

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 173282 SIMAROMPUOMPU

Roriana Mirnawati Simanjuntak¹, Elvi Mailani²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}
Universitas Negeri Medan^{1,2}
Email: rorianasimanjuntak07@gmail.com

Corresponding author:

Roriana Mirnawati Simanjuntak
Universitas Negeri Medan
Email : rorianasimanjuntak07@gmail.com

Abstrak: Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar dikelas. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Sehingga penentuan model belajar untuk mata pelajaran matematika harus berdasarkan pada kemudahan peserta didik dalam memahami materi mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu. Sampel yang ditetapkan peneliti adalah seluruh siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh atau sensus. Adapun jumlah sampel tersebut adalah sebanyak 22 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes. Uji prasyarat yang digunakan sebelum analisis data lebih lanjut meliputi uji normalitas Shapiro wilk dengan menggunakan bantuan Software SPSS dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan analisis data, diketahui rata-rata pretest adalah sebesar 40,91 dan mengalami peningkatan rata-rata menjadi 83,41 pada posttest. Untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji *paired sample t test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil menunjukkan *p value* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

Abstract: There are various learning models that teachers can use in the teaching and learning process in the classroom. Mathematics is one of the subjects that students find difficult. Therefore, the learning model for mathematics must be determined based on the students' ease in understanding the subject matter. This study aims to determine the effect of the *Teams Games Tournament* learning model on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 173282 Simarompumpu. The study employed a quantitative approach and an experimental method using a *one-group pretest-posttest design*. The population in this study consisted of fifth-grade students at SDN 173282 Simarompumpu. The sample determined by the researcher included all fifth-grade students at SDN 173282 Simarompumpu, selected using a saturated sampling technique or census method. The total number of samples was 22 students. The instrument used was a test. The prerequisite test conducted prior to further data analysis was the Shapiro-Wilk normality test, assisted by SPSS software, and the results indicated that the data were normally distributed. Based on the data analysis, the average pretest score was 40.91, which increased to an average of 85.23 in the posttest. For hypothesis testing, the researcher used a *paired sample t-test* to examine whether there was a significant difference before and after the treatment. The results showed a *p-value* of $0.000 < 0.05$, indicating that the *Teams Games Tournament* learning model had a significant effect on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 173282 Simarompumpu.

Keywords: Learning Model, *Teams Games Tournament*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kunci utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara ada pada pendidikan. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan sebagai usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan terencana, pendidikan dilaksanakan untuk meningkatkan



kapasitas pada diri individu. Dalam menggapai tujuan tersebut, maka diupayakan pengimplementasian pendidikan meliputi program bersifat formal hingga non formal. Dalam pendidikan terdapat istilah proses pembelajaran, menurut pernyataan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara guru sebagai pendidik dengan warga belajar dan juga sarana belajar dalam sebuah ekosistem pembelajaran. Kegiatan ini juga didefinisikan sebagai prosedur atau aktifitas penyaluran pengetahuan antara guru dan siswa. Guru perlu membuat strategi dan penyampaian materi yang sesuai agar dapat diterima dengan baik serta mudah dimengerti oleh peserta didik. Guru memiliki peranan vital dimana selain bertugas mengajar, guru juga diharapkan dapat menghadirkan kondisi dan situasi belajar yang relevan serta menyenangkan bagi siswa.

Arah pendidikan formal ditentukan dalam sebuah wadah yaitu kurikulum. Kurikulum berperan sebagai acuan dalam menyelenggarakan pendidikan dan didesain untuk mewujudkan cita-cita dan harapan pendidikan yang telah dituangkan dalam UU. No 20 Tahun 2003. Kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Satu diantara bidang studi yang mesti dikuasai ialah Matematika. Dalam matematika ini kemampuan untuk berpikir logis, kritis, bernalar siswa akan dilatih. Pemahaman dan penguasaan matematika adalah sesuatu hal yang bersifat krusial dan memiliki manfaat besar yang diperlukan dalam kehidupan dan aktifitas sehari-hari. Sehingga penting untuk dikuasai sejak dini dalam mempersiapkan siswa yang mampu bersaing dengan tantangan saat ini ataupun di masa depan.

Matematika memiliki peran sentral, bukan sekadar bidang keilmuan yang berdiri secara mandiri tetapi juga menjadi dasar bagi banyak bidang ilmu-ilmu lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa matematika memiliki struktur dan keterhubungan antar konsep yang sangat kokoh dan eksplisit. Dalam matematika berlaku kaidah dan aturan yang disusun dengan bahasa yang tegas dan tuntas sehingga penggunaannya dapat mengekspresikan gagasannya secara terstruktur dan efisien (Mailani, 2020).

Mayoritas siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dikuasai, kurang menyenangkan serta kurang disukai siswa. Berdasarkan hasil survei, Indonesia memiliki skor matematika sebesar 379, sedangkan rata-rata secara internasional yaitu 489. Dari 78 negara yang mengikuti survey dalam kategori matematika, Indonesia masih berada pada peringkat 73 (PISA, 2018). Hal ini menggambarkan bahwa Indonesia memiliki kapasitas kemampuan matematika yang tergolong rendah daripada negara lainnya (OECD, 2019).

Menurut pendapat Mailani, materi pelajaran Matematika yang sangat sulit untuk dikuasai siswa jenjang sekolah dasar, terutama kelas IV adalah pecahan (Mailani, 2019). Hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor yaitu faktor dalam dan luar. Faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik, seperti motivasi dan minat belajar, dikategorikan sebagai faktor internal, sedangkan faktor yang bersifat eksternal, meliputi kualitas pengajaran, kurikulum, serta model pembelajaran yang dipakai oleh guru. Pengajaran matematika perlu dikembangkan dengan penggunaan model dan metode yang menitikberatkan pada keaktifan siswa serta pemanfaatan media pendukung materi yang menarik dalam mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika. (Mailani, dkk, 2022).

Sebagian besar sekolah masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang bersifat tradisional atau konvensional dan berpusat pada guru dimana guru mendominasi pembelajaran di kelas, memberikan informasi satu arah dan siswa menjadi cenderung pasif. Proses pembelajaran tidak harus selalu berpusat pada guru, justru pembelajaran masa kini menekankan pembelajaran dengan fokus utama siswa/ student center. Dimana di dalam pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru. Hal ini diharapkan supaya peserta didik turut berperan aktif dalam membangun dan mencari pengetahuannya sendiri. Seorang ahli bernama Astin mendefinisikan keterlibatan siswa sebagai “jumlah energi fisik dan psikologis yang dicurahkan siswa untuk pengalaman akademis”. Teori ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran dimaksimalkan ketika lingkungan belajar dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa (Alvarez-Bell, Wirtz, & Bian, 2017).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V SD N 173282 Simarompumpu ditemukan sejumlah informasi bahwa ketika proses pembelajaran matematika, siswa cenderung tidak aktif, kurang bersemangat dimana siswa merasa pembelajaran matematika itu sangatlah sulit, serta hasil belajar matematika siswa yang rendah. Selama pelaksanaan observasi yang dilakukan di kelas V SDN 173282 Simarompumpu, peneliti juga melihat bahwa ketika pembelajaran matematika, siswa cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, kurang bersemangat dan pembelajaran cenderung berorientasi pada guru. Adapun berdasarkan tes yang dilakukan oleh peneliti dengan materi tes penjumlahan dan pengurangan pecahan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa juga menunjukkan bahwa hasil yang rendah

Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk melihat pengaruh model TGT dimana model ini merupakan bagian dari tipe model pembelajaran *cooperative learning* dimana siswa diundang untuk turut aktif belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai pendekatan yang menitikberatkan pada aspek kolaborasi antar siswa dalam lingkup kelompok, di mana tiap anggota saling mendukung untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan, serta berkontribusi pada peningkatan motivasi melalui dorongan dari rekan satu tim (Salamun, dkk, 2023). Model Pembelajaran Teams Games Tournament atau yang bisa disingkat dengan TGT adalah model pembelajaran yang memfokuskan pemecahan masalah maupun tugas secara kelompok dimana masing-masing peserta didik bertukar pandangan satu sama lain (Fadly, 2022). Model Pembelajaran TGT yaitu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen (4-5 orang) dan menggunakan turnamen akademik serta permainan untuk meningkatkan kerja sama, keterlibatan, dan motivasi belajar

Model ini relevan dengan ciri khas siswa dalam jenjang sekolah dasar karena pada hakikatnya anak-anak senang dengan aktifitas bermain. Dan jika dipadukan dengan aktifitas belajar, maka belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Dengan meningkatnya semangat dalam belajar maka hasil belajar juga akan mengalami peningkatan. Hal tersebut juga didukung oleh pandangan Pattanpichet (Magana, Amuah, Aggrawal, & Patel, 2023) yang menyatakan bahwa kolaborasi di antara siswa meningkatkan efektivitas belajar karena mereka dapat berbagi ide, bekerja sama untuk memecahkan tantangan, serta saling berbagi wawasan. Model pembelajaran yang diterapkan guru ketika proses belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dalam matematika. Tentunya dengan inovasi dan kesesuaian terhadap karakteristik siswa dapat mengoptimalkan



capaian belajar dan potensi dalam diri peserta didik dengan mengajak siswa aktif dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Semester II T.P 2024/2025 Siswa Kelas V SDN 173282 Simarompumpu.

METODE

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis metode yang dipilih adalah metode eksperimen yaitu *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam *pre experimental design*, variabel dependen sebagai hasil eksperimen itu bukan sekedar dipengaruhi oleh variabel independen, tetapi hal tersebut dapat juga disebabkan pemilihan sampel dilakukan secara tidak acak dan tanpa adanya variabel kontrol (Sugiyono,2013). Desain tersebut menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan, sehingga dapat diketahui hasil perlakuan dengan lebih kredibel karena dapat dibandingkan terhadap keadaan pasca perlakuan (Sugiyono,2013).

Penelitian menggunakan satu kelompok subjek dan menggunakan tes awal dan akhir. Sebelum memulai perlakuan, pertama kelompok subjek diberi tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal subjek penelitian. Setelah perlakuan diberikan maka akan dilakukan kembali tes akhir/post test untuk membandingkan dengan keadaan awal. Sampel yang ditetapkan peneliti adalah seluruh siswa kelas V SD N 173282 Simarompumpu sebanyak 22 Siswa. Pengambilan sampel dipilih melalui teknik sampling jenuh atau sensus. Teknik ini melakukan pengambilan sampel dengan menggunakan keseluruhan anggota populasi.

Variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini ada dua meliputi : variabel bebas yaitu model pembelajaran dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian digunakan sebagai alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data agar berjalan secara sistematis dan terstruktur mencakup instrumen tes berbentuk pilihan ganda.

Teknik analisis yang digunakan peneliti adalah teknik statistik. Teknik ini diterapkan guna mengolah data yang telah terkumpul dengan tujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai temuan penelitian. Sebelum melaksanakan uji-t, maka pertama sekali peneliti melaksanakan uji prasyarat meliputi uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan *uji Shapiro-wilk* dengan memanfaatkan software SPSS. Selanjutnya pengujian hipotesis, dilaksanakan untuk menguji terdapat atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. *Uji paired sample t-test* digunakan sebagai teknik analisis dalam menguji hipotesis penelitian ini karena membandingkan pengukuran sebelum dan setelah adanya perlakuan yang dilakukan pada kelompok yang sama.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas instrumen tes yang melibatkan ahli dan siswa yang sebelumnya pernah menerima pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini dilakukan guna memastikan instrumen yang digunakan telah sesuai kelayakannya dan dapat diterapkan kepada



peserta uji. Pengujian validitas yang dilakukan oleh peneliti meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran serta, uji daya beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan pengujian instrumen tes pilihan ganda dengan total 30 butir soal. Instrumen tes terlebih dahulu diuji tingkat validitasnya sebelum diberikan kepada siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu dengan melibatkan ahli serta uji coba langsung kepada siswa yang telah pernah mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan pecahan yaitu kelas VI SDN 173282 Simarompumpu. Uji coba tes yang dilaksanakan mencakup pengujian kevalidan tes, reliabilitas tes, uji tingkat kesukaran, dan juga uji daya beda.

Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur keabsahan instrumen tes. Pengujian validitas menggunakan rumus *pearson product moment*. Untuk pengujian validitas tes, peneliti melibatkan siswa kelas VI SDN 173282 Simarompumpu. Terdapat 30 butir soal yang dipilih dalam uji coba validasi instrumen. Kemudian diujikan pada siswa kelas VI SDN 173282 Simarompumpu sebanyak 18 orang. Perhitungan validitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excell*. Soal dikategorikan valid apabila nilai r (hitung) $\geq r$ (tabel) dan sebaiknya apabila nilai r (hitung) $\leq r$ (tabel) maka soal dikategorikan tidak valid. Adapun hasil perhitungan 30 butir soal menunjukkan bahwa terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid.

Pengujian reliabilitas dilakukan sebagai langkah dalam mengukur konsistensi alat ukur dalam penelitian, sehingga data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan diandalkan. Proses pengujian reliabilitas memanfaatkan formula KR20 dan pengujian hanya dilakukan berdasarkan butir soal yang terbukti valid. Nilai perhitungan reliabilitas menunjukkan sebanyak 20 soal yang sebelumnya dinyatakan valid, didapatkan nilai r hitung sebesar 0.960 dan jika dibandingkan dengan tabel koefisien korelasi, maka instrumen tes memiliki reliabilitas “sangat tinggi”.

Uji tingkat kesukaran ditujukan dalam guna untuk mengidentifikasi taraf kesukaran dari butir soal. Adapun pengujian tingkat kesukaran dilaksanakan berdasarkan soal yang sebelumnya telah masuk kategori valid dan reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan, maka dari sebanyak 20 soal yang dianalisis, maka dapat diketahui 1 butir soal tergolong mudah, 7 soal dengan kategori sedang dan 12 soal kategori sukar.

Pengujian daya pembeda tes dilakukan dalam hal mengidentifikasi kemampuan butir soal dalam membedakan siswa dengan kapasitas tinggi dan kapasitas rendah. Hasil menunjukkan bahwa dari 20 soal yang telah dilakukan pengujian, sebanyak 15 soal dinyatakan mempunyai daya beda yang “baik” dan 5 soal berdaya beda “cukup”.

Pretest merupakan tes yang dilakukan oleh peneliti sebelum adanya perlakuan terhadap responden dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. *Pretest* tersebut digunakan dalam menganalisis kemampuan awal siswa ketika belum diberi perlakuan. Dengan berfokus pada data yang diperoleh, maka pada tabel berikut menjelaskan hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan bantuan *software Microsoft Excell*.

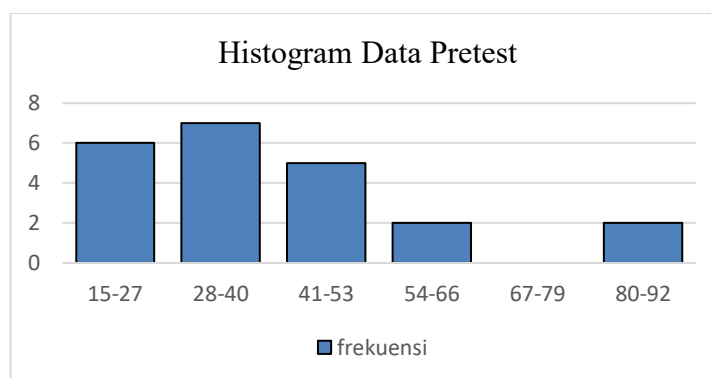
Tabel 1. Deskripsi Data *Pretest*

<i>Pretest</i>	
Mean	40,91
Median	40
Standard Deviasi	18,749
Range	70
Minimum	15
Maximum	85
Sum	900
n	22
Banyak Kelas (K)	6
Panjang Kelas (P)	13

Data dalam tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi serta histogram sebagaimana dibawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

	Interval Kelas	Frekuensi	f(%)
1	15-27	6	27%
2	28-40	7	32%
3	41-53	5	23%
4	54-66	2	9%
5	67-78	0	0%
6	79-91	2	9%
	Jumlah	22	100%



Gambar 1. Histogram Data *Pretest*

Mengacu pada ketetapan standar ketuntasan yaitu sebesar 70, dari 22 siswa responden, hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 orang yang dinyatakan memenuhi standar ketuntasan sementara 20 siswa lainnya masih belum memenuhi kriteria.

Tabel 3. Ketuntasan *Pretest*

KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Ketuntasan	Persentase	Keterangan
70	22	2	9 %	Tuntas
		20	91 %	Tidak tuntas
Total	22		100 %	

Posttest meliputi tes yang diberikan oleh peneliti kepada responden sesudah adanya perlakuan TGT. Tes ditujukan dalam menganalisis kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Tabel berikut akan mendeskripsikan data *posttest* berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan.

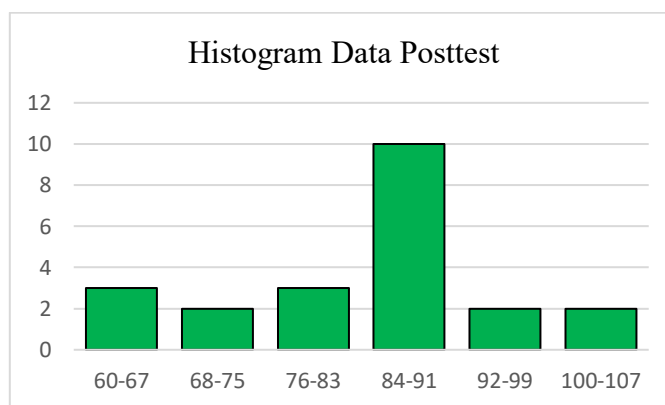
Tabel 4. Deskripsi Data *Posttest*

<i>Posttest</i>	
Mean	83,41
Median	85
Standard Deviasi	10,622
Range	40
Minimum	60
Maximum	100
Sum	1835
n	22
Banyak Kelas (K)	6
Panjang Kelas (P)	8s

Adapun di bawah ini merupakan tabel distribusi frekuensi serta histogram data *posttest*.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Posttest*

Interval Kelas	f	f(%)
1 60-67	3	14%
2 68-75	2	9 %
3 76-83	3	14 %
4 84-91	10	45 %
5 92-99	2	9%
6 100-107	2	9%
Jumlah	22	100%



Gambar 2. Histogram Data Posttest

Setelah diberikan perlakuan, dapat dilihat bahwa pada capaian belajar terjadi peningkatan secara signifikan, dimana sebanyak 19 responden mencapai nilai KKM sebesar 70, dan sebanyak 3

orang responden belum mencapai nilai ambang batas. Tabel dibawah ini menyajikan informasi mengenai persentase ketuntasan siswa :

Tabel 6. Ketuntasan *Posttest*

KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Ketuntasan	Persentase	Keterangan
70	22	19	86 %	Tuntas
		3	14 %	Tidak tuntas
Total	22	22	100 %	

Uji normalitas dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui sebaran data dalam penelitian apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data, digunakan uji Shapiro Wilk yang dianalisis dengan menggunakan SPSS 26. Peneliti memilih uji ini karena melihat sedikitnya jumlah sampel. Dalam uji Shapiro wilk, apabila nilai $p\text{-value} \geq \text{sig. } 0.05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tests of Normality

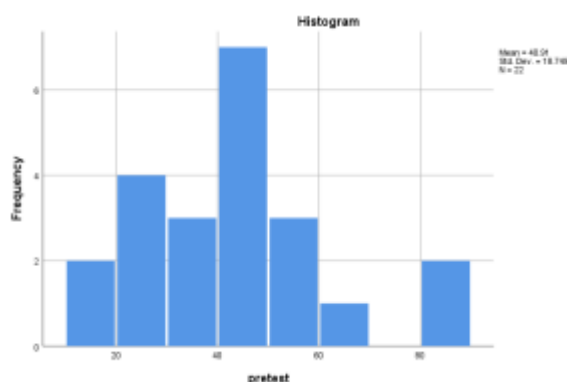
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.141	22	.200 [*]	.932	22	.133
posttest	.196	22	.028	.935	22	.155

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Output SPSS Uji Normalitas

Pada data *pretest* didapatkan hasil uji sebesar 0.133 dan berdasarkan nilai signifikansi 0.05 maka hasil uji *pretest* > 0.05 sehingga data *pretest* memiliki sebaran atau distribusi yang normal. Adapun hasil uji normalitas data *posttest* adalah sebesar 0.155 dengan hal ini berarti nilai hitung *posttest* > 0.05 dan dinyatakan memiliki sebaran data normal.



Gambar 4. Histogram Uji Normalitas Data *Pretest*



reliabilitas dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan pengujian taraf kesukaran menunjukkan 1 soal tingkat mudah, 7 soal tingkat sedang dan 12 soal tingkat sukar. Selanjutnya hasil pengujian daya beda terdapat 15 soal mempunyai daya beda “baik” dan 5 soal yang mempunyai daya beda “cukup”.

Tahap awal penelitian dilakukan dengan pengujian pemahaman awal. Hal tersebut diupayakan untuk menganalisa pemahaman awal siswa sebelum perlakuan *teams games tournament* diterapkan. Dalam konteks tersebut, peneliti menggunakan instrumen tes dengan sama banyak antara *pretest* dan *posttest* yaitu sebanyak 20 butir soal yang sebelumnya sudah dilakukan pengujian validitas. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment/ perlakuan*. Kemudian, diakhir adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa sesudah perlakuan. Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Berdasarkan hasil analisa data, dapat diamati bahwa adanya kenaikan rata-rata hasil belajar. Dimana perolehan rata rata *pretest* sebesar 40,91 menjadi 83,41 pada *posttest*. Selanjutnya hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa data dalam penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan memilih *metode Paired Sample T-Test*. Hasil uji menghasilkan nilai hitung sebesar 0,000 yang berarti bahwa $p\text{-value} < \alpha$ (0,05) sehingga kondisi pascaperlakuan berbeda secara signifikan dari kondisi praperlakuan dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu.

Sintaks TGT meliputi 5 tahapan. Setiap tahapan memiliki peran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi secara aktif dari diri siswa. Tahapan yang pertama adalah penyampaian materi, pada tahapan ini guru berperan sebagai fasilitator untuk memberikan penjelasan serta membantu siswa dalam pemahaman konsep atau materi mendasar yang akan dipelajari dalam diskusi kelompok. Penyampaian materi diusahakan tidak bertele-tele dan interaktif agar siswa tetap fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Tahap ini merupakan tahapan yang penting untuk memberikan bekal awal kepada siswa sebelum mereka masuk ke proses pembelajaran dalam tim.

Tahap belajar dalam tim atau kelompok merupakan inti dari model TGT. Siswa mulai berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok kecil untuk memahami materi. Dalam tahapan ini, siswa saling membagi pendapat dan berkolaborasi antar sesama anggota tim. Siswa saling membantu untuk menjelaskan bagian-bagian yang sulit dipahami oleh teman satu timnya. Proses ini mendorong terjadinya pembelajaran yang aktif, dalam konteks ini siswa bukan sekedar penerima informasi, tetapi juga dilatih menjelaskan kembali informasi tersebut dengan bahasa mereka sendiri. Aktivitas ini mampu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi.

Tahap permainan menjadi bagian menarik dalam model TGT. Bagian ini adalah bagian yang ditunggu-tunggu oleh siswa. Pada bagian ini, pemahaman siswa akan diuji melalui soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Oleh karena itu, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat dalam memahami materi secara maksimal untuk memberikan sumbangsih maksimal bagi kelompoknya. Hal ini juga mendorong terbentuknya persaingan yang sehat.

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan turnamen, dalam tahapan masing-masing kelompok siswa akan bertanding dengan anggota kelompok lain. Turnamen ini menjadi aktifitas dalam evaluasi



dalam menilai sejauh pemahaman siswa sekaligus motivasi bagi siswa. Skor perolehan masing-masing tim akan dihitung untuk menentukan tim dengan skor yang paling banyak. Dengan adanya turnamen menciptakan suasana belajar yang menantang, tetapi tetap dalam bentuk kerja sama.

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kelompok. Tim dengan pencapaian skor tertinggi akan diberikan apresiasi dalam bentuk penghargaan, baik berupa pujian, atau hadiah sederhana. Penghargaan ini memberikan penguatan positif kepada siswa, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk terus giat belajar dalam pembelajaran berikutnya.

Salah satu kelebihan dari TGT berada pada kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam kelompok heterogen, siswa dengan kemampuan rendah mendapatkan kesempatan untuk belajar dari teman yang lebih mampu. Sebaliknya, siswa yang lebih mampu pun mendapatkan manfaat dengan memperkuat pemahamannya melalui proses tutor sebaya. Interaksi ini menciptakan hubungan saling mendukung antar anggota tim, untuk berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada temuan serta uraian dalam pembahasan terkait pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN 173282 Simarompumpu, Penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Dapat diketahui dengan terjadinya peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar matematika yakni meningkat dari 40,91 pada saat *pretest* menjadi 83,41 pada *posttest* dalam materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* diketahui p-value sebesar adalah 0,000. Syarat pengambilan keputusan didasarkan pada ketentuan apabila nilai Sig. (2-tailed) < α 0,05 maka H_a diterima, sehingga $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Sesuai dengan konteks tersebut diambil kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 173282 Simarompumpu”.

Model TGT dapat diimplementasikan sebagai strategi untuk mengoptimalkan pencapaian belajar serta membangun memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. TGT dapat dimanfaatkan sebagai alternative dalam melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan dan diminati siswa. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai bahan rujukan dalam eksplorasi berikutnya terkait model pembelajaran TGT, serta memberikan peluang untuk pengembangan yang lebih intens dan lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvarez-Bell, R. M., Wirtz, D., & Bian, H., 2017. Identifying keys to success in innovative teaching: Student engagement and instructional practices as predictors of student learning in a course using a team-based learning approach. *Teaching and Learning Inquiry*, 5(2), 128–146. <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.5.2.10>



- Daryanto., 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadly, W., 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.
- Magana, A. J., Amuah, T., Aggrawal, S., & Patel, D. A., 2023. Teamwork dynamics in the context of large-size software development courses. *International Journal of STEM Education*.
- Mailani, E., 2020. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4).
- Mailani, E., Setiawati, N. A., Surya, E., & Armanto, D., 2022. Implementasi Realistics Mathematic Education dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6813-6821.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U., 2019. Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (lai) Bagi Mahasiswa Pgsd Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*. 9(4), 290-299.
- OECD. 2019, *Education at a Glance 2019: OECD Indicators*, OECD Publishing, Paris
<https://doi.org/10.1787/f8d7880d-en>.
- Salamun, Widyatusi, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Simarmata, J., Simarmata, E. J., . . . Arief, M. H. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis .
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.