

## Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 90 Palembang

Yetri Maryeni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: [yetrimaryeni6@gmail.com](mailto:yetrimaryeni6@gmail.com)

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 12 March 2025,

Published on 31 May 2025

**Abstrak:** Model TGT merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam tim untuk saling berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 90 Palembang. Metode yang digunakan adalah True Experimental Design dengan rancangan Posttest-Only Control Group Design. Populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang yang berjumlah 50 siswa. Populasi dan sampel penelitian adalah kelas eksperimen sebanyak 26 siswa dan kelas kontrol sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Data penelitian berupa hasil posttest dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 64,50 dan kelas eksperimen sebesar 76,42. Berdasarkan analisis data, sampel berdistribusi normal dan homogen, data dianalisis menggunakan Independent Sample T-Test, menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,002 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,220 > 2,011$ , sehingga menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 90 Palembang.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran, Model Teams Games Tournament

**Abstract:** The TGT model is a learning method that involves students in teams to compete in learning activities. The aim of this research is to determine whether or not there is an influence of the application of the TGT learning model on the mathematics learning outcomes of class IV students at SDN 90 Palembang. The method used is True Experimental Design with a Posttest-Only Control Group Design. The population of all class IV students at SD Negeri 90 Palembang is 50 students. The population and sample were 26 students for the experimental class and 24 students for the control class. The data collection technique in this research is a test. The research data is in the form of posttest results with an average of 64.50 from the control class and 76.42 from the experimental class. Based on data analysis, the sample was normally distributed and homogeneous, the data was analyzed using the Independent Sample T-Test, resulting in a significance value of  $0.002 < \alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) and  $t_{count} > t_{table}$  or  $3.220 >$

2.011, so reject  $H_0$  and accept  $H_a$ . So it can be concluded that there is an influence of the application of the TGT learning model on the Mathematics learning outcomes of class IV students at SDN 90 Palembang.

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

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, memengaruhi dan menstramisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Sutisno, 2019). Pendidikan adalah usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin (Sutianah, 2021). Hal ini dapat diartikan, pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa, yang dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan, yaitu : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pendidikan Menengah Pertama (SMP), dan Pendidikan Menengah Atas (SMA).

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan awal yang ditempuh oleh anak-anak usia 7-12 tahun dan merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional. Pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia melalui pendidikan yang terarah, terencana dan berkesinambungan (Zuryanti, dkk, 2020). Sekolah dasar termasuk sekolah yang secara umum meletakkan dasar kepribadian, kecerdasan dan kemampuan, selain itu siswa juga mempelajari mata pelajaran umum, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena pelajaran ini dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2016) matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun menurut Yolanda (2020) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Dapat diartikan matematika adalah pemahaman tentang konsep, teori, dan prinsip-prinsip dasar yang berkaitan dengan matematika.

Menurut Astuti, dkk, (2022) model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademis dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Menurut Komariyah, dkk, (2018) matematika adalah pelajaran yang sangat penting diberikan kepada seluruh siswa, mengingat perkembangan teknologi yang semakin modern yang sangat membutuhkan manusia untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis.

Menurut Rukajad (2018) hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil pengajaran maupun hasil sampingan pengiring.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV di SDN 90 Palembang bahwa hasil belajar Matematika masih tergolong sangat rendah dibawah standar ketuntasan seperti yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ujian akhir semester (UAS), 45% dari jumlah siswa yang mampu mengerjakan soal matematika dengan baik, 35% yang belum menguasai matematika dengan baik, dan 20% siswa yang belum mampu memahami materi matematika yang disampaikan. Artinya baru 45% dari siswa yang dapat menguasai materi matematika dan nilainya diatas 70 dari nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 90 Palembang".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Group Design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV sd negeri 90 Palembang. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 kelas yaitu kelas kontrol yaitu kelas tanpa diberikan perlakuan dan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Seluruh kelas IV SD Negeri 90 Palembang tahun ajaran 2023/2024 menjadi populasi sampel dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Tes

terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Hasil tes yang didapatkan diuji dengan *kolmogrow - smirnov* untuk uji normalitas data dan untuk uji homogenitas data menggunakan uji F. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan menggunakan spss versi 26.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari uji normalitas ini untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program aplikasi SPSS versi 26.

**Tabel 1. Hasil Hitung Uji Normalitas Data Hasil Postest**

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post Test Kontrol	.168	24	.080
	Post Test Eksperimen	.163	24	.101

Berdasarkan tabel di atas, untuk kelas eksperimen nilai signifikan postest adalah 0,101 > ( $\alpha = 0,05$ ). Sedangkan kelas kontrol nilai signifikan postest adalah 0,080 > ( $\alpha = 0,05$ ). Menurut (Nuryadi, dkk, 2017) jika nilai Sig. atau signifikasi atau nilai probabilitas < 0,05 dikatakan berdistribusi tidak normal, jika nilai Sig. > 0,05 maka dikatakan berdistribusi normal. Maka, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari nilai postest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Hitung Uji Homogenitas Data Hasil Postest**

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	,237	1	48	,628
	Based on Median	,135	1	48	,715
	Based on Median and with adjusted df	,135	1	47,625	,715
	Based on trimmed mean	,100	1	48	,753

Berdasarkan hasil di atas yang diperoleh dari perhitungan menggunakan program SPSS versi 26, diketahui terdapat base on mean dengan nilai signifikan sebesar 0,628. Karena nilai signifikan base on mean sebesar 0,628 > 0,05. Maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas, dapat diketahui bahwa data tersebut dinyatakan homogen dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya, yaitu pengujian hipotesis.

**Tabel 3. Hasil Hitung Uji t**

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
Nilai		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)
	Equal variances assumed	.211	.648	3.220	48	.002
	Equal variances not assumed			3.201	45.709	.002

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 3 menggunakan SPSS diatas, dapat diambil kesimpulan pada tabel equal variance assumed pada bagian nilai signifikansi 2 tailed (Sig. 2-tailed)  $0,002 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang mana artinya ada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian hasil belajar siswa dan dokumentasi berupa foto-foto pada saat proses penelitian kemudian, setelah mendapatkan data penilaian dari hasil belajar siswa, maka selanjutnya melakukan pengolahan data melalui pengujian normalitas data, homogenitas data dan uji hipotesis. Tujuan dari uji normalitas data ini untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak normal, sedangkan tujuan dari uji homogenitas data adalah untuk membuktikan persamaan varian pada sampel.

Berdasarkan hasil perhitungan data secara keseluruhan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan nilai rata-rata skor tes akhir lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan konvensional. Nilai rata-rata yang didapat pada posttest hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 76,42 dan pada kelas kontrol diperoleh pada nilai rata-rata *posttest* sebesar 64,50. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t dihasilkan nilai signifikan adalah  $0,002 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,220 > 2,011$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ . Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, selama melakukan peneliti di SD negeri 90 Palembang peneliti menemukan beberapa siswa kurang mengerti dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh serta peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 90 Palembang. Hal ini dapat dicermati pada hasil nilai rata-rata tes akhir dikelas IV A pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas IV B sebagai kelas kontrol.

## Referensi

- Albertus Hermawan, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 469.
- Ailerwona, S. M. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah Aimas Pada Materi Pecahan. *Theorema: The Journal Education of Mathematics* 4.2, 37-41.
- Arikunto, S. (2017). *Metode Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E.H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2.2, 195-218.
- Armidi, Sri, N. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research* 6.2, 214-220.