



Sutiana¹
 DessyWardiah²
 Amiruddin³

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 223 PALEMBANG

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang. Metode penelitian digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain the posttest only control group desain. Populasi penelitian yaitu 47 orang siswadan sampel penelitian yang digunakan yaitu seluruh populasi yang terdiri dari kelas eksperimen 26 siswa dan kelas kontrol 21 siswa. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 22. Hasil perhitungan data analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen 78,5 dan 69,0 untuk posttest kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test menunjukkan perolehan nilai signifikan sebesar 0,009 dengan nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang.

Kata Kunci: Model Team Games Tournament, Hasil Belajar Matematika

Abstract

This research aims to determine the effect of using the team games tournament learning model on the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri 223 Palembang. The research method used is quantitative research with a posttest only control group design. The research population was 47 students and the research used was the entire population consisting of 26 students in the experimental class and 21 students in the control class. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and hypothesis test. Hypothesis testing used the Independent Sample T-test with the help of the SPSS version 22 program. The results of data analysis calculations showed that the average posttest result for the experimental class was 78.5 and 69.0 for the control class posttest. Based on the results of the Independent Sample t-test, it shows that a significant value is 0.009 with a value of $\alpha = 0.05$ so that $0.009 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is an influence of the tournament team games learning model on the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri 223 Palembang.

Keywords : Team Games Tournament Model, Mathematics Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah hal yang sangat penting, Sebagian besar Masyarakat telah mengenyam Pendidikan mulai dari taraf SD sampai perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi tantangan saat ini serta masa depan. Sebagaimana dimaksud pada UU No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan di maksudkan supaya siswa mampu mengembangkan secara aktif kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta potensinya. (Rusmiati & Nugroho, 2019).

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting dalam program sekolah dasar. Tetapi, namun banyak siswa masih kesulitan memahami konsep matematika, dan tidak jarang siswa menganggapnya sebagai hantu yang ditakuti sebagai akibatnya mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Hal ini dikarenakan matematika mengutamakan logika dan

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang
 email: sutiana966@gmail.com¹, dessywardiah77@gmail.com², amiruddin@univpgri-palembang.ac.id

penalaran dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Amalina dalam Lubis & Nasution (2023) Matematika adalah disiplin ilmu dasar yang memiliki peran vital. Mengingat pentingnya Matematika, maka dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selanjutnya Mashuri (2019) mengungkapkan bahwa matematika adalah ilmu yang memiliki peran krusial dalam perkembangan berbagai bidang keilmuan dan pemikiran manusia, serta menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern. pada proses pembelajaran matematika, saat ini guru masih belum bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Zubaidi dalam Mirdad (2020), model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengorganisir materi, dan memberikan panduan kepada guru di kelas. Dengan kata lain, guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran artinya pedoman bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mencakup persiapan alat, media pembelajaran, dan alat bantu, serta alat penilaian yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk mengatasi masalah dan kendala pada pembelajaran, diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara adalah melalui penggunaan suatu model pembelajaran Teams Games Tournament.

Model pembelajaran Team Games Tournament ialah sebuah pembelajaran kooperatif di mana siswa diposisikan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, etnis, dan ras yang berbeda satu sama lain (Lubis & Nasution, 2023). Namun, meskipun kendala yang terkait dengan setiap model pembelajaran, fokus utama saat menggunakan model ini adalah keunggulannya. Yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Model TGT dapat memperluas wawasan peserta didik, menumbuhkan sikap dan perilaku yang menghormati orang lain, dan melibatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar (Anissa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah melalui proses belajar, yang mencakup aspek kognitif seperti yang tercermin dari penilaian hasil kerja siswa, aspek afektif (sebuah kuesioner khusus karakter nasional yang mengukur tanggung jawab), dan aspek psikomotor (keterampilan). Di masa depan, siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik mereka dimasa depan, terutama dalam pelajaran matematika (Ujiati, 2017, p. 2).

Hasil pengamatan di SD Negeri 223 Palembang mengatakan adanya masalah, yakni rendahnya nilai hasil belajar matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang membosankan serta sulit, bahkan beberapa siswa menghindari pembelajaran matematika. Sebagai akibatnya, belum terbentuknya rasa kerjasama dan tanggung jawab di antara peserta didik selama pembelajaran matematika. Partisipasi siswa yang masih kurang memberikan tantangan yang perlu diatasi untuk mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi tantangan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran pada pendidikan matematika dengan fokus pada bangun datar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Ujiyati Cahyaningsih (2017) Mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran team games tournament memiliki dampak pada hasil belajar siswa kelas III SD. Selanjutnya menurut (Manasikana, Afida, Mayasari, & Siswant, 2021) model pembelajaran kooperatif team games tournament menawarkan banyak keuntungan, berfungsi sebagai pendekatan alternatif untuk membantu pendidik dalam mengatasi tantangan pembelajaran, seperti rendahnya prestasi akademik siswa.

Beberapa faktor diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul penelitian Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah The Posttest-Only Control Design. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (X), yang juga dikenal sebagai variabel bebas, dan variabel dependen (Y), yang juga dikenal sebagai variabel terikat.

Populasi merujuk pada wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, dan dari situlah kesimpulan dapat diambil (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan seluruh obyek atau subjek yang akan diteliti kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas III yang berjumlah 47 siswa.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah Siswa	Keterangan
III.A	14	12	26	Eksperimen
III.B	14	8	21	Kontrol
Jumlah Siswa			47	

(sumber: Kepala tata usaha SDN 223 Palembang)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas III yang berjumlah 47 siswa.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan tes dan dokumentasi. Hasil uji coba instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji Normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data populasi memiliki distribusi normal atau tidak. Normalitas diuji menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji homogenitas tujuannya untuk menentukan apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki keseragaman varian atau tidak (Susanti, 2021). dengan bantuan perangkat lunak SPSS 22.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, step selanjutnya ialah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis dilaksanakan untuk membandingkan perbedaan antara kelompok yang mengalami perlakuan menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Adapun kriteria pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi (2- tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai signifikansi (2- tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk bisa mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa kelas yang diajar dengan menggunakan model team games tournament hasil posttest yang diperoleh lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan model team games tournament. Hal ini dikarenakan model team games tournament mencoba mengajak siswa secara langsung untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya, yang membuat siswa bisa menyelesaikan pemecahan masalah secara mandiri dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurhayati,dkk 2022) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dalam bentuk permainan memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan sesuatu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menjadikan siswa lebih aktif.

Hasil data yang diperoleh selama penelitian berupa menjawab 10 soal pilihan ganda. Dengan hasil penelitian rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 78,5 rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 69,0. Sehingga selisih skor kelas eksperimen dan kelas 9,5. Setelah peneliti memperoleh data hasil tes, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan uji

normalitas, homogenitas, dan uji independent sample t test. Jadi, setelah peneliti memperoleh hasil penelitian yang telah dihitung dengan menggunakan spss 22, maka diperoleh hasil kelas eksperimen sebesar 0,070 dan hasil dikelas kontrol 0,095 dengan nilai $\alpha = 0,05$ dikatakan normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$. Maka jika dilihat dari hasil uji normalitas maka dapat dikatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang diperoleh hasil sebesar 0,973 dengan nilai $\alpha = 0,05$ dikatakan homogen apabila nilai $\text{sig} > 0,05$. Jadi bisa dilihat dari hasil uji homogenitas tersebut datanya homogen. Selanjutnya ialah pengujian hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berdasarkan uji independent sample t-test peneliti mendapatkan hasil sebesar 0,009 dengan nilai $\text{sig} > 0,05$ dan $t_{hitung} = 2,751 > t_{tabel} = 1,67943$ berdasarkan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti hipotesis menyatakan bahwa model pembelajaran team games tournament mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata dikelas eksperimen memiliki rata-rata 78,5 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol 69,0.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,009 yang berarti sig (2-tailed) $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Kemudian untuk nilai $t_{hitung} = 2,751 > t_{tabel} = 1,67943$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta
- Sutha, D. W. (2019). BIOSTATISTIKA. Malang: Media Nusa Creative.
- Wahid, F. S., Setiyoko, D. T., Riono, S. B., & Saputra, A. A. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa. Syntax Literate, 5(8), 555-564.
- Yamin, M. (2022). PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN (PENDEKATAN PSIKOLOGI) EDISI REVISI. Riau: DOTPLUS.