lomba, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen atau lomba untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen atau lomba sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good dan medium.
- 4) Begitu juga untuk turnamen atau lomba ketiga-keempat, dan seterusnya. Dan dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen atau lomba sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen atau lomba yang sama, begitu pula untuk meja turnamen atau lomba yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.

- 5) Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal.²⁷

Adapun Langkah-langkah yang lainnya adalah:

- 1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan
- 2) Pendidik menyampaikan konsep-konsep materi
- 3) Pendidik membagi kelompok secara heterogen
- 4) Masing-masing kelompok diberi Lembar Kerja
- 5) Peserta didik mendiskusikan materi yang ada di lembar kerja
- 6) Pendidik melakukan bimbingan pada saat peserta didik melakukan diskusi dan memberi penguatan-penguatan
- 7) Pendidik menyiapkan 1 meja *tournament*
- 8) Peserta didik melakukan turnamen pada meja yang sudah disiapkan
- 9) Peserta didik kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil *tournamentt*.

²⁷ Endang Luli Herawati, Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* | Vol 3 No 2 2022 [Http://Dx.Doi.Org/10.30596%2fjppp.V3i2.7092](http://dx.doi.org/10.30596%2fjppp.V3i2.7092)

- 10) Pendidik melakukan validasi, penjelasan soal dan jawaban untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran
- 11) Skor-skor direkap di kelompoknya, kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.
- 12) Pendidik melakukan evaluasi individu dengan tes

2. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Menurut Sutrisno alat peraga adalah segala hal yang dapat menjelaskan konsep dan materi pembelajaran yang awalnya tidak nyata/tidak jelas menjadi riil atau jelas yang membuat rangsangan pikiran, rasa dan focus dan keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran²⁸ Alat peraga merupakan bagian dari media pengajaran yang dapat membantu anak didik dalam memahami konsep Matematika yang abstrak. Media pengajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.²⁹ Disebabkan alat peraga makin dikhususkan pada media belajar dan teknologi sebab berguna. Cuma guna memeragakan materi pelajaran yang sifatnya abstrak.

²⁸ Sutrisno, Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. Viii No. 1 Januari 2021*

²⁹ Khotimah & Risan, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3(1)pp. 48-55.*

Maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya alat peraga ialah seluruh alat bantu atau benda yang dipakai pada aktivitas belajar-mengajar, guna menerangkan wawasan, fakta, konsep, juga prinsip dengan pelajar supaya makin nyata.

b. Fungsi Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Levied an Lentz mengemukakan dalam Azhar Arsyad terdapat empat fungsi media pembelajaran atau alat peraga khususnya media visual, yaitu meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi, media visual yang intinya menarik juga diarahkannya anak didik guna focus dalam isi pelajaran. Dalam awal belajar anak didik kurang tertarik pada materi pelajaran dalam tidak disenangi maka begitu kurang memperhatikan.

- 1) Fungsi afektif, yaitu media yang dapat diliat dari tingkat kenikmatan peserta didik saat mempelajari teks bergambar. Gambar atau *symbol visual* dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi mengenai masalah sosial.
- 2) Fungsi kompensatoris, yakni media belajar terbukti pada hasil kajian dimana media dalam memberi konteks guna mengerti teks, menolong anak didik yang tidak bisa dengan penyusunan informasi pada teks juyga mengingatnya ulang. Pada kata lain, media belajar

berguna penyesuaian anak didik yang lemah dan lamban dengan menerima juga mengerti isi pelajaran yang tersajikan pada teks ataupun dengan lisan.

c. Alat peraga Pohon Pintar

Alat peraga pohon pintar merupakan media visual tiga dimensi. Daryanto menerangkan media tiga dimensi yakni kelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya dengan visual tiga dimensional. Kelompok media ini bisa berwujud untuk benda asli baik hidup juga mati, bisa juga berwujud untuk tiruan dengan mewakili aslinya. Media tiga dimensi bisa diproduksi dalam mudah ialah termasuk sederhana pada pemakainya dan kegunaannya, sebab tanpa mesti membutuhkan keahlian khusus, bisa dibuat sendiri pada pendidik, bahannya gampang didapat di lingkungan sekitar.³⁰

Menurut Sri Wahyuningsih pohon pintar menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Pohon pintar juga menjadi media pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dengan adanya media pembelajaran pohon pintar akan terdapat pembelajaran yang interaktif akan melibatkan interaksi antara guru dan siswa.³¹

³⁰Sri Wahyuningsih. "Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Melalui Media Permainan Pohon Pintar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Al-af'idah* 2, No .1, (2018): 29, <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v2i1.162>.

³¹*Ibid*, 28

Pohon pintar didesain sesuai dengan pohon yang nyata. Dengan adanya gambar, warna dan berbagai bentuk akan meningkatkan kemampuan memahami mengenai materi tersebut. Kegiatan ini akan merangsang siswa untuk berfikir dan menggerakkan anggota tubuh sehingga segala aspek dari tubuh akan bergerak. Hal ini akan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi karena siswa dituntut untuk bergerak dan berfikir untuk menciptakan suatu pohon yang terdapat materi tersebut. Pengertian pohon adalah: tumbuhan yang berbatang keras dan besar. Dan bahagian yang permukaan atau yang dianggap pangkal, dasar. Sedangkan pengertian pintar yaitu: pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan mahir mengerjakan sesuatu.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan permainan mengenal angka melalui pohon pintar yaitu suatu alat permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan, kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.

1) Pengajaran penjumlahan dan pengurangan lewat permainan pohon pintar memerlukan beragam bahan dan alat misalkan:

a) Bahan: Kertas manila putih, hijau, merah, spidol/krayon, selotip/lem, dan gunting.

b) berikut cara dan langkah yang dilaksanakan pada pembuatan pohon pintar ialah:

- (1) Disiapkannya bahan.
 - (2) Menggambar pohon batang pohon beserta cabang juga rantingnya dalam kertas manila putih pada memakai spidol atau krayon.
 - (3) Tempel kertas manila yang telah bergambar pohon di dinding kelas.
 - (4) Gunting kertas manila berwarna hijau membentuk daun sementara kertas manila warna merah digunting membentuk buah, berikutnya rekatkan selotip ataupun lem di bagian belakang kertas daun dan buah.
 - (5) Penjumlahan dan pengurangan ditulis peserta didik sendiri ketika akan mulai permainan.
- 2) Menyajikan atau melaksanakan pada permainan lewat pohon pintar dilakukan dengan kelompok dalam metode praktek langsung dan memberi tugas. Berikut cara menyajikan pada permainan ini:
- (1) Pendidik menyediakan alat peraga berbentuk pohon pintar.
 - (2) Pendidik mengenalkan permainan pada pohon pintar dengan anak didik dalam memakai metode Tanya jawab.
 - (3) Pendidik menerangkan cara memainkan alat permainan ini dengan anak didik dalam cara

memperagakannya juga menetapkan aturan bermain.

- (4) Pendidik menetapkan aturan bermain pada anak didik supaya bisa bermain dalam tertib tepat pada aturan yang sudah disepakati bersama.
- (5) Pendidik mempersilahkan anak didik guna menulis jawaban dalam kertas pola sesudah diberi soal pada pendidik dengan bergantian.
- (6) Pendidik memberi motivasi ataupun binaan juga penghargaan dengan anak didik dengan melakukan permainan.

d. Pemahaman Konsep

Menurut Hasudin pemahaman adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu situasi atau persoalan yang sedang terjadi. Pemahaman juga bisa menjadi kemampuan untuk mengungkapkan definisi dalam bahasa diri sendiri . Siswa dikatakan paham apabila dia dapat menerangkan apa yang ia pelajari dengan menggunakan kata-katanya sendiri yang berbeda dengan yang terdapat di dalam buku.³²

Tingkat kemampuan yang diharapkan peserta didik mampu memahami arti konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Maksud dari pemahaman ini adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima,

³² Hasanudin, Iyam Maryati, Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas v pada materi akar pangkat tiga, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, Vol 02, No 02, (2023), pp. 193-204

menyerap, memahami, pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi yang ia lakukan. Menurut Rosser pemahaman konsep ialah sebuah abstraksi dalam mewakili satu kelas objek, peristiwa maupun hubungan yang ada atribut yang sama. Pemahaman konsep termasuk menyajikan internal pada stimulus. Konsep termasuk dasar untuk proses mental makin tinggi guna perumusan prinsip juga generalisasi.

Maka demikian konsep termasuk suatu gagasan individu ataupun sekelompok orang dalam dinyatakan pada arti dan teori. Diterangkan Bloom pemahan konsep yakni keahlian menangkap makna misalkan bisa mengungkapkan sebuah materi dimana tersajikan dengan bentuk yang mkain dimengerti, bisa memberi interprestasi, juga penerapannya. Pemahaman konsep yang peserta didik miliki bisa dipakai guna penyesuaian sebuah persoalan yang terdapat kaitan pada konsep yang ia miliki. Dengan pemahaman konsep anak didik tidak cuma sebatas kenal tapi mesti bisa menyatukan satu konsep pada konsep lain.

Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena siswa

memahami konsep maka mereka dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap mata pelajaran.³³

Pemahaman konsep adalah kemampuan individu guna memahami suatu konsep tertentu. Seorang peserta didik telah memiliki pemahaman konsep apabila peserta didik telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Dari pendapat tersebut seorang peserta didik yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.³⁴

Adapun indikator pemahaman konsep di dalam penelitian, Salimi mengemukakan bahwa indikator peserta didik dikatakan paham pada konsep matematika bisa terlihat ada keahlian peserta didik dengan sebagian hal:

- 1) Mengartikan konsep dengan verbal dan tulisan.
- 2) Pembuatan contoh dan noncontoh penyangkat.
- 3) Mempresentasikan sebuah konsep pada model, diagram dan simbol.
- 4) Mengenal beragam arti juga interpretasi konsep.
- 5) Melakukan bandingan juga membedakan konsep.
- 6) Pengubahan sebuah representasi ke bentuk lain.

³³ Hasanudin, Iyam Maryati, Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas v pada materi akar pangkat tiga, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, Vol 02, No 02, (2023), pp. 193-204

³⁴ Dede Salim Nahdi et al., "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Cakrawala Pendas* 4, No. 1, (2018): 10, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>.

7) Melakukan identifikasi sifat sebuah konsep dan tahu syarat yang menemukan sebuah konsep.

Indikator pemahaman konsep diterangkan Siti Ruqoyyah, dkk yakni:

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari
- 2) Kemampuan mengklarifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut
- 3) Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma
- 4) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah di pelajari
- 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.³⁵

Sedangkan konsep adalah gagasan atau ide abstrak yang dapat digunakan mengklasifikasikan atau mengkategorikan sekumpulan objek, apakah suatu objek tertentu merupakan contoh dari suatu konsep. Konsep dan definisi berkaitan erat dengan definisi. Definisi adalah cetusan yang memberikan keterangan suatu konsep. Dengan definisi seseorang dapat membuat ilustrasi atau lambang atau simbol yang mendefinisikan konsep.

³⁵ Siti Ruqoyyah, dkk, *Kemampuan Pemahaman onsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*,(Purwakarta:CV Tre Alea Jacta Pedagogie, 2021)

Berlandasan pernyataan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya indikator pemahaman konsep yakni:

- 1) Dinyatakan kembali suatu konsep.
- 2) Mengklasifikasi objek berdasar sifat tertentu tepat pada konsepnya.
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh pada sebuah konsep.
- 4) Penyajian konsep dengan beragam bentuk representasi matematis.
- 5) Pengembangan syarat mesti ataupun syarat cukup pada sebuah konsep.
- 6) Memakai dan femnafaatan juga menentukan prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Menerapkan konsep atau algoritma dalam pemecahan permasalahan.³⁶

3. Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan adalah perihal atau perbuatan menjumlahkan, jumlah artinya bilangan yang terjadi dari beberapa bilangan yang dikumpulkan menjadi satu. Contohnya : $14+ 12 = 26$ dan $3+4= 7$

Pengurangan adalah perbuatan mengurangi atau mengurangkan. Mengurangi ialah mengambil.

Contoh $25-20=5$ dan $20-15=5$

³⁶Yuni Kartika, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, No. 4 (2018): 779-780, <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.25>.

B. Model Tindakan

Kajian ini memakai metode PTK yakni kajian yang dilaksanakan di pada kelas ketika belajar sedang dilaksnakaan. PTK dilaksanakan dalam tujuan guna memperbaiki ataupun peningkatan mutu belajar. PTK berfokus dengan kelas ataupun proses belajar yang terbentuk pada kelas.³⁷ Dalam kajian tindakan kelas ini memakai model kemmins Mc Taggart, arti nya dalam tindakan (*acting*) pada pengamatan (*observing*) disatukan dalam alasan kedua aktifitas ini tidak bisa terpisahkan satu sama lain sebab kedua proses ini mesti dilaksanakan dengan simultan. Begitu berlangsung aktivitas pelaksanaan tindakan dengan ini aktivitas observasi pula mesti dilaksanakan sesegera mungkin.³⁸

Model ini jika dicermati, termasuk model yang mencakup pada empat unsur yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Untaian ini dilihat untuk satuan siklus, artinya siklus ialah putaran kegiatan mencakup unsur perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, banyaknya siklus dalam kajian ini bisa terlihat dengan persoalan yang mesti dipecahkan, makin banyak permasalahan yang hendak dipecahkan makin banyak juga siklus yang dilewati.³⁹

³⁷Hidayatullah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Lebak Banten:LKP Setia Budi, 2018), 2.

³⁸Rustiyarso, Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Depok: Noktah, 2020), 54.

³⁹Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Grub Penerbit CV Budi Utama, 2020), 11-13.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan dicari solusi pemecahan melalui proses penelitian. Hipotesis untuk penelitian ini yakni diduga melalui pembelajaran dengan model *TGT* berbantu alat peraga pohon pintar bisa meningkatkan pemahaman konsep dalam pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SDN 2 Campang Raya

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Kurniawan, 2018, *Metode Penelitian Tindakan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, 2021, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Beni Ahmad Saebeni, 2018, *Metode Penelitian*, Bandung: Pustaka Setia.
- Endang Luli Herawati, 2021, Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* | Vol 3 No 2 2022 [Http://Dx.Doi.Org/10.30596%2fjppp.V3i2.7092](http://dx.doi.org/10.30596%2fjppp.V3i2.7092)
- Endang Widi Winarti, 2018, *Teori dan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasan Sastra Negara, 2019, *Pembelajaran Matematika SD/MI*, (Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN RIL.
- Ifrianti, Syofnida, 2016, Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember*.
- Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, 2017, Made Tegeh, Luh Putu Putri Mahadewi, "Pengembangan Media Ludo Word Game

Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018".
E-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 8 No. 2.

Siti Ruqoyyah, dkk., 2020 *Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika dengan VBA Mifrosoft Excel*, Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie.

Sudjana, 2005, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.

Sugiyono, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Supardi, Dahlia. 2017, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutrisno, 2021, Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* Vol. Viii No. 1 Januari.

Theresia Ardila Keitimu, 2023, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar, *Journal on Education* Volume 05, No. 03, Maret-April.

Theresia Ardila Keitimu, 2023, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar, *Journal on Education* Volume 05, No. 03, Maret-April.

Wina sanjaya, 2009, *penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana.

Adrianus A., 2019, Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa, Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika 191* Volume 8, Nomor 2, Mei.

Afi Parnawi, 2020 *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Grub Penerbit CV Budi Utama.

- Ahmad Toifur, 2020, Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa, Jurusan teknik mesin, Fakultas teknik, Universitas negeri surabaya, *JPTM. Volume 11 Nomor 02*.
- Ani cahyadi, 2019, *Pengembangan media dan sumber belajar*, Serang: Laksita Indonesia.
- Ariska Destian, Syofnidah Ifrianti, 2019, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Memakai Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sumur Sumatera Selatan," *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Portal Garuda* 4, No. 1 (2019): 58, <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1810>.
- Asep Kurniawan, 2018, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dede Salim Nahdi et al., 2018, "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Cakrawala Pendas* 4, No. 1, (2018): 10, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>.
- Departemen Agama RI, 2016, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, Bandung: Diponegoro.
- Desi Pristiwanti, dkk, 2020, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 6*.
- Desi Pristiwanti, dkk, 2022, Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 6*.
- Dilla Desvi Yolanda, 2020, *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*, Jakarta Timur: Guepedia.
- Hasanudin, Iyam Maryati, 2023, Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas v pada materi akar pangkat tiga, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, Vol 02, No 02.

- Hidayatullah, 2018, *Penelitian Tindakan Kelas*, Lebak Banten:LKP Setia Budi.
- Hikmah Rusdi, 2021, “Penggunaan Mobile Learning Berbasis Cooperative Learning Model team Games Tournament untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru di MTSN 2 Maros,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2021): 4, <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1246>
- Khotimah & Risan, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika PadaMateri Bangun Ruang, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3(1)pp.*
- Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto, 2019, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang,” in *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952* 9, No. 1 (2019): 58, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049>.
- Putri Diana, dkk.,2020, “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Tematik,”*Supremum Journal Of Mathematics Education* 4, No. 1 (2020): 19, <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>.
- Rustiyarso, Tri Wijaya, 2020, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Depok: Noktah.
- Siti Ruqoyyah, dkk., 2020, *Kemampuan Pemahaman Konsep Resiliensi Matematika dengan VBA Mifrosoft Excel*, Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Siti Qomariyah, 2020, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester 1 MI Negeri 6 Cilacap,” *Insan Cendekia: Jurnal*

Pendidikan3, No. 1 (2022): 36,
<https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i1>.

Siti Ruqoyyah, dkk, 2021, *Kemampuan Pemahaman onsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, Purwakarta: CV Tre Alea Jacta Pedagogie.

Sri Wahyuningsih. 2018, “Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab Peserta didik Melalui Media Permainan Pohon Pintar,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Al-af'idah* 2, No .1, (2018): 29, <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v2i1>.

Tara Ulfia, 2019, Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep, *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 02 (1) (2019)

Yuni Kartika, 2018, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, No. 4 (2018): 779-780, <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.25>.