

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 17 PAREPARE

Yonathan Saba¹ Pasinggi¹, Abdul Hakim², Pracelia Tamara Dawi³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Makassar

¹ yonathan.s.pasinggi@unm.ac.id,

² Abdul.hakim6254@unm.ac.id,

³ praceliatamaradawi@gmail.com.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Ludo Media on the mathematics learning outcomes of UPTD students at SD Negeri 17 Parepare. The research approach used is a quantitative approach with experimental research type and Pre-experimental design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The type of sample technique used is a simple random sampling technique with a sample size of 22 students. The data collection technique used is a test in the form of multiple choices. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis techniques and inferential analysis techniques consisting of normality test techniques and hypothesis testing using paired sample t-Test. The research results showed that the average student learning outcomes on the pretest was 49.77 and the average student learning outcomes on the posttest was 85.41. Thus, it can be concluded that the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by Ludo Media has an effect on the mathematics learning outcomes of class V UPTD students at SD Negeri 17 Parepare.

Keywords: TGT learning model, ludo learning media, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Ludo Media-Assisted Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa UPTD SD Negeri 17 Parepare. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Pre-eksperimental* berupa *One-Group Pre-test-Post-test Design*. Jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling (sederhana sederhana) dengan sampel sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial yang terdiri dari teknik uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji beda berpasangan (*paired sampel t-test*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* sebesar 49,77 dan rata-rata hasil belajar siswa pada *post-test* sebesar 85,41. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 17 Parepare

Kata Kunci: *model pembelajaran TGT, media pembelajaran ludo, hasil belajar, matematika*

A. Pendahuluan

Matematika menjadi sebuah pengetahuan yang dibutuhkan saat menjalani kegiatan sehari-hari, karena dengan matematika kita dapat melakukan hal-hal sederhana seperti menghitung, mengukur bahkan hal-hal rumit seperti merancang atau membuat sesuatu dengan baik. Menurut Pasinggi dan Zainal (Masni et al., 2021) matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Matematika juga membahas fakta, teorema, definisi, dan hubungan antar ruang dan bentuk. Prasasti et al., (2020) mengemukakan bahwa sampai saat ini matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika bahkan menganggap matematika itu menakutkan. Salah satu faktor kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah terbatasnya metode pembelajaran dan media

yang digunakan guru sehingga kurang efektif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Guru harus pandai untuk menerapkan berbagai macam metode dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan materi yang disampaikan, khususnya yang sesuai materi dalam matematika. Salah satu model yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Maryam et al., (2022) menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang memerlukan kerja sama antar kelompok untuk melakukan sesuatu atau memecahkan masalah maupun saling membantu dalam tim. Selanjutnya menurut Lestari (Hakim et al., 2023:284) model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan dari segi apapun mengandung unsur

permainan dan mengutamakan kompetensi untuk mencapai ketuntasan belajar. Model pembelajaran *TGT* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan melatih siswa berdiskusi dalam kelompok dan mengetahui pengetahuan secara mandiri (Ilmi et al., 2023).

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* akan lebih efektif lagi jika ditambahkan suatu media pembelajaran. Menurut Israwaty et al., (2020) Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan lebih baik dan mudah dipahami serta sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan kepada siswa. Salah satunya adalah media permainan Ludo (Anggraeni, 2019). Permainan ludo merupakan permainan edukasi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahidah et al., (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh

Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* Berbantuan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar di Smk Muhammadiyah 2 Pekanbaru” menunjukkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan taraf signifikan $<0,05$, nilai sig. (2- tailed) $< 0,05$ atau $0,0001 < 0,05$, karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02.

Berdasarkan adanya permasalahan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika UPTD SD Negeri 17 Parepare”.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang spesifikasinya mulai dari awal hingga pembuatan desain penelitiannya dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Jenis penelitian yang

akan digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen (*experiment research*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental designs*. Setelah dilakukan pemilihan kelas yang akan diteliti secara random pada kelas V UPTD SD Negeri 17 Parepare yang terdiri dari 13 laki-laki dan 9 Perempuan. Untuk memperoleh hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa kegiatan, kegiatan pertama pemberian pretest, kegiatan kedua pemberian treatment, kegiatan ketiga pemberian posttest. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial sebab penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Data yang diperoleh berdasarkan hasil tes dari nilai *pretest* dan *posttest* terhadap siswa kelas V UPTD SD Negeri 17 Parepare. Langkah pertama yang dilakukan untuk mengolah data yaitu melakukan analisis statistik deskriptif yang

menggambarkan data hasil perbedaan pretest dan posttest yang terdiri dari mean, media, modus, range/rata-rata, Std. Daviation, minimum, maximum.

**Tabel perbandingan hasil
pretest dan *posttest***

	Pretest	Posttest
Mean (Rata-rata)	49.77	85.41
Median	47.00	87.00
Modus	47	80 87 93
Range	34	27
Std. Daviation	10.726	7.595
Minimum	33	73
Maximum	67	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar sebelum diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ludo nilai rata-rata *pretest* yaitu 49.77 dan mengalami perubahan setelah diberikan *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ludo nilai rata-rata *posttest* sebesar 85.41. Data tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil analisis dari statistik inferensial untuk uji hipotesis, sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu dengan melakukan uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah

data yang diperoleh dari subjek berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23 dengan teknik *Shapiro Wilk*. Berdasarkan signifikansi dengan kriteria jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka, data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $\leq 0,05$ maka, data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel Uji Normalitas Data Shapiro Wilk Bantuan SPSS

	Statistik	df	Signifikansi $> \alpha$ ($\alpha = 0.05$)
<i>Pretest</i>	0.920	22	0.075 > 0.05
<i>Posttest</i>	0.916	22	0.064 > 0.05

Berdasarkan table Uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sesuai dengan kriteria bahwa signifikansi *pretest* diperoleh 0.075 lebih besar daripada 0.05 begitupun dengan *posttest* diperoleh nilai signifikansi 0.064 lebih besar daripada 0.05.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data telah layak untuk diuji hipotesis. Kemudian hasil uji hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sampel T-Test*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara

pretest dan *posttest*. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas < 0.05 . Berikut table hasil uji *Paired Sample T-Test* antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest

	df	Sig. (2-Tailed)
Pair <i>Pretest-Posttest</i>	21	.000

Berdasarkan table diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yakni sebesar 0.000 lebih kecil dari nilai taraf signifikan α ($0.000 < 0.05$), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Maka hipotesis H_0 di tolak yaitu tidak adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 17 Parepare dan hipotesis H_1 diterima yaitu adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 17 Parepare.

Pengaruh dalam hal ini terjadi karena hasil analisis dan persyaratan pengujian untuk hipotesis yang dibuat sebelumnya sudah terpenuhi, dan model kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika yakni ditunjukkan dari hasil belajar yang meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu juga dilakukan uji *n - Gain Score* untuk melihat tingkat efektifitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* berbantuan media ludo.

Tabel Hasil Uji *n - Gain*

Kelas	Kriteria	Frekuensi
Eksperimen	Tinggi	12
	Sedang	10
	Rendah	0

Dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen sebanyak 12 siswa memperoleh nilai *n - Gain* dengan kriteria tinggi, 10 siswa dengan memperoleh nilai *n - Gain* dengan kriteria sedang dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai *n - Gain* dengan kriteria rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai dengan kriteria tinggi terbanyak.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 17 Parepare dengan jumlah sampel 22 siswa. Desain penelitian yang dilakukan adalah *Pre-experimental designs*. Hal ini dijelaskan dalam Rukmaningsih et al., (2020) bahwa desain yang diklasifikasikan sebagai *Pre-experimental* adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembandingan atau kontrol. Pada kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberikan *treatment* berupa model *TGT* berbantuan media ludo, pertemuan terakhir diberikan *posttest* (tes akhir).

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam penelitian ini diterapkan dengan bantuan media ludo. Pada saat pembelajaran siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan lancar. Sebelum dimulainya permainan, siswa akan dikelompokkan secara heterogen ke dalam satu meja turnamen, permainan dimulai ketika guru telah selesai memberikan aturan permainan. Untuk menjalankan permainan maka siswa harus

melakukan pengocokan mata dadu. Terlihat keaktifan dan semangat siswa terutama pada saat siswa memainkan media pembelajaran ludo, karena masing-masing kelompok akan berlomba-lomba untuk mengerjakan soal yang diberikan dan kelompok yang berhasil menjawab soal dengan tepat dan cepat akan mendapatkan skor tertinggi dan diberikan nilai tambahan untuk menjadi pemenang. Pemenang dalam permainan ini akan mendapat penghargaan berupa hadiah.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media ludo dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berinteraksi satu sama lain agar proses belajar mengajar berlangsung dengan siswa yang lebih aktif. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Atikah (2020) berpendapat bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan memahami pelajaran secara mendalam, melatih siswa dalam bekerja sama, dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut menurut Ulfa et al., (2022) kelebihan dari permainan ludo adalah dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif berfikir secara kritis karena permainan ini memerlukan ketelitian dalam bermain, serta dengan bermain peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Adapun yang menjadi kendala pada saat memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ludo adalah terkait waktu yang diperlukan cukup lama. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Utari et al., (2018) menyatakan kelemahan model *Team Games Tournament (TGT)* yaitu: a). Membutuhkan waktu yang lama. b). Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini. c). Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Sejalan dengan pendapat Ulfa et al., (2022) kekurangan dari permainan ludo adalah masing-masing pemain memiliki 4 bidak dan untuk mengeluarkan bidak pemain harus mendapatkan angka 6 yang berarti

permainan ini membutuhkan waktu cukup lama untuk menyelesaikan permainan.

Berdasarkan analisis sikap dan aktivitas pembelajaran matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ludo dapat meningkatkan keaktifan dan semangat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu ada keterampilan yang dikembangkan yaitu keterampilan kerjasama, percaya diri dan saling membantu antar teman. Peran model dan metode pembelajaran dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan berbagai model dan metode pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, Hasil ini dapat terlihat pada rata-rata nilai siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 49.77 dan nilai siswa setelah

diberikan perlakuan meningkat menjadi 85.41. Kemudian Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari nilai taraf signifikan α yaitu ($0.000 < 0.05$) yang artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima. Maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika kelas V UPTD SD Negeri parepare.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon). In *Journal of Mathematical Science and Mathematics Education* (Vol. 01, Nomor 01).
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika the Influence of

- Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type To Mathematics Learning Result. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(9), 34–45.
- Hakim, A., Zainal, Z., & Hafidzah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V UPTD SD Negeri 75 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 282–291.
- Israwaty, I., Hasan, K., & M, M. R. (2020). Penerapan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) : Pembangkit Listrik Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV UPT SD Negeri 193 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(10), 1–4
- Maryam, S., Ilmi, N., & Abu, L. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 116 Pinrang. *GlobalScience EducationJournal*, 4(1), 14–19.
- Masni, Pasinggi, Y. S., & Zainal, Z. (2021). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 307–316.
- Prasasti, D., Maulida Awalina, F., & Hasana, U. U. (2020). Permasalahan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 3 Semester 1. In *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Nomor 1).
- Ilmi, N., Pasinggi, Y. S. M. A., & Ilmi, I. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 56 Parepare. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(1), 124–129.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Mimbar Ilmu*,

27(3), 383–390.

Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni.
(2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA MUHAMMADIYAH 2 Palembang. *Jurnal Profit*, 5(1), 40–49.