



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 262-270

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD

Arum Sari^{1✉}, A. Heryanto², Sunedi³

Universitas PGRI Palembang

Email: aarumsari8@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 149 siswa dan sampelnya terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen berjumlah 23 siswa dan kelas kontrol berjumlah 24 siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis desain quasi eksperimental dengan bentuk posstest only control design. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0,05 ($<0,05$) artinya terdapat nilai signifikan. Kemudian untuk nilai uji thitung $6,400 > t_{tabel} 1,679$ berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika thitung $> t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Bangun Ruang, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the effect of the teams games tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes in the volume of shapes material in class V elementary school. The population in this study was all class V students, totaling 149 students and the sample consisted of 2 classes, namely the experimental class with 23 students and the control class with 24 students. The research method used in this research is an experimental method with a quasi-experimental design type in the form of a posttest only control design. The results of this research are proven by the results of the hypothesis test, the sig (2-tailed) value is 0.000, which means the sig (2-tailed) is less than 0.05 (<0.05), meaning there is a significant value. Then for the test value $t_{count} 6,400 > t_{table} 1,679$ based on the hypothesis testing criteria if $t_{count} > t_{table}$ then it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes in the volume of shapes material for class V elementary school.

Keywords: *Teams Games Tournament, Build Room, Learning Results*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika dalam penerapan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP hingga SMA bahkan sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan salah satu bidang studi yang memegang peranan penting dalam pendidikan (Kue, Badu, Resmawan, & Zakiyah, 22). Matematika menjadi salah satu bidang ilmu yang mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan menalar siswa. Selain itu, matematika juga memberikan kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dan dunia kerja (Sitanggang, Tambunan, & Sirait, 2023).

Pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang penting dalam pengembangan kemampuan intelektual siswa. Dengan mempelajari matematika, siswa dapat berpikir secara kritis dan mempunyai kemampuan terampil dalam berhitung serta kemampuan menerapkan konsep dasar matematika dalam mata pelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri (Afsari, Safitri, Harahap, & Munthe, 2021). Namun tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar siswa kurang berminat dalam mempelajari matematika karena siswa menganggap matematika itu sulit untuk dipahami dan membosankan. Hal itu disebabkan masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika serta terlalu banyak memakai rumus. Faktanya, siswa yang tidak menyukai matematika mungkin akan lebih sulit mempelajarinya dan memiliki hasil belajar yang lebih rendah (Diah & Siregar, 2023). Hasil belajar matematika yaitu kemampuan atau pengetahuan yang

diperoleh siswa selama kurun waktu tertentu dalam proses pembelajaran matematika, sehingga menimbulkan daya pikir, daya nalar, berpikir logika, dan sistematis (Manurung, Halim, & Rosyid, 2020)

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 88 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas V, ditemukan bahwa pada hasil belajar pada mata pelajaran matematika kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan data nilai pada mata pelajaran matematika sebanyak 14 siswa dari 23 siswa tidak mencapai KKM di mata pelajaran matematika sedangkan KKM pada mata pelajaran matematika adalah 68. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang kesusahan untuk memahami konsep-konsep yang ada pada materi volume bangun ruang tersebut serta siswa juga kesusahan dalam proses perhitungannya. Pada kegiatan pembelajaran guru memakai model konvensional serta tugas yang diberikan guru cenderung individual dan masih jarang menggunakan kelompok.

Untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat supaya dapat mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran matematika. Model yang bisa dipakai adalah model pembelajaran TGT, pada saat memakai model ini dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif saat pembelajaran matematika serta bisa mencapai nilai yang diinginkan (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022)

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan disekolah adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dimana model ini melibatkan seluruh aktivitas pada siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan pada peran siswa sebagai tutor sebaya serta juga mencakup unsur-unsur permainan. Saat memakai model ini, diharapkan hasil belajar dapat meningkat dan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja melainkan melibatkan siswa juga, sehingga siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya agar lebih baik (Riris, Simamora, & Sidaputar, 2023)

Menurut (Hafizah, Darmansyah, & Fitria, 2022) model Teams Games Tournament TGT yaitu model pembelajaran yang didalamnya ada pertandingan antar tim, dimana setiap anggota tim akan menjawab pertanyaan dan memperoleh poin untuk kelompoknya. Menurut (Natasya, Pasaribu, & Sijabat, 2023) TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif, dimana siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 4 - 5 anggota dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Model

pembelajaran TGT mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan (Mahardi, Murda, & Astawan, 2019).

Menurut (Muslim, 2019) mengatakan Dalam model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), terdapat 5 tahapan langkah-langkah yaitu 1. Penyajian kelas: Guru memberikan materi pada awal pembelajaran dengan cara menyajikannya di kelas, yang biasanya dilakukan secara langsung ataupun dengan ceramah serta diskusi. 2) Kelompok (tim): Biasanya terdapat 4-5 siswa dalam kelompok, yang timnya heterogen dalam hal seperti prestasi akademik dan jenis. 3)Game : Game ini melibatkan soal-soal yang dibuat sebelumnya. agar dapat mengevaluasi keterampilan diperoleh anggota tim dari presentasi kelas serta belajar bersama timnya. anggota tim mempunyai kartu bernomor untuk menjawab soal sesuai pada kartu yang dipilih. 4) Turnamen: Turnamen biasanya diadakan di akhir atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi di depan kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja. 5) Penghargaan kelompok: Guru mengumumkan tim kelompok yang menjadi pemenang, setiap tim mendapat sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor memenuhi kriteria dan mendapatkan poin terbanyak dari kelompok yang lain.

Menurut (Amri, Arinjani, & Sutriyani, 2021) Pada melaksanakan kegiatan model TGT dapat mendorong agar siswa dapat belajar dengan berkelompok, serta terdapat permainan dalam bentuk turnamen, dan akan diberi penghargaan atau hadiah bagi siswa yang memperoleh poin terbanyak. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa bahwa matematika pada materi volume bangun ruang merupakan materi pada mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu strategi ilmiah supaya memperoleh data dengan maksud kepentingan tertentu (sugiyono, 2017). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen. pada penelitian ini peneliti memakai desain quasi eksperimental dengan bentuk posstest only control design. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak atau random. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 88 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel dengan Teknik cluster random sampling. Cluster random sampling adalah Pengambilan sampel secara berkelompok, bukan hanya secara individual. Karena seluruh anggota populasi adalah seluruh siswa kelas V yang terbagi menjadi 6 kelas, maka untuk menentukan kelas kontrol dan kelas

eksperimen menggunakan cara acak. Setelah dilakukan pengacakan, peneliti menetapkan kelas eksperimen untuk kelas V.1 dan kelas kontrol untuk kelas V.2 . Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Serta melakukan teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada penelitian ini berupa tes akhir (posttest) yang dilakukan dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Tes yang digunakan dalam penelitian yaitu ini berupa 10 butir soal essay. Tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 88 Palembang.

Data yang diperoleh dari hasil tes akhir (posttest) setelah diberikan sebuah perlakuan (treatment) dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Berikut dibawah ini hasil dari tes akhir (posttest) yang telah dilakukan.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	APB	80	1	PA	70
2	ADKSS	60	2	DA	70
3	ATA	100	3	AD	50
4	CK	70	4	ANBP	40
5	DN	80	5	AY	40
6	DR	90	6	ANS	60
7	KKP	70	7	AA	50
8	KBA	90	8	AK	60
9	MFH	80	9	CNM	60
10	MFA	100	10	CNR	80
11	MS	60	11	FS	70
12	MRK	80	12	JZA	50

13	RA	90	13	KSFE	80
14	RE	90	14	KA	60
15	RF	100	15	MFAZ	70
16	TS	80	16	MKDS	50
17	ZAFH	70	17	MRAS	60
18	AB	90	18	MS	40
19	CAM	80	19	MBA	80
20	KF	70	20	MRF	50
21	SWK	70	21	PA	30
22	KAH	80	22	RAA	60
23	AFRB	90	23	INS	50
			24	RP	50
	Jumlah	1.870			1.380
	Rata-rata	81,30			57,50

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan model teams games tournament (TGT) dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 81,30 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 57,50. Sebelum data hasil dari tes dianalisis pengaruhnya menggunakan uji-t terlebih dahulu harus memenuhi beberapa kriteria yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference			
							Lower	Upper		
Hasil_	Equal	.59	.44	6.400	45	.000	23.804	3.719	16.313	31.295

Belajar	variances	7	4						
ar	assumed								
	Equal								
	variances not	6.420	44.57	.000	23.804	3.708	16.334	31.274	
	assumed		3						

Berdasarkan tabel output independent sample test diatas dapat diketahui nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0,05 (<0,05) artinya terdapat nilai signifikan. Kemudian untuk nilai uji t_{hitung} 6,400 > t_{tabel} 1,679 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD.

Pada penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimental yang dimana pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen memakai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol memakai model pembelajaran konvensional. Populasi dari Penelitian ini melibatkan 149 siswa dari 6 kelas berbeda dan semuanya adalah siswa kelas lima Serta sampel pada penelitian ada dua kelas pada kelas V1 (kelas eksperimen) sebanyak 23 siswa dan kelas V2 (kelas kontrol) sebanyak 24 siswa.

Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan memakai model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V. Pada saat pembelajaran sebelum diberikan games berupa tournament siswa masih terlihat kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. akan tetapi seiring berjalanya waktu pada proses pembelajaran berlangsung siswa mulai bersemangat dan aktif saat belajar memakai model pembelajaran TGT. Hal itu menjadikan semua siswa antusias serta saling bersaing untuk berlomba-lomba maju kedepan untuk menjawab pertanyaan dikartu soal agar dapat mendapatkan poin.

Adapun pendapat penelitian dari (Sitanggang, Tambunan, & Sirait, 2023) Hasil penelitian menjelaskan model pembelajaran team game tournamen (TGT) tipe kooperatif berpengaruh terhadap pembelajaran matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 124400 Pematang Siantar tahun pelajaran 2023/2024. Hasil analisis data menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 12,766 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,711 dengan tingkat signifikansi

0,05.. (Kusumawati, Nur'afifah, & Dimas, 2023) Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample T-test yang diperoleh nilai Sig. (2 tabel) yaitu 0,000 kurang dari 0,05 dan terlihat thitung > ttabel yaitu 9,239 > 2,0274. Dengan memakai model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022).

SIMPULAN

Pada penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian, Analisis dan pembahasan hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD. Hal ini bisa dicermati pada hasil nilai rata-rata tes akhir di kelas V1 pada kelas eksperimen lebih menonjol dibandingkan pada nilai rata-rata kelas V2 untuk kelas kontrol

Pada hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0,05 ($<0,05$) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Kemudian untuk nilai uji thitung $6,400 > ttabel$ 2,015 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika thitung $> ttabel$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi volume bangun ruang kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S., & Munthe, L. (2021). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual publication*, 1(3), 190.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2021). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament). *Journal of Applied Sciences*, 1(1), 49.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

urnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(2), 1033-1042

- Hafizah, N., Darmansyah, & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Di Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 11114-11125.
- Kue, H., Badu, S., Resmawan, & Zakiyah, S. (22). Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Muhammadiyah Tolangohula. *Journal Homepage*, 1(1), 39.
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education journal*, 4(1).
- Mahardi, I. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Kearifan Lokal trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98-107.
- Manurung, A., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematikadi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1295.
- Muslim. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 318-339.
- Natasya, N. D., Pasaribu, E., & Sijabat, O. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Tema 2 Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah T.A.2023/2024. *Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5969-5982.
- Nurhayati, Egok, A., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9120.
- Riris, G., Simamora, A. B., & Sidaputar, Y. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Visubtema 2 Hewan Sahabatku sd Negeri 091277 Siantar Estate. *Pande Nami Jurnal*, 1(2), 185-191.
- Sitanggang, S. P., Tambunan, J., & Sirait, E. (2023). Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia, 1(4), 319-326.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.