



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 3406-3419
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di SDN Sidomojo

Putri Ayu Wandira^{1✉}, Julianto², Budi Utari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Email : putriayrha@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Semakin menurunnya hasil belajar matematika karena dirasa sulit, membosankan, dan tidak menarik menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada proses pembelajaran. Jenis penelitian tindakan kelas menggunakan kolaboratif guru dengan peneliti. Data penelitian diperoleh dari kegiatan observasi dan tes tulis pada ranah kognitif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menerapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT). Hasil penelitian ditemukan perbedaan selisih nilai rata-rata yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siklus I sebesar 72 dan siklus II dengan nilai rata-rata 87. Hasil ini dibuktikan dari pengolahan data menggunakan SPSS 25 melalui pelaksanaan uji-T. Signifikansi (2-tailed) menunjukkan pada siklus I dan siklus II sebesar 0,00 yang artinya kurang dari kriteria uji-T yaitu 0,05. Kesimpulan dari penelitian PTKK ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada peserta didik kelas II SDN Sidomojo.

Kata kunci: *Model Pembelajaran TGT; Hasil Belajar; Matematika*

Abstract

The low learning outcomes in mathematics because it is difficult, boring, and uninteresting became the background for this research. Then purpose of this study is to increase the students' learning outcomes in mathematics by using the team game tournament (TGT) learning model in the learning process. This research was a classroom action research used a collaboration between a teacher and the researcher . The research data was obtained from observing learning activities and written test in the cognitive domain. Based on then research conducted, it was found that there was a significant increase in the learning outcomes after implementing the team game tournament (TGT) learning model. The results of the study found a significant difference in the average value between cycle I and cycle II. The average score of Cycle I was 72 and cycle II was 87. The results were proven from data processing using SPSS 25 through the implementation of the T-test. The significance (2-tailed) showed that in cycle I and cycle II was 0,00 which means it was less than the T-test criteria, namely 0.05. This study concluded from this PTKK research that there was an increase in the mathematics learning outcomes by applying the team game tournament (TGT) learning model to the second graders at SDN Sidomojo.

Keywords: *TGT learning model; learning outcomes; mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan identik sebagai upaya secara sadar dan terancang untuk mengembangkan peserta didik menjadi individu yang cakap dan berkualitas yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang mereka butuhkan, masyarakat, dan negara".

Pendidikan merupakan interaksi guru dan peserta didik yang mendorong terjadinya proses pembelajaran. Proses belajar merupakan proses penting dalam pendidikan. Maka tidak jarang keberhasilan proses belajar mengajar menjadi penentu hasil dari pendidikan. Memastikan pemahaman dan pembelajaran peserta didik adalah tanggung jawab utama seorang guru ketika mengajar di kelas. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan pembelajaran yang efektif melalui interaksi, baik itu interaksi atara peserta didik, guru, maupun sumber belajar.

Perubahan dalam diri manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dalam proses pembelajaran pada pendidikan formal maupun informal (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Perubahan yang dialami tersebut adalah perubahan

perilaku dari buruk menjadi lebih baik. Seseorang dikategorikan mampu belajar ketika ia melibatkan diri secara langsung dalam proses belajar dan tingkah lakunya berubah secara signifikan sesuai dengan pemikiran, perilaku, dan pengetahuan yang berkembang. Perubahan-perubahan inilah yang membuat peserta didik menuju tujuan belajar yang ditandai dengan hasil belajar yang baik (Suardi, 2018).

Pendapat Nana Sudjana (Nurrita, 2018), hasil belajar bermakna sebagai pencapaian kompetensi oleh peserta didik sesudah mereka menyelesaikan kegiatan pendidikan yang direncanakan dan diselenggarakan oleh guru pada kelas tertentu. Namun menurut Gagne dan Briggs dalam (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017), hasil belajar sendiri ialah penguasaan keterampilan peserta didik setelah melalui tahapan-tahapan pembelajaran secara berurutan. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, tiga ranah pencapaian hasil belajar, yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Dari pemaparan tersebut perlu disimpulkan bahwa hasil belajar berupa angka atau penilaian yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan ditandai dengan perubahan perilaku menjadi lebih baik.

Pelajaran matematika menjadi salah satu hasil belajar yang perlu ditingkatkan utamanya materi pengukuran satuan berat khususnya pada bagian mengubah atau mengkonversi dari suatu bentuk satuan ke satuan yang lainnya. Peserta didik kelas rendah terkadang masih kesulitan ketika menyelesaikan permasalahan satuan berat, apalagi jika berbentuk teks cerita yang dihubungkan dengan masalah sehari-hari. Studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Sidomojo, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika di kelas tersebut pada materi pengukuran satuan berat belum mendapatkan hasil yang optimal. Peneliti juga mendapati banyaknya peserta didik yang mengeluhkan perihal mata pelajaran matematika yang sukar, membosankan dan kurang menarik sehingga membuat mereka cenderung malas dan tidak aktif mengikuti proses pembelajaran meskipun guru sudah menyediakan media pembelajaran. Apabila persepsi ini dibiarkan terjadi secara terus-menerus, tentunya akan mengakibatkan hasil belajar peserta didik semakin menurun.

Memahami konsep matematika yang baik diperlukan karena pemahaman konsep yang baru membutuhkan pemahaman dari konsep sebelumnya. Guru berperan penting dalam hal ini untuk membantu memudahkan pemahaman peserta didik, maka sebagai guru perlu untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan muridnya. Tugas penting seorang guru adalah menjadikan suasana belajar yang aman, nyaman, menyenangkan dan *student centered learning* yang di dalamnya meliputi hal-hal terkait proses pembelajaran termasuk kemampuan

guru dalam menentukan strategi, menyesuaikan materi, menentukan model pembelajaran yang selaras.

Peneliti berencana untuk melaksanakan studi tindakan kelas bersama guru kelas sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif melalui proses pembelajaran dan memberi mereka peluang untuk berkolaborasi dalam diskusi kelompok dan belajar tentang topik tersebut khususnya untuk memberi peningkatkan hasil belajar matematika dengan cara mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Harianja Joko, (2022) berpendapat jika model TGT merupakan suatu pembelajaran yang mana peserta didik berpartisipasi sebagai teman sebaya dan merupakan pembelajaran yang memasukan unsur permainan.

Model pembelajaran TGT termasuk jenis pembelajaran kolaboratif yang menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya melalui interaksi dalam satu tim untuk secara kolektif menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru Slavin dalam (Hamdani et al., 2019). Seperti yang dijelaskan (Rosmala, 2018) dalam bukunya, matematika sebagai mata pelajaran yang paling cocok jika digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena dalam model ini lebih ditekankan agar peserta didik saling membantu dan berkolaborasi dalam kegiatan diskusi untuk memecahkan suatu masalah. Perbedaan model TGT dengan pembelajaran kooperatif jenis lain adalah untuk mengumpulkan nilai tertinggi, diadakan turnamen akademik antar tim dimana setiap anggota tim berpartisipasi dan memberikan poin secara individu.

Model pembelajaran TGT menempatkan peserta didik dalam diskusi belajar secara heterogen. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai proses berlangsungnya pembelajaran. Sintaks model pembelajaran TGT menurut Setianingsih et al., (2021) kegiatan presentasi kelas atau tahap penyampaian materi oleh guru, peserta didik belajar dalam kelompok untuk memahami materi, kegiatan turnamen antar tim, dan pemberian *reward* kepada tim pemenang. Adanya sintaks permainan dipilih oleh peneliti untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan termasuk peran aktif peserta didik.

Pelaksanaan penelitian ini berdasarkan keterkaitan penelitian yang telah sedia sebelumnya. Model pembelajaran (TGT) sebelumnya pernah diperkenalkan oleh Umar, (2021). Penelitiannya menginformasikan penggunaan model pembelajaran TGT mampu memberikan hasil belajar bahasa inggris yang positif, dibuktikan dengan rerata disiklus I 7,14 dan siklus II sebesar 8,84. Selain pada mata pelajaran bahasa inggris, model pembelajaran tersebut juga

diterapkan pada materi perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 70% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar (Setianingsih et al., 2021).

Bersumber pada paparan di atas, peneliti perlu melakukan uji coba penerapan model pembelajaran TGT pada topik lain dipembelajaran matematika untuk memperoleh informasi sekaligus bukti kenaikan hasil belajar setelah memakai model pembelajaran TGT khususnya pada materi satuan berat, sehingga peneliti dan guru pamong memberi judul penelitian ini "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Pada SD Negeri Sidomojo".

METODE PENELITIAN

Penelitian berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan melibatkan kerjasama antara guru kelas dengan peneliti. Berbagai kegiatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk memperbaiki rangkaian pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik adalah tujuan dari penelitian ini. Sependapat dengan pemaparan (Sugiyono, 2018) yang menegaskan, penelitian tindakan adalah kajian yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan oleh kelompok atau individu. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team GamemTournament* (TGT) pada proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus penelitian. Skema pelaksanaan dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema PTKK

Pelaksanaan penelitian di SDN Sidomojo yang bertempat di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan kegiatan observasi dan komunikasi dengan kepala sekolah serta guru kelas SD Negeri Sidomojo tempat peneliti melaksanakan praktik pengalaman lapangan II, peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan tepat pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dan berlangsung kurang lebih satu bulan. Tepatnya

dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2023. Materi ajar pada kegiatan penelitian ini ialah materi pengukuran satuan berat. Pelaksanaan penelitian diawali dengan observasi, perencanaan, pelaksanaan siklus 1 dan/atau 2, dan membuat laporan. Jadwal penelitian dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal PTKK

No	Kegiatan	Bulan															
		Februari				Maret				April							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Observasi																
2.	Perencanaan																
3.	Pelaksanaan Siklus 1																
4.	Pelaksanaan Siklus II																
5.	Penyusunan Laporan																

Subjek dan objek sebagai populasi yang bersifat homogen serta dapat dipelajari dan dapat disimpulkan secara tepat pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas 2 SDN Sidomojo. Sedangkan teknik dalam penelitian ini teknik *probability sampling*, artinya tiap anggota populasi akan berpeluang sama menjadi sampel. Variabel penelitian ini adalah model pembelajaran *team game tournament* (TGT) sebagai variabel bebas, hasil belajar sebagai variabel terikat.

Instrumen penelitian sebagai proses mengumpulkan data pada kegiatan penelitian ini. Instrumen penelitian terdiri dari soal pilihan ganda dengan total 20 butir soal yang akan memudahkan peneliti dalam mengolah data atau hasil penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis yang diperoleh guru selama peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data hasil penelitian kuantitatif ini memakai aplikasi statistik (Sugiyono, 2018). Pengolahan data dihitung menggunakan SPSS 25. Langkah pengolahan data yang pertama adalah untuk memperoleh informasi data berdistribusi normal atau justru sebaliknya. Peneliti melakukan uji kenormalan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria data normal bila nilai signifikasinya adalah $> 0,05$.

Kedua, uji homogenitas untuk mendapatkan informasi sampel bersifat homogen atau sebaliknya dengan rumus *Uji Levene's* (uji F) dengan kriteria pengambilan keputusan apabila signifikansi lebih besar 0,05 H_0 disetujui. Sebaliknya jika signifikansi lebih kecil 0,05 maka H_0 ditolak (Siregar, 2017). Tahap ketiga sekaligus tahap terakhir yaitu untuk mengetahui hasil

belajar mendapatkan peningkatan atau justru sebaliknya setelah menggunakan model *team game tournament* adalah melakukan uji hipotesa sekaligus mendapatkan nilai rerata pada tiap-tiap siklus dengan menerapkan rumus *Independent Sample T-Test*. Ukuran dasar pengujian, jika didapati nilai sig. (2-tailed) > dari 0,05 menandakan tidak ada peningkatan terhadap hasil belajar. Namun kebalikannya, apabila nilai sig. (2-tailed) < dari 0,05 menandakan ada peningkatan antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar (Siregar, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan dilakukan di SDN Sidomojo yang dimulai pada tanggal 22 Februari 2023 untuk mendapatkan persetujuan kepala sekolah dan guru pamong terkait pemberian surat ijin melakukan penelitian, observasi, dan kelas tempat peneliti melakukan kegiatan penelitian. Hasil yang diperoleh, peneliti melaksanakan penelitian di kelas II. Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti menemukan masih banyaknya keluhan peserta didik bahwasannya hasil belajar matematika yang menurun dikarenakan *mindset* matematika adalah pelajaran yang susah dan membosankan.

Penelitian tindakan kelas kolaboratif berlangsung selama dua siklus, dengan dua kali pertemuan. Di setiap siklus memiliki tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan perencanaan peneliti menggunakan data hasil observasi awal untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Bersama dengan guru kelas, peneliti merumuskan masalah terkait pembelajaran serta menentukan metode yang digunakan untuk menyelesaikannya, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan berkonsultasi kepada guru kelas dan mempersiapkan instrumen tes.

Berdasarkan proses pembelajaran menggunakan sintaks model pembelajaran TGT, kegiatan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Penyajian kelas

Sintaks penyajian kelas, dalam menyampaikan materi ajar guru mempersiapkan materi ajar dalam bentuk powerpoint dan memutarkan video pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk memberikan pembelajaran bervariasi. Aktivitas yang muncul dalam kegiatan ini adalah bertanya dan menjawab bersama dengan guru. Pada siklus I, beberapa peserta didik berpartisipasi dengan mengajukan, menjawab, dan mengemukakan pendapat saat guru melakukan diskusi tanya jawab. Akan tetapi masih ada yang mengabaikan guru, masih disibukkan dengan memainkan alat tulisnya. Materi yang disampaikan kurang membangkitkan rasa keingintahuan dan peserta didik merasa tidak tertarik untuk mengikuti

pembelajaran membuat hal tersebut terjadi. Selain itu, peserta didik dengan kemampuan belajar yang kurang baik cenderung pemalu, tidak terbiasa bertanya dan/atau mengemukakan pendapat.

Pada siklus kedua, guru memberikan perlakuan yang sedikit berbeda, lebih memberikan dorongan kepada peserta didik, terutama peserta didik dengan kemampuan belajar rendah, kurang fokus mengikuti proses kegiatan belajar. Siklus II ini, guru melibatkan peserta didik secara langsung dengan menunjuknya agar mencoba untuk berusaha untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapatnya, sehingga murid-murid yang pemalu mendapatkan kesempatan yang sama dengan peserta didik yang terbiasa bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan pendapatnya. Terkait erat dengan hal tersebut adalah peran guru sebagai fasilitator dan pendorong pembelajaran kooperatif yaitu menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, menyenangkan, antusias, tidak cemas, dan berani mengungkapkan pikirannya secara terbuka.

2. Belajar dalam tim

Pada sintaks ini, guru telah membentuk kelompok diskusi berdasarkan kemampuan akademik di atas, rata-rata, dan di bawah rata-rata seperti salah satu ciri dari pembelajaran kooperatif (Thalita et al., 2019). Guru telah menyediakan lembar kerja (LKPD). LKPD yang disiapkan oleh guru harus didiskusikan dengan anggota tim agar masing-masing anggota dapat berdiskusi untuk persiapan sintaks selanjutnya yaitu games tournament. Pada siklus I, pengumpulan LKPD kurang disiplin sehingga melebihi batas waktu yang telah ditentukan dan terlihat belum semua peserta didik terlibat diskusi dalam tim. Peserta didik berkemampuan akademis tinggi lebih mendominasi diskusi sehingga peserta didik yang akademisnya kurang hanya duduk diam saja tanpa terlibat mengerjakan LKPD.

Pada siklus II, guru membuat peraturan diskusi kelompok yang ditayangkan pada proyektor agar peserta didik selalu mengingat peraturan tersebut. Guru memberikan pengertian akan pentingnya bekerja sama dalam kelompok dan juga menekankan peserta didik untuk saling kerja sama demi keberhasilan bersama. Terjadi perubahan pada siklus II ini. Kelompok diskusi lebih terlihat kerja samanya, saling berbagi tugas, membantu teman satu tim yang mengalami kesulitan, dan diskusi kelompok tidak didominasi oleh peserta didik yang akademisnya tinggi. Selain itu, pada siklus ini LKPD dapat diselesaikan tepat waktu karena guru memberikan poin tambahan untuk tim yang berhasil mengerjakan dengan tepat waktu.

3. *Tournament*

Pada sintaks ini, guru telah mempersiapkan turnamen yang kegiatannya memerlukan kerja sama antar anggota tim. Peserta didik sangat menikmati suasana turnamen karena masing-masing tim akan saling berkompetisi. Kegiatan turnamen pada siklus I kurang kondusif dan peserta didik belum sepenuhnya memahami prosedur turnamen. Hal tersebut karena guru hanya secara lisan menginformasikan peraturan turnamen. Selain itu peserta didik kategori akademis rendah belum memberikan jawaban yang sesuai dengan yang diharapkan karena mereka belum memahami secara menyeluruh mengenai materi. Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial diakhir pembelajaran.

Pada siklus II, guru menunjukkan aturan dan tata cara pelaksanaan turnamen dengan bantuan proyektor agar mudah mengingat. Pada pelaksanaan turnamen siklus II ini pembelajaran berjalan lebih kondusif. Guru lebih menekankan kerja sama tim dengan membantu teman yang belum memahami materi dalam pembelajaran kelompok dan saling memotivasi satu sama lain. Dengan begitu seluruh anggota dalam tim ikut serta menampilkan yang terbaik untuk tim.

4. Pemberian *Reward*

Dalam sintaks, guru memberi penghargaan (*reward*) kepada tim yang memperoleh poin sesuai dengan kriteria tertentu. Selain memberikan *reward* kepada tim pemenang, pemberian motivasi juga dilakukan guru saat siklus I bahwasannya kerja sama saat diskusi kelompok sangat penting. Motivasi ini disampaikan untuk menggugah semangat aktif peserta didik saat pembelajaran khususnya saat diskusi bersama.

Pada siklus II guru memberi penghargaan kepada tim dengan kriteria yang berbeda. *Reward* dibagikan guru untuk tim yang mendapatkan angka paling tinggi dan tim yang memiliki kerja sama yang baik. Selain itu guru juga memberikan *reward* untuk tim lain yang tidak mendapat juara berupa makanan ringan. Tujuannya yaitu agar peserta didik dapat menghargai teman satu timnya. Peserta didik terlihat bahagia ketika mendapatkan *reward* meskipun timnya bukan tim yang menjadi juara.

Pada akhir kegiatan inti guru memberikan soal evaluasi sebagai acuan untuk memperoleh data perolehan belajar peserta didik. Tabel berikut sebagai perolehan nilai tertinggi dan terendah setiap siklus.

Tabel 2. Hasil Tes

Tes	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Siklus I	85	55	72
Siklus II	100	75	87

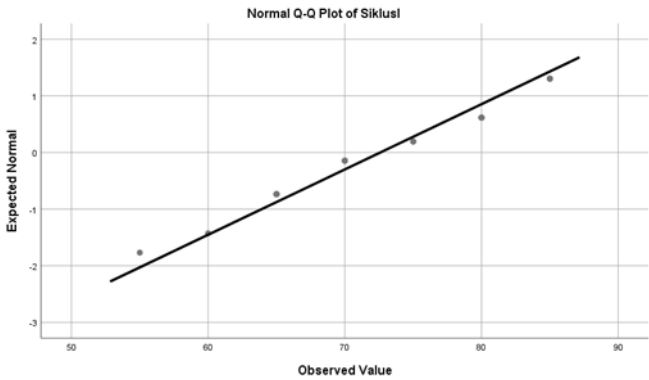
Dari hasil tes pada tabel telah diperoleh data hasil belajar. Pada siklus I nilai paling tinggi sejumlah 85 nilai paling rendah sejumlah 55. Rata-rata yang didapati pada siklus I dengan 25 responden senilai 72. Siklus II diperoleh hasil belajar nilai paling tinggi sebesar 100, nilai paling rendah sebesar 75 dengan rata-rata nilai sebesar 87. Setelah mendapatkan data dari hasil tes. Kemudian mengolah data menggunakan SPSS 25 dengan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Pertama uji kenormalan sebagai syarat dalam melakukan uji T atau uji hipotesis. Berikut adalah hasil dari uji kenormalan data pada siklus Indanmsiklus II.

Tabel 3. Uji Normality

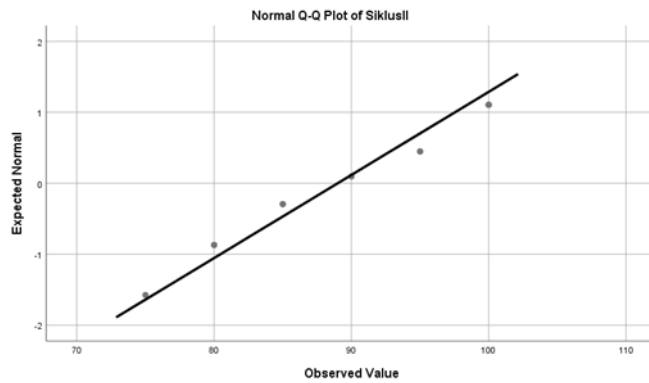
Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Siklus I	0,170	25	0,062
SiklusII	0,160	25	0,097

a. Lilliefors Significance Correction

Data dapat dikatakan normal jika signifikasinya > 0,05. Dari tabel uji normalitas di atas, siklus I memperoleh nilai signifikansi sejumlah 0,062. Artinya signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka perolehan data siklus I terbilang distribusinya normal. Pada siklus II signifikansi yakni sebesar 0,097 menunjukkan > 0,05, yang berarti data pada siklus II distribusinya normal.



Gambar 2. Plot Of Siklus I



Gambar 3. Plot Of Siklus II

Pada gambar data bersitribusi normal di atas terlihat adanya titik-titik yang terletak dekat dengan garis lurus yang tampak memanjang dari sudut bawah sampai ke atas. Pada gambar tersebut menunjukkan hasil siklus I dan II memiliki distribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke tahap perhitungan berikutnya yaitu pengujian hipotesis. Penelitian kolaboratif dibuktikan menggunakan Uji-t untuk bukti dari penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT). Berikut perolehan dari perhitungan SPSS 25.

Tabel 4. Grup Statistik

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Matematika	Siklus A	25	72,4000	8,91160	1,78232
	Siklus B	25	87,0000	9,68246	1,93649

Melalui tabel grup statistik di atas terlihat hasil *mean* atau nilai rerata tiap-tiap siklus adalah sebesar 72,4 dan 87.

Tabel 5. Hasil Uji-T

Independent Samples Test		
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

	F	Sig.n	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	0,42 0	0,52 0	- 5,54 7	48	0,000	-14,60000	2,63186	- 19,89170	- 9,3083 0
Equal variances not assumed			- 5,54 7	47,67 3	0,000	-14,60000	2,63186	- 19,8926 4	- 9,3073 6

Perolehan data *uji-t independent* di atas menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sejumlah 0,00. Kriteria keputusan uji-t untuk pengambilan keputusan adalah hasil belajar tidak meningkat ketika signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 serta hasil belajar terbilang mengalami peningkatan ketika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05.

Setelah guru melaksanakan sintaks model pembelajaran TGT. Pembelajaran lebih bervariasi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Seluruh kegiatan pembelajaran dapat melibatkan peran aktif peserta didik mengiringi proses belajar mengajar. Sependapat dengan (Rosmala, 2018) yang mengatakan matematika memang cocok diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Dengan memilih model ini, asumsi mengenai matematika sulit dan membosankan dapat dihilangkan, keaktifan peserta didik lebih meningkat, kerjasama antar tim jauh lebih baik karena mereka tertantang mengumpulkan poin tertinggi untuk memenangkan kegiatan turnamen.

Sintaks pada model pembelajaran TGT mulai dari penyajian kelas, belajar dalam tim, turnamen, dan pemberian *reward* membuat peserta didik lebih percaya diri dalam berekspresi. Melalui tahapan tersebut peserta didik mampu mencapai perolehan belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan cara berpikir, tingkah laku, pengetahuan makin berkembang serta berubah.

Model *Team Game Tournament* selaras dengan karakter peserta didik kelas rendah yang suka bermain, senang ditantang, dan suka belajar dalam kelompok. Model pembelajaran tersebut tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan aktivitas peserta didik (Thalita et al., 2019). Model pembelajaran TGT bisa

memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, membaca, menulis, menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil suatu keputusan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran materi satuan berat meningkat secara signifikan dengan penerapan model pembelajaran TGT sesuai dengan bukti perhitungan uji-t SPSS 25.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan data penelitian, peneliti menetapkan bahwa penggunaan model *team gamentournament* (TGT) yang dilaksanakan di SDN Sidomojo Sidoarjo pada semester genap tahun 2022/2023 terbukti efektif untuk menaikkan hasil belajar matematika pada topik satuan berat. Kesimpulan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai dan rerata setiap siklus yang telah dihitung menggunakan SPSS 25. Perolehan siklus I rerata hasil belajar 72,4 dan pada siklus II rata-rata sebesar 87. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 mulai siklus I maupun siklus II lebih kecil dari 0,05. Melalui bukti tersebut disimpulkan penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Ketika merencanakan pelaksanaan pembelajaran, setiap guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dengan memilih strategi, pendekatan dan model pembelajaran disesuaikan dengan topik yang diajarkan. Penggunaan model yang tepat dipembelajaran bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Guru dapat mempergunakan model pembelajaran yang sama untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil topik yang serupa dengan menerapkan pada kompetensi dasar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Harianja Joko, d. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KERANJANG BIJI-BIJIAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN SISWA KELAS II SDN SAPTORENGGO 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Rosmala, I. d. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. PT. Bumi Aksara.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v5i2.154>