



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 101766 BANDAR SETIA

Daitin Tarigan¹, Jogi Wiswani Harahap^{2*}, Arifin Siregar³, Elvi Mailani⁴, Septian Prawijaya⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan
 Email: jogiwiswanihrp@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa SDN 101766 Bandar Setia. Instrumen yang digunakan dalam aktivitas belajar siswa sebelumnya di ujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tes. Instrumen diberikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran teams games tournament (tgt). Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data pretest diperoleh 0,072 dan posttest diperoleh hasil 0,161 yang berarti nilai keduanya > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai signifikan 0,688 lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen. Kemudian, uji hipotesis dilakukan dengan Uji Paired Sample t-Test dengan aplikasi IBM SPSS Statistic 29 dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang berarti bahwa < 0,05, Maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia.</i></p>	<p>Diajukan : 1-3-2024 Diterima : 2-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci: Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament</p> <p>Keywords: Learning Outcome, Teams Games Tournament</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research aims to see the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of grade IV students at SDN 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023. This type of research is pre-experimental designs with the form of one group pretest posttest research. The subjects of this study were 25 grade IV students at SDN 101766 Bandar Setia. Instruments used in student learning activities were previously tested to determine the validity and reliability of the test. Instruments were given before and after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Before testing the hypothesis, a prerequisite test is carried out, namely the normality test. Based on the results of the prerequisite test calculations, the pretest data obtained 0.072 and the posttest obtained 0.161 results, which means that both values are > 0.05 so that it can be said that the two data are normally distributed. Furthermore, the results of the homogeneity test of the research variables are known to have a significant value of 0.688 greater than 0.05 (sig > 0.05). It can be concluded that the data in this study have a homogeneous variance. Then, the hypothesis testing was carried out using the Paired Sample t-Test with the IBM SPSS Statistics 29 application and the Sig value was obtained. (2-tailed) is 0.000, which means that <0.05, then Ho is</i></p>	

rejected and Ha is accepted, which means that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Students at SDN 101766 Bandar Setia.

Cara mensitasi artikel:

Tarigan, D., Harahap, J.W., Siregar, A., Mailani, E., & Prawijaya, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(2), 234–239. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat menjadikan siswa menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional dan kreatif, tetapi matematika seringkali dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami penerapannya, baik teori maupun konsep-konsepnya sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika itu sendiri adalah untuk memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Menurut Aisyah (dalam Septianingsih et al, 2013) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk meningkatkan dan mengembangkan daya pikir manusia.

Dari tujuan tersebut jelas bahwa belajar matematika tidak hanya sekedar dapat menyelesaikan soal melalui berbagai operasi hitung, tetapi lebih jauh dari itu. Untuk itu seorang guru dapat lebih giat dalam menentukan pendekatan/ model pembelajaran yang dapat membawa atau membuat anak didiknya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tarigan dan Saskia (2019, h. 85) menyatakan seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Tapi pada kenyataannya yang terjadi di lapangan masih banyaknya guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan membosankan. Selain itu juga banyak kita perhatikan dalam pembelajaran, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, banyak siswa yang menjawab “sudah mengerti Buk!” padahal ketika siswa-siswi tersebut diminta untuk mengerjakan latihan ke depan kelas, masih banyak siswa yang belum mengerti.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan wali kelas atau guru matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia pada tanggal 19 Oktober 2022, diketahui bahwasanya pihak sekolah khususnya wali kelas sebagai guru matematika sudah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan model/ metode pembelajaran konvensional yang diantaranya merupakan metode ceramah, metode tanya jawab serta metode penugasan.

Namun, usaha yang telah dilakukan oleh pihak sekolah serta wali kelas sebagai guru masih belum maksimal. Hal tersebut dapat terlihat dari siswa yang masih asik bermain sendiri dengan mainannya saat guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Diketahui bahwa siswa juga kurang bekerja sama dengan baik pada saat proses pembelajaran. Siswa juga jarang mengemukakan pendapatnya dikarenakan proses pembelajaran kebanyakan terpusat pada guru. Proses pembelajaran di kelas juga tidak kondusif dan kurang aktif. Hasil belajar matematika yang diperoleh siswa menjadi rendah. Hasil belajar merupakan salah satu hal penting dalam belajar. Seorang guru tentu saja mengharapkan adanya peningkatan yang baik terhadap hasil belajar bagi siswa yang dibimbingnya. Hasil belajar juga menjadi salah satu tolak ukur untuk suatu tingkat pemahaman serta keberhasilan siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Menurut Susanto (2016, h. 5) hasil belajar merupakan siswa yang mengalami perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sebagai bentuk hasil kegiatan belajar

Studi dokumentasi yang dilaksanakan di SDN 101766 Bandar Setia, menunjukkan pada tanggal 19 Oktober 2022 bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 kelas IV SDN 101766 Bandar Setia pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Mid Semester Ganjil Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia Mata Pelajaran Matematika tahun ajaran 2022/2023

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
IVA	≥ 75	Tuntas	7	30,77%
	< 75	Belum Tuntas	18	69,23%
IVB	≥ 75	Tuntas	8	29,17%
	< 75	Belum Tuntas	17	70,83%

(Sumber: SDN 1017766 Bandar Setia)

Pemaparan tabel di atas menunjukkan nilai ketuntasan *mid* semester ganjil pada siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia yang dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan kelas IVA (Kelas Eksperimen) menunjukkan hanya 8 siswa dengan persentase 30,77% dari jumlah seluruh siswa yaitu 26 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Sedangkan pada kelas IVB (Kelas Kontrol) menunjukkan hanya 7 siswa dengan persentase 29,17% dari jumlah seluruh siswa yaitu 24 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan model pembelajaran yang mengacu pada semangat siswa dan dapat berperan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran matematika. Menurut Udin (dalam Octavia, 2020, h. 23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Salah satu cara yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan guru menerapkan model pembelajaran TGT ini, siswa dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016, h. 8), permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Model pembelajaran TGT ini akan dirancang dengan menarik sehingga

membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan. Matematika yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa secara otomatis dapat dihilangkan. Hal ini nantinya akan berdampak pada hasil nilai yang diperoleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia".

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019, h. 126) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap variabel dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti berusaha mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, yaitu pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun bentuk penelitian ini menggunakan pre-eksperimental.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 101766 Bandar Setia T.A. 2022/2023 sejak bulan April sampai dengan bulan juni 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IVA yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan menggunakan desain penelitian "*One Group Pretest-Posttest Design*".

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas IVA SDN 101766 Bandar Setia. Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Sebelum kelas diberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pretest*) kepada 25 orang siswa dengan 20 soal pilihan berganda dengan materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Soal yang diberikan sudah diujikan kepada 30 siswa yang memiliki kriteria yang sama dengan sampel penelitian untuk mendapatkan soal yang bersifat valid, reliabel, memiliki daya pembeda serta tingkat kesukaran yang berbeda sesuai dengan kriteria. Sehingga dari 42 soal yang disediakan, terdapat 21 soal yang valid dengan tingkat kesukaran dan daya beda yang variatif, serta instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel dengan $\alpha = 0,845$. Dari 21 soal tersebut, peneliti menggunakan 20 soal yang akan digunakan nantinya pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest*, maka diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa dalam ranah kognitif hanya mencapai 20%, dimana sebanyak 5 siswa yang tuntas mendapatkan nilai 65 sebagai nilai tertinggi dan 20 siswa mendapatkan nilai dibawah

KKM bahkan dengan nilai terendah yaitu 30 dengan nilai rata-rata kelas yaitu 45,2, sehingga tidak memiliki kriteria ketuntasan belajar siswa dalam suatu kelas yaitu jika $\geq 70\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .

Kemudian sampel diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan beberapa langkah yaitu 1) Penyajian kelas. Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran. 2) Kelompok (*team*). Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. 3) Games. Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. 4) Turnamen. Siswa melakukan permainan akademik dengan cara berkompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki kompetensi sama. 5) Rekognisi Tim. Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan.

Setelah melakukan proses pembelajaran (tindakan) sesuai dengan sintaks maka ditemukan beberapa perubahan belajar pada siswa. Untuk itu, peneliti mengadakan *posttest* kepada siswa dengan soal yang berbeda dari *pretest*. Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* adalah 76,0 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah adalah 60. Ketuntasan belajar dari suatu kelas dapat dikatakan telah tuntas belajar jika kelas tersebut 70% sudah mencapai nilai ≥ 65 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencapai kategori tuntas dengan perubahan aktifitas siswa yang baik (sebesar 88%). Namun, ketuntasan belajar yang terjadi belum tentu dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), oleh sebab itu peneliti melakukan uji hipotesis untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa.

Keputusan hipotesis penelitian didapatkan melalui uji hipotesis, namun sebelum itu perlu dilaksanakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data penelitian untuk membuktikan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas pada penelitian ini, diketahui bahwa seluruh data penelitian (*pretest* dan *posttest*) berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan hasil $0,348 > 0,05$ atau data tergolong homogen. Dikarenakan data berdistribusi normal dan homogen, peneliti dapat melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 29 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia T.A. 2022/2023.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari data hasil penelitian dan pengolahan data yang didapat, maka ditarik kesimpulan yaitu setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar siswa sebagai yaitu dari hasil *pretest*, maka didapati bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 20%, sebanyak 5 siswa yang tuntas mendapatkan nilai 65 sebagai nilai tertinggi dan 20 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM bahkan dengan nilai terendah yaitu 30 dengan nilai rata-rata kelas yaitu 45,2. Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* adalah 76,0 dengan nilai

tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Hanya terdapat 3 siswa yang mendapat nilai 60, sehingga persentase ketuntasan belajar sebesar 88%. Suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar jika kelas tersebut terdapat 70% sudah mencapai nilai ≥ 65 , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencapai kategori tuntas dengan perubahan aktifitas siswa yang baik. Berdasarkan Uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 29* dengan taraf signifikan uji dua pihak $\alpha = 0,05$, hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000, berarti lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($p < 0,05$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia.

DAFTAR RUJUKAN

- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model*. In *Nizmania Learning Center*.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Septianingsih, R., Eka Afri, L., & Richardo, R. (2013). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Melalui Strategi Pembelajaran the Power of Two*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: AFABETA
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (ToD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 84–95. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/16111>