

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA KELAS IV SD**

Suhernilawati<sup>1</sup>, Rendra Sakbana Kusuma<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STKIP PGRI Bangkalan

<sup>2</sup>STKIP PGRI Bangkalan

Alamat e-mail : [suhernilawati@gmail.com](mailto:suhernilawati@gmail.com)), [rendra@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:rendra@stkip PGRI-bkl.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournaments learning model on understanding the concept of fractions for class IV students of UPTD SDN Sepulu 1. The method in this research is a quantitative method with a Pre-Experimental research design in the form of a one group design. And the sample used in this research was 22 class IV students of UPTD SDN Sepulu 01. The research instrument was a test of students' understanding of learning. Meanwhile, the analysis tests in this research are validity test, reliability test, normality test, and paired sample t-test with the help of the IBM SPSS v21.0 application. Based on the results of the paired sample t-test analysis, the Sig value was obtained. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  which shows the influence of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model on understanding the concept of fractions for class IV students of UPTD SDN Sepulu 1.*

*Keywords: Teams Games Tournaments (TGT) Learning Model, Students' understanding of the concept of fractions.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1. Metode pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian Pre-Eksperimental yang berupa desain one grup. Dan sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 22 siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1. Dengan Instrumen penelitian yang berupa tes soal pemahaman belajar siswa. Sedangkan uji analisis pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji paired sample T-test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS v21.0. Berdasarkan hasil analisis uji paired sampel t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 01.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), Pemahaman konsep pecahan siswa

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha untuk mencetak karakter peserta didik supaya mereka bisa mengetahui dan membedakan antara baik buruknya dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, sehingga pendidikan pada intinya sebagai penolong di tengah tengah kehidupan manusia. Untuk mewujudkan keinginan kolektif terhadap pendidikan yang lebih baik, maka pendidikan harus berpedoman pada tujuannya sendiri. (Rulianto, 2018).

Tingkat pemahaman dan kemahiran siswa masih tergolong rendah dibandingkan mata pelajaran lain, misalnya pada pembelajaran matematika. Siswa mempunyai ketelitian yang lebih rendah dalam menyelesaikan soal pecahan yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan siswa kurang memahami isi, tidak mempelajari permasalahan secara menyeluruh, dan tidak tertarik mempelajari matematika sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman

merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsikan (Yonanda, 2017).

Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik untuk menyampaikan kembali ilmu yang didapat kepada orang lain sehingga orang tersebut benar-benar memahami apa yang disampaikan (Nurhayanti et al., 2022). Dari penjelasan pengertian dan konsep di atas, pemahaman konseptual adalah kemampuan seorang pelajar dalam mengingat, memahami dan memperbanyak pengetahuan yang diperolehnya, serta bisa menjelaskan kepada teman yang belum paham agar teman yang kurang paham tersebut bisa benar-benar memahami.

Guru merupakan seseorang yang berperan penting dalam berlangsungnya suatu proses pembelajaran. Seorang guru harus mempunyai pengetahuan yang baik dalam proses pembelajaran seperti bagaimana guru bisa kreatif saat mengajar, pembelajaran yang sesuai,

dan menciptakan situasi kondusif dalam pembelajaran, serta model pembelajaran yang menarik atau tidak monoton. Karena model pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran. Siswa menjadi tidak bosan dan cenderung bersemangat sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang dijelaskan oleh guru dan secara tidak langsung bisa meningkatkan pengetahuan dan prestasinya (Siregar, 2017).

Model pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah model yang dapat menghasilkan kemampuan belajar. Walaupun setiap model pembelajaran mempunyai struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda, namun pada dasarnya sama dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan

untuk memperoleh skor didalam tim. (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023)

Berdasarkan pelaksanaan PLP 2 di kelas 4 UPTD SD Sepulu 1 bahwa di sana rata-rata nilai ulangan harian siswa masih dibawah KKM yakni dari 22 hanya terdapat 7 siswa yang sudah memenuhi KKM dan 15 siswa lainnya masih dibawah KKM dengan nilai rata-rata dibawah angka 70 pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kurang tepat sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti suatu pelajaran. Model yang sering digunakan guru disana kebanyakan menggunakan model pembelajaran secara langsung (ceramah) sehingga mengakibatkan gurunya yang aktif sedangkan siswanya hanya mendengarkan. Hal inilah yang menyebabkan hasil ulangan siswa masih rendah. Maka dari itu salah satu alternatif solusinya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) karena pada model ini anak bisa belajar sambil bermain sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul

Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV UPTD SD Sepulu 1.

**B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif atau bisa disebut dengan desain analisis kuantitatif Perencana produksi atau produksi berlangsung secara bertahap. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka sebagai bahan penelitian.

Desain penelitian merupakan fungsi suatu metode penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-Experimental Designs yang berupa desain one grup atau bisa disebut dengan penelitian kelompok tunggal. Maka pada desain ini terdapat adanya sebuah pre-test sebelum diterapkannya sebuah perlakuan dan post-test di akhir penelitian. Dengan adanya sebuah perlakuan tersebut maka hasil yang diperoleh akan lebih akurat. Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diterapkannya sebuah perlakuan.

**Tabel 1.1 Desain dan Rancangan Penelitian**

Pre-test	Perlakuan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	Post-test
O1	X	O2

Keterangan :

- O1 :Kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)
- X : Perlakuan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)
- O2 :Kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

Seluruh siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1 merupakan populasi pada penelitian ini dengan teknik yang peneliti gunakan untuk menentukan sampel yaitu dengan teknik sampel jenuh, dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa menjadi sampel pada penelitian ini. Instrumen penelitian ini

yaitu berupa tes. Data dari hasil instrumen tes akan berupa nilai hasil tes pemahaman konsep pecahan siswa yang diperoleh dari soal pilihan ganda matematika. Variabel pada penelitian terdapat dua jenis yaitu independen dan dependen, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* merupakan variabel independen pada penelitian ini, sedangkan pemahaman konsep pecahan siswa merupakan variabel dependen. Metode analisis data yang digunakan validitas, reliabilitas dan uji normalitas dan untuk menguji hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan Uji Paired Sample T-Test dengan membandingkan nilai tes awal dan tes akhir pada tes soal pemahaman konsep pecahan siswa, Dalam menganalisis uji hipotesis tersebut peneliti menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS v21.0*.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

**Tabel 2.1**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test Pemahaman Konsep Pecahan Siswa	35.45	2	11.434	2.438
Post-test Pemahaman Konsep Pecahan Siswa	75.45	2	11.010	2.347

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari 22 sampel diperoleh nilai rata-rata pre-test siswa 35,45 dan nilai rata-rata post-test siswa 75,45. Yang artinya nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test siswa.

**Tabel 2.2**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pre-test Pemahaman Konsep Pecahan Siswa - Post-test Pemahaman Konsep Pecahan Siswa	-40.000	10.235	2.182	-44.538	-35.462	-2.181	.000

Berdasarkan hasil analisis terhadap data pre-test dan pos-test pemahaman konsep pecahan siswa menggunakan SPSS diatas diketahui bahwa skor Sig. (2-tailed) yaitu: 0,000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa jika skor Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil analisis uji paired sample t-test menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh model

pembelajaran TGT terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV UPTD SDN Sepulu 1.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.334>
- Rulianto, F. H. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>
- Siregar, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Visual Siswa pada Konsep Sistem Indra. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.22373/biotik.v3i2.999>
- Yonanda, D. A. (2017). Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas Iv Mi

Mambaul Ulum Tegalgondo  
Karangploso Malang. *Jurnal*  
*Cakrawala Pendas*, 3(1).  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1>.  
410