

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Djamaludin dan Wardana (2019) menyatakan belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Nurlina, ddk. (2022:6) menyebutkan belajar adalah perubahan relatif dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap. Setiawan (2017:3) mengungkapkan, belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetapkan relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar yang disampaikan diatas belajar adalah proses perubahan kemampuan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang terjadi pada dirinya.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah ukuran pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Rohani, A. (2020:45) Mengatakan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat pencapaian kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengikuti suatu program pembelajaran, yang dapat diukur melalui penilaian.

Setiawan, B. (2022:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah indikator keberhasilan proses pendidikan yang menunjukkan seberapa jauh siswa memahami dan menerapkan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah cara untuk mengetahui sejauh apa keberhasilan proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar menunjukkan seberapa baik kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menggunakan materi yang diajarkan.

2.1.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar, ada faktor – faktor yang memengaruhinya, hal ini disebutkan oleh Djaali (2022: 101), sebagai berikut:

1. Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
2. Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.
3. Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
4. Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang – ulang.
5. Kosep diri, pandangan seseorang tetntang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikirkan dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut mempengaruhi terhadap orang lain.
6. Faktor yang mempengaruhi, model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar:

1. Keterlibatan kognitif

Siswa aktif berpikir, memahami materi, berdiskusi, dan memecahkan soal saat persiapan turnamen, proses ini memperkuat pemahaman konsep dan daya ingat.

2. keterlibatan afektif (motivasi dan minat)

unsur permainan dan kompetensi menumbuhkan motivasi belajar, siswa terdorong untuk belajar lebih giat karena ingin memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

3. Keterlibatan sosial

Interaksi dalam kelompok heterogeny membuat siswa saling membantu, berdiskusi dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim, proses saling mengajar antar teman memperdalam pemahaman.

Ketiga dimensi keterlibatan tersebut bekerja secara bersamaan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa menurut penelitian dari Rahmadani & Nasution – *Terpadu: Pendidikan Dasar* membuktikan bahwa keaktifan belajar meningkat melalui TGT dan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, saling berkomunikasi, berinteraksi, dan memiliki arah, antara guru, sumber belajar, lingkungan, dan peserta didik, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Widiaworo (2015: 19) menjelaskan pembelajaran adalah suatu proses belajar subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajaran dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran yang efektif.

Definisi pembelajaran juga dapat diartikan, sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran lainnya adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Hayati (2017:2) mendefinisikan pembelajaran adalah sebagai perubahan dari kemapuan, sikap atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman atau pelatihan.

Tilaar Akhiruddin, dkk (2019:11) menjelaskan pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan

Menurut para ahli yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang direncanakan dan dijalankan secara teratur agar mencapai tujuan tertentu. Proses ini tidak hanya berfokus pada memberikan materi, tetapi juga pada perubahan kemampuan, sikap, dan tingkah laku siswa. Pembelajaran berperan sebagai cara untuk membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang efektif, sehingga meningkatkan kompetensi yang bertahan lama.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah tindakan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dalam pandangan yang lama, mengajar diartikan sebagai proses memberikan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada siswa, ini menunjukkan cara berpikir tradisional di mana guru dianggap lebih mengerti dan punya pengetahuan lebih banyak dibandingkan siswa. Ahmat Rohani (2021: 58) menyatakan bahwa “mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar, dimana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka melalui bimbingan.

Namun, di masa kini tidak bisa dipungkiri bahwa beberapa siswa memiliki pengetahuan yang lebih luas tentang suatu topik dibandingkan guru, karena sumber belajar kini tersedia di mana-mana.

Menurut Arsyad (2019: 5), pengertian mengajar dalam konteks sekarang adalah (a) membimbing siswa bagaimana cara belajar, bukan hanya mengajarkan materi tertentu, serta (b) mengatur lingkungan belajar agar proses belajar-mengajar berjalan sesuai harapan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dibahas bisa disimpulkan, bahwa sekarang mengajar tidak hanya tentang memberi pengetahuan saja tetapi juga tentang usaha guru dalam membantu siswa belajar dengan cara yang benar, serta mengarahkan bagaimana mereka berinteraksi selama proses belajar. Jadi, tugas seorang guru tidak hanya tentang memberi informasi, tetapi juga menjadi orang yang membantu, mendorong, serta mengarahkan siswa dalam proses belajar.

2.1.5 Pengertian pengaruh

Pengaruh adalah suatu reaksi yang muncul berupa tindakan atau kondisi karena, adanya perlakuan yang didorong oleh keinginan untuk mengubah atau membentuk kondisi tertentu pada individu, kelompok, atau objek yang dituju.

Menurut Johnson, M (2022:145 – 160) “pengaruh merupakan efek atau dampak yang ditimbulkan oleh suatu tindakan, peristiwa, atau kondisi terhadap individu, dan kelompok. pengaruh dapat berupa perubahan sikap, perilaku atau hasil, baik secara positif maupun negatif. Pengaruh merupakan kekuatan atau kemampuan untuk mengubah, mempengaruhi, atau menentukan keputusan, perilaku, atau pandangan orang lain. Cialdini, R. B. (2021:15 – 30) menyatakan bahwa “pengaruh merujuk pada kepastian atau kemampuan seseorang atau sesuatu untuk mempengaruhi tindakan, pendapat, atau keputusan orang lain”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dibahas, menurut pendapat para ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu kekuatan atau kemampuan yang timbul karena suatu tindakan, peristiwa, atau kondisi tertentu, yang bisa mengubah sikap, perilaku, keputusan, atau pandangan seseorang atau kelompok.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara atau bentuk kerangka yang dirancang, untuk membantu proses belajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Istilah model pembelajaran sering dimaknai sama dengan pendekatan pembelajaran. Bahkan kadang suatu model pembelajaran diberi nama sama dengan nama pendekatan pembelajaran. Sebenarnya model pembelajaran mempunyai makna pendekatan strategi, metode dan teknik. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk mendesain pola – pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas.

Fungsi model ini adalah sebagai pedoman dalam merencanakan, melakukan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar

mengajar, model pembelajaran berperan penting untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru sebaiknya menggunakan berbagai jenis model pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sementara itu menurut Fathurrohman (2017:29) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran”.

Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2018:144) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan - bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”.

Berdasarkan menurut para ahli diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau pedoman yang digunakan untuk membantu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses belajar mengajar agar lebih baik. Model pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengatur jalannya pembelajaran di kelas, tetapi juga bisa digunakan untuk merancang kurikulum, membuat materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

2.1.6.1 Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedomana perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkatan kemampuan siswa (Mulyono 2018:90):

1. Bagi guru

- a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.

- c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
 - d. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.
2. Bagi siswa
- a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
 - c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
 - d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetensi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun dan ada sajian bodoran.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Hermawan (2022:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari lima orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, gender atau jenis kelamin, rasa suku yang berbeda. TGT (*Teams Games Tournament*) adalah metode pembelajaran yang bertujuan agar setiap siswa, mendapatkan skor dalam timnya. Berbeda dengan cara pembagian kelompok lainnya, dalam TGT (*Teams Games Tournament*) siswa dibagi ke dalam tim secara berdasarkan kemampuan mereka.

Menurut Trianto (2022), TGT (*Teams Games Tournament*) membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta membantu keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Proses pembelajaran ini melibatkan prestasi materi, kerja kelompok, dan permainan berbasis pertanyaan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa terlibat langsung dalam diskusi, kerja kelompok dan kegiatan belajar yang menyenangkan (Slavin, 2015; Trianto, 2017).

Menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran TGT (*Temas Games Tournament*) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama dalam kelompok yang terdiri dari model ini juga menyertakan elemen bermain dan kompetisi agar semangat belajar siswa meningkat dan hasil yang diperoleh menjadi lebih baik.

2.1.7.1 Langkah – langkah Dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Menurut rahmaniati (2024:4) dalam suatu model pembelajaran adalah pola yang menunjukkan alur serta tahapan keseluruhan, biasanya dilengkapi dengan serangkaian aktivitas yang mendukung implementasi model pembelajaran.

Dari beberapa pernyataan yang telah disebutkan, kita sudah memahami secara umum bagaimana model pembelajaran ini diterapkan. namun, agar langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* TGT adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru. Karena, akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok - kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik, Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok, (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah - masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan - kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. game atau permainan ini dimainkan pada meja *turnamen* atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing, Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor, skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada

setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD), Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja satu, kedua peserta didik selanjutnya pada meja ketiga dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team akan mendapatkan hadiah apabila rata skor – skor memenuhi kriteria tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan diatas, langkah – langkah model pembelajaran teams games tournament yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran penyajian kelas, guru memberikan salam kepada siswa sambil mengecek kehadirannya.

2. Penyampaian Materi Oleh Guru

Guru menjelaskan materi hubungan penjumlahan dan pengurangan secara singkat dan jelas.

1. Pembentukan tim Guru membagi siswa ke dalam beberapa **kelompok kecil** (4– 5 orang per tim). Setelah penjelasan guru, setiap kelompok mendiskusikan materi yang sudah dipelajari.

2. Pelaksanaan Games (Permainan)

Guru menyiapkan permainan atau kuis yang berisi soal – soal dengan materi. Setiap perwakilan akan bertanding dalam permainan ini.

3. Kompetensi atau Turnamen

Siswa bertanding mewakili kelompoknya

4. Pemberian penghargaan

Setelah turnamen selesai, poin dari masing – masing anggota dijumlahkan untuk menentukan skor total kelompok. Kelompok dengan poin tertinggi diberikan penghargaan.

2.1.7.2 Kelebihan Dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menurut **Slavin (2015:163-168)** adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
Unsur permainan dan kompetisi sehat mendorong siswa untuk berusaha memahami materi agar kelompoknya memperoleh nilai tinggi.
- b. Mendorong kerja sama dan tanggung jawab kelompok
Siswa belajar saling membantu karena keberhasilan individu akan berpengaruh terhadap hasil kelompok.
- c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
Kegiatan turnamen membuat pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran.
- d. Meningkatkan hasil belajar
Karena siswa aktif berpartisipasi dan memahami materi dengan cara bermain, hasil belajar mereka cenderung lebih baik.

2.1.7.3 Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menurut **Slavin (2015)** adalah sebagai berikut:

- a. **Membutuhkan waktu yang lebih lama**
karena guru harus mempersiapkan materi, membagi kelompok, dan mengatur jalannya permainan atau turnamen.
- b. **Sulit mengelompokkan siswa secara heterogen** agar seimbang kemampuan akademik dan sosialnya.

- c. **Fokus siswa kadang beralih pada permainan, bukan materi.**
Beberapa siswa lebih menonjolkan keinginan menang daripada memahami isi pelajaran.
- d. **Menuntut guru memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik.**
Jika tidak dikontrol dengan baik, suasana turnamen bisa menjadi gaduh dan tidak kondusif.

2.1.8 Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh Pendidikan untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur – struktur abstrak dan hubungan antara objek – objek yang berwujud melalui penggunaan angka, simbol, dan operasi logis menurut John Stilmwell (2020:12 – 15).

Menurut Rahayu (2021 :58) menyatakan bahwa “pembelajaran matematika berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, menemukan dan memahami konsep – konsep matematika melalui berbagai pendekatan”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses mengajar dan belajar yang membentuk serta memperbaiki kemampuan berpikir siswa dalam memahami matematika.

2.1.8.1 Materi Hubungan Penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan adalah operasi matematika yang menggabungkan dua atau lebih angka untuk menghasilkan jumlah total. Dalam penjumlahan, simbol yang digunakan adalah “+”. Misalnya, jika kita menjumlahkan 5 dan 3, hasilnya adalah 8 ($5 + 3 = 8$). Penjumlahan merupakan salah satu operasi dasar dalam matematika yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung total belanjaan atau jumlah barang.

Pengurangan adalah operasi matematika yang digunakan untuk mengurangi satu angka dari angka lainnya, menghasilkan selisih. Simbol yang digunakan untuk

pengurangan adalah “-”. Misalnya, jika kita mengurangi 6 dari 2, hasilnya adalah 4 ($2 - 6 = 4$). Pengurangan juga merupakan salah satu operasi dasar dalam matematika, yang sering digunakan untuk menentukan sisa, menghitung perubahan, atau mencari perbedaan antara dua nilai.

Jadi Hubungan Penjumlahan dan Pengurangan adalah keterkaitan antara kedua operasi hitung dasar yang saling berlawanan (kebalikan).

Ada beberapa contoh langkah – langkah cara mengerjakan hubungan penjumlahan dan pengurangan dalam mengerjakannya:

1. Penjumlahan dapat digunakan untuk memeriksa hasil pengurangan

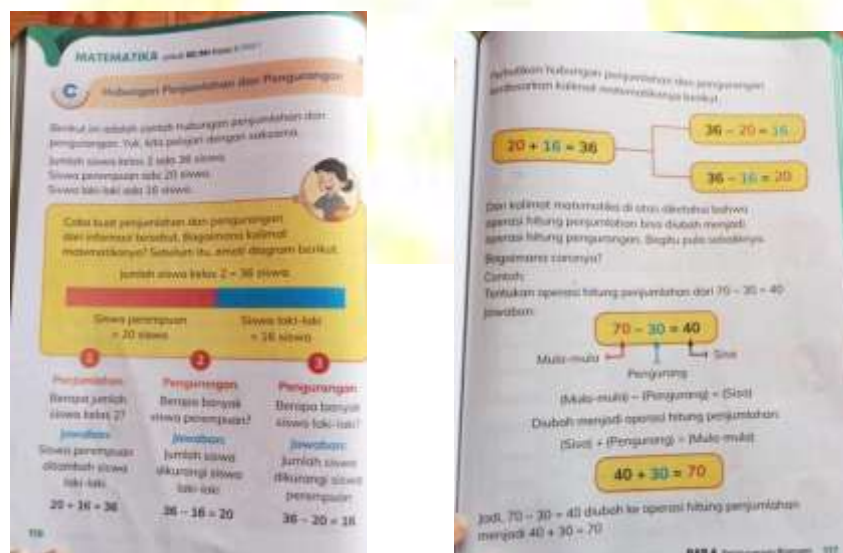
Contohnya:

- Jika $15 - 9 = 6$
- maka dapat dicek dengan $6 + 9 = 15$

2. Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan begitu juga sebaliknya.

contohnya

- $7 + 5 = 12$
- Maka, $12 - 5 = 7$ atau $12 - 7 = 5$



Gambar 2.2 Hubungan Penjumlahan dan Pengurangan

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di kelas II sering kali memberi tantangan bagi guru dan murid, banyak siswa merasa sulit memahami pelajaran matematika karena metode mengajarnya kurang menarik dan tidak melibatkan partisipasi aktif dari para siswa hal ini menyebabkan hasil belajar matematika mereka tidak mencapai tingkat yang optimal.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari beberapa orang dengan kemampuan yang berbeda. Setiap tim bekerja sama untuk menyelesaikan soal-soal matematika, kemudian mengikuti sebuah turnamen permainan yang bertujuan menguji pemahaman mereka.

Berdasarkan teori pembelajaran, interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan semangat belajar siswa, membuat pemahaman konsep lebih dalam, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Selain itu, adanya unsur permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih tertarik untuk ikut serta secara aktif.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat – sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Belajar adalah proses perubahan kemampuan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang terjadi pada dirinya.
2. Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor tes yang diperoleh dari *post test*.
3. Pembelajaran adalah proses yang direncanakan dan dijalankan secara teratur agar mencapai tujuan tertentu.

4. Mengajar adalah tentang memberi pengetahuan saja tetapi juga tentang usaha guru dalam membantu siswa belajar dengan cara yang benar, serta mengarahkan bagaimana mereka berinteraksi selama proses belajar.
5. Pengaruh adalah suatu kekuatan atau kemampuan yang timbul karena suatu tindakan, peristiwa, atau kondisi tertentu yang bisa mengubah sikap, perilaku, keputusan, atau pandangan seseorang atau kelompok.
6. Model Pembelajaran adalah cara atau pedoman yang digunakan untuk membantu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses belajar mengajar agar lebih baik.
7. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan cara belajar yang melibatkan kerjasama, di mana siswa dikelompokkan dan saling berlomba dengan bermain soal dalam sebuah permainan. dalam penelitian ini, siswa kelas II SD dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok saling berlomba dengan bermain soal dalam bentuk permainan. tujuan dari model ini adalah agar siswa lebih paham konsep matematika dalam suasana belajar yang menyenangkan.
8. Mata pelajaran matematika kelas II SD mata pelajaran matematika yang menjadi fokus peneliti ini mencakup materi dasar sesuai dengan kurikulum kelas II SD, seperti operasi hitungan penjumlahan dan pengurangan, pengenalan perkalian dan pembagian, serta pemecahan masalah sederhana.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis sangat berguna dalam penelitian, tanpa hipotesis tidak ada perkembangan wawasan atau pengertian ilmiah dalam pengumpulan fakta – fakta yang relevan dalam hal ini yang penting adalah bahwa hipotesis tersebut harus di uji, harus dicari kecocokannya dengan fskts dan logika.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu “Ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2022) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata – rata posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Selanjutnya, penelitian oleh putri (2021) penelitian ini meneliti penerapan Model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dikelas yang menggunakan model TGT dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian lainnya oleh Andini (2023) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar pada materi operasi hitungan dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kerja sama dalam kelompok.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2020) penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang belajar dengan model TGT memperoleh nilai rata – rata

lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, Lubis (2023) penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab dan kerja sama antar siswa dalam proses.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara konsisten memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Penggunaan model TGT tidak hanya meningkatkan nilai hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi, kerja sama, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.