

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TERHADAP
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS III SD**

DARNYSAH SIREGAR, SITI HABIBAH TARIGAN, KHOTNA SOFIYAH

PGMI, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

e-mail: darnysahsiregar11@gmail.com, bibahtg2003@gmail.com,

khotnasofiyah@uinsyahada.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas III. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel tersebut yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan hasil belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Hal penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yaitu 75 (kategori baik) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol yaitu 61,42 (kategori cukup).

Kata Kunci : Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

Mathematics learning is still low due to various problems. One of the problems in learning mathematics is the opinion of most students that mathematics is a difficult and boring subject, so that many students don't like mathematics lessons and even make mathematics a lesson that should be avoided. This research aims to see the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes for class III addition and subtraction material. This research is using experimental method. In this research, there are two variables, namely the Teams Games Tournament (TGT) learning model and student mathematics learning outcomes. Data collection techniques in this research are observation and tests. The research shows that the average posttest score for the experimental group is 75 (good category) which is higher than the average posttest score for the control group, namely 61.42 (fair category)

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap individu yang mempengaruhi perkembangan manusia. Terlebih lagi ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat. Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat dimana siswa tinggal. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Hana, 2020: 34).

Pembelajaran model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Nasrudin, 2019:58).

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seorang individu setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapat individu setelah proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan perilaku baik dari pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan kepada siswa sehingga lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah metode pembelajaran yang akan di gunakan guru saat di kelas. Untuk mengatasikurangnya hasil belajar siswa guru dapat menggunakan model pembelajaran.

Mempelajari matematika memerlukan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan. Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Ega, 2022:22).

Pada dasarnya pengajaran matematika di kelas-kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3 lebih utama diarahkan agar siswa memiliki keterampilan dalam berhitung melalui kegiatan praktis yang dilakukan sendiri oleh siswa (Sulianto, 2008). Sejauh ini siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami operasi penjumlahan dan pengurangan, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti. Siswa masih mengalami kesulitan belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan kurangnya kemampuan siswa kelas III dalam membedakan angka serta kurangnya kemampuan dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Defenisi Teams Games Tournament (TGT)

Menurut (Kurniasih, 2012), “Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Sedangkan menurut (Kusumandari, 2011) bahwa: “Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda”. Menurut (Slavin, 2005), “Teams Games Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins”. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah metode berkelompok yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Menurut (Sutirman, 2013), langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah:

- a. Persentasi materi Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.
- b. Pembentukan kelompok Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa, kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.
- c. Game turnamen Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah anggota dalam kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan 4 orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua di setiap kelompok, meja ketiga diisi oleh siswa dengan rangking ketiga di setiap kelompok, meja keempat diisi oleh siswa dengan rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatnya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatnya.
- d. Penghargaan kelompok Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Menurut (Suarjana, 2000) dalam (Ekocin, 2011) menyatakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

- a. lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
- b. mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;
- c. dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
- d. proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa;
- e. motivasi belajar lebih tinggi;
- f. mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Di dalam TGT juga terdapat kelemahan, yaitu bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang

menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

3. Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2005:11-16) menyebutkan berbagai tipe dalam pembelajaran kooperatif. Tipe-tipe tersebut yaitu:

- a. STAD (Student Team-Achievement Division)
- b. TGT (Teams Games-Tournament)
- c. Jigsaw II
- d. TAI (Team Accelerated Instruction)
- e. CIRC (Kooperatif Integrated Reading And Composition)
- f. GI (Group Investigasi/ penyelidikan kelompok),
- g. Co-op Co-op
- h. NHT

Dari beberapa model yang telah disebutkan di atas, penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT. Alasan memilih model tipe TGT adalah karena anak usia SD berada pada masa peralihan yaitu dari fase bermain ke fase sosial, jadi anak lebih nyaman dengan model pembelajaran yang divariasikan dengan permainan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan manumbuhkan kreatifitas siswa serta memunculkan imajinasi akademik dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dan saling membantu temannya untuk menguasai materi pelajaran, dan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi serta berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sanjaya (2014:85) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Sampel penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model TGT dalam pembelajaran. Kelompok kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran tersebut, tetapi menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh guru yaitu menggunakan ceramah dan tanya jawab dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 bulan Oktober 2023 di kelas III SD Negeri 139 Sirambas, yang terletak di kecamatan Panyabungan Barat, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh kelas III di SD Negeri 139 Sirambas pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 30 siswa. Kelas III A berjumlah

16 siswa dan kelas III B 14 siswa. Untuk menentukan kelompok kontrol dan eksperimen pada penelitian ini menggunakan teknik random dengan cara undian.

3. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati proses berjalannya penelitian. Oleh karena itu peneliti membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran berdasarkan pada referensi dari karakteristik pembelajaran TGT. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 139 Sirambas. Teknik tes dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar Matematika yang digunakan selama dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda. Soal pada pre-test dan post-test merupakan soal yang sama untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan.

4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pada penelitian ini, dilakukan bukti validitas isi instrumen yang diperoleh dengan meminta pendapat dari ahli (judgment expert). Validasi tersebut mengacu pada SK dan KD. Keseluruhan instrumen penelitian akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi. Validitas dilakukan dengan expert judgment kepada dosen matematika di jurusan PGSD bernama Ibu Desi M.Pd., dengan hasil layak untuk digunakan. Estimasi Reliabilitas dilakukan dengan estimasi coba kepada siswa sebanyak 27 siswa dari SD Negeri 139 Sirambas. Pengujian reliabilitas yang digunakan adalah dengan menggunakan metode Cronbach Alpha. Menurut Sekaran dalam Priyatno (2013:30), pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas sebagai berikut:

Cronbach's alpha $< 0,60$ = reliabilitas buruk

Cronbach's alpha $0,60-0,79$ = reliabilitas diterima

Cronbach's alpha $0,8$ atau di atasnya = reliabilitas baik

Setelah dihitung dengan bantuan program SPSS didapat nilai Cronbach's alpha sebesar $0,871$ yang berarti reliabel.

5. Teknik Analisis Data

Data hasil tes dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir dalam kelompok eksperimen maupun kontrol. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat, uji-t, dan analisis korelasi dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS 16 for windows. Uji normalitas ini menggunakan Onesample Kolmogorov-Smirnov pada SPSS 16 for windows. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output Kolmogorov-Smirnov harga koefisien Asymptotic Sig $>$ dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5%. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika pada output Uji Levene $>$ nilai tabel, atau harga koefisien Sig $>$ dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5%. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji t. Uji ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis. Hipotesis alternative (H_a) penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 139 Sirambas tahun 2023/2024 dan hipotesis nihil (H_o) yang diajukan dalam penelitian ini tidak terdapat berpengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 139 Sirambas tahun 2023/2024. Kriteria yang digunakan dalam uji t adalah

Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5% Ho diterima apabila Sig > 0,05, atau thitung < ttabel atau Ho ditolak apabila Sig < 0,05 atau thitung > ttabel

6. Kriteria Penilaian

Tujuan dari pemberian kriteria penilaian adalah untuk membandingkan skor hasil belajar matematika dengan acuan yang relevan sedemikian rupa sehingga diperoleh suatu kualitas yang bersifat kuantitas (Ign. Masidjo, 1995: 149). Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Klasifikasi Kategori Nilai Hasil Belajar Matematika

| Huruf | Angka (0-100) | Predikat |
|-------|---------------|---------------|
| A | 85-100 | Sangat Baik |
| B | 70-84 | Baik |
| C | 55-69 | Cukup |
| D | 40-54 | Kurang |
| E | 0-39 | Sangat Kurang |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh berdasarkan hasil tes dan observasi penelitian. Data tes adalah data yang diperoleh dari data pre-test dan post-test terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas III SD Negeri 139 Sirambas.

Pretest dilakukan sebelum materi pembelajaran disampaikan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Pada kelompok kontrol yaitu kelas III B dilakukan pada hari Senin, 14 Oktober 2023. Dari 14 siswa terdapat 1 siswa yang tidak dapat mengerjakan soal pre test, hasil tes dari 13 siswa diperoleh nilai pretest total sebesar 775 dengan rata-rata kelas sebesar 58, standar deviasi atau simpangan baku sebesar 16,7, sementara nilai tertinggi sebesar 85, dan nilai terendah sebesar 35. Sedangkan pada kelompok eksperimen yaitu kelas III A dilakukan pada hari yang sama dengan pretest kelompok kontrol yaitu pada hari Senin, 14 Oktober 2023. Seluruh siswa yang berjumlah 16 anak, ada 3 anak yang mengikuti kegiatan lain dan tidak ikut mengerjakan soal pretest. Dari 13 siswa diperoleh nilai pretest total sebesar 770 dengan rata-rata kelas sebesar 59,2, standar deviasi atau simpangan baku sebesar 15,65, sementara nilai tertinggi sebesar 85, nilai terendah sebesar 40.

Setelah diberikan perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen, selanjutnya dilakukan posttest. Posttest pada kelompok kontrol yaitu kelas III B dilakukan pada hari Senin, 21 Oktober 2023. Semua siswa dapat mengerjakan soal post test. Dari 14 siswa diperoleh nilai Posttest total sebesar 860 dengan rata-rata kelas sebesar 61,42 standar deviasi atau simpangan baku sebesar 16,45, sementara nilai tertinggi sebesar 85, nilai terendah sebesar 40. Sedangkan untuk posttest kelompok eksperimen yaitu kelas III A dilakukan pada hari Senin, 21 Oktober 2023. Hasil posttest dari 13 siswa diperoleh nilai Posttest total sebesar 975 dengan rata-rata kelas sebesar 75 standar deviasi atau simpangan baku sebesar 17,1, sementara nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 45.

Perbandingan hasil pretest dan posttest antara kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol dan Eksperimen

| | Kelompok Kontrol | | Kelompok Eksperimen | |
|------------------|------------------|----------|---------------------|----------|
| | Pretest | Posttest | Pretest | post est |
| Rata-rata | 58 | 61,42 | 59,2 | 75 |
| Standart Deviasi | 16,7 | 16,45 | 15,65 | 17,1 |
| Nilai Maksimum | 35 | 40 | 40 | 45 |
| Nilai Minimum | 85 | 85 | 80 | 100 |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dari 58 menjadi 61,42 dengan selisih perubahan nilai 3,42, sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment menggunakan model pembelajaran TGT nilai rata-rata pretest sebesar 59,2 dan mengalami perubahan setelah diberikan treatment dengan nilai rata-rata posttest menjadi 75. Perbedaan atau selisih nilai rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen sebesar 12,38. Data tersebut menunjukkan menunjukkan bahwa posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang signifikan.

Observasi pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelompok eksperimen dan control kelas VA dan VB. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan model TGT dan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan. Pada kelompok kelas eksperimen, observasi dilakukan oleh guru kelas VI A. Berdasarkan lembar observasi selama tiga kali kegiatan pembelajaran dengan TGT pada kelompok eksperimen, guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dimana semua poin atau langkah pembelajaran sudah dilaksanakan oleh guru tanpa ada satupun yang tertinggal.

Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 16 diperoleh nilai signifikansi pada KolmogorovSmirnov pre test kelompok eksperimen sebesar 0,16 dan post test kelompok eksperimen sebesar 0,200. Nilai signifikansi pada KolmogorovSmirnov pre test kelompok kontrol sebesar 0,200 dan post test kelompok kontrol sebesar 0,200. Hasil uji normalitas menyatakan bahwa distribusi data normal. Hal ini ditunjukkan dengan Probabilitas $> 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap dan aktivitas pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan pada kelompok eksperimen dengan TGT dapat meningkatkan keaktifan dan antusias pada kegiatan belajar, selain itu terdapat keterampilan yang dikembangkan yaitu keterampilan kerjasama, percaya diri, dan saling membantu antar teman. Sementara pada kelompok kontrol, analisis tersebut menunjukkan jika metode konvensional ceramah, tanya jawab, dan latihan soal membuat siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (Rusman, 2010: 206) yang menyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan dibandingkan dengan kondisi awal (pretest) dengandiberikan perlakuan model pembelajaran Teams Games Tournament. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2010: 16) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Pengujian dengan uji t sebagai analisis datanya menunjukkan hasil uji t pada skor rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai thitung $>$ ttabel yaitu $2,095 > 2,060$ dan nilai signifikansinya adalah 0,046 yang lebih kecil dari dari 0,05. Jadi dapat dinyatakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mempunyai pengaruh

yang signifikan terhadap hasil belajar matematika Terhadap Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas III SD Negeri Sirambas Tahun Ajaran 2023/2024.

Hasil penelitian mengenai model TGT memberikan kontribusi yang berarti terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan Pengaruh Model Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SD Negeri Sirambas, terlihat pada nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif pembelajaran di kelas khususnya matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Solihah. (2016). *“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”*. Jurnal SAP. Vol 1. No 1. Hlm 45-49.
- Aisyah, Nyimas. (2002). *Mengembangkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif*. Forum Kependidikan, Vol. 20, No.1, 57.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Burhanudin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruz Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ega, dkk. (2022). *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan”*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 2. No 2. Hlm 22.
- Ekocin. (2011). *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments*. Tersedia: <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-gamestournaments-tgt-2/>
- Hana. (2020). *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika”*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hlm 34-39.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni, 2009, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta.
- Korayanti, 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasrudin. 2019. *Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru*. Jurnal Sains Riset. Vol. 9, No. 1. Hlm. 56-68
- Rianto, M. (2006). *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang. Dalam Adilah, Nida. 2017. *Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah*. Hal 99. Banten : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA
Vol. 4 No. 1 Februari 2024
E-ISSN : 2797-1031
P-ISSN : 2797-0744



Rusman. (2008). *Pengertian Pembelajaran*. Rineka Cipta. Yogyakarta
Winkel, 2006, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Gramedia, Jakarta.