

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V UPTD SDN TENGET 2**

Yulis Nur 'Aini ¹, Abdussalam²,
^{1,2}PGSD, STKIP PGRI Bangkalan
¹nurainiyulis164@gmail.com , ²abdussalam@stkip PGRI-bkl.ac.id

ABSTRACT

This study is intended to examine the impact of using the Teams Game Tournament learning model on the knowledge and activeness of students in learning mathematics in class V UPTD SDN Tengket 2. The type of research applied is quantitative research using the one-group pretest posttest design method, the data collection method uses questions and questionnaires. For the accuracy of the instrument, validity and reliability tests are applied, while the data analysis techniques applied are normality tests and paired sample t-tests. Based on the paired sample t-test of learning understanding that has been tested, the average mean data on the pretest of learning understanding was 52.00 and the posttest value of learning understanding was 94.00 and the zero significant data was $0.000 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the Teams Game Tournament learning model on student knowledge. Based on the paired sample t-test of learning activity, the average mean data obtained in the pretest for learning understanding was 25.50, while the average posttest result reached 35.90 and a significant value of $0.000 < 0.05$, thus it can be concluded that there is an influence of the Teams Game Tournament learning model on students' learning activity.

Keywords : Teams Game Tournament, Understanding, Liveliness

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan guna mengkaji dampak penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament mengenai pengetahuan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V UPTD SDN Tengket 2. Jenis penelitian yang diterapkan merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode satu grup pretest posttest desain, Metode pengumpulan data menggunakan soal

dan angket. Bagi keakuratan instrument menerapkan uji validitas dan reliabilitas, adapun teknik analisis data yang diterapkan adalah uji normalitas dan uji paired sampel t-test. Berdasarkan uji paired sampel t-test pemahaman belajar yang pernah diuji didapatkan data rata-rata mean pada pretest pemahaman belajar sebesar 52.00 dan nilai posttest pemahaman belajar sebesar 94.00 serta data nilai signifikan bernilai $0,000 < 0,05$ Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Game Tournament mengenai pengetahuan belajar peserta didik. Berdasarkan uji paired sampel t-test keaktifan belajar diperoleh data rata-rata mean pada pretest pemahaman belajar sebesar 25.50 adapun hasil rata-rata posttest mencapai 35.90 serta nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teams Game Tournament mengenai keaktifan belajar peserta didik

Kata Kunci : Teams Game Tournament, Pemahaman, Keaktifan

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah tahapan guna meningkatkan kemampuan pribadi meraih manusia secara menyeluruh. Mengikuti pembelajaran adalah metode terstruktur berkelanjutan sepanjang hayat membentuk pribadi manusia yang berbudaya bijaksana pari purna (Arifin, Fadilah, & Widiyanto, 2020). Penggunaan metode yang sejalan diharapkan dapat menunjukan pengetahuan partisipasi aktif tingkat kemampuan siswa era yang modern ini, maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang tepat dan relevan.

Metode pengajaran yang direncanakan oleh guru wajib menarik sehingga memiliki kemampuan untuk menjadikan siswa terlibat secara aktif didalamnya (Ulfia & Irwandani, 2019).

Meningkatkan kualitas pendidikan bisa dilakukan melalui kegiatan perbaikan, maka dari itu bernilai signifikan terhadap pendidik untuk memahami ciri-ciri materi pembelajaran, metode pembelajaran, siswa serta aktivitas pembelajaran. guru bisa menerapkan metode pengajaran yang mampu membantu agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketepatan seorang guru dalam memilih model

pembelajaran mempengaruhi pemahaman dan keaktifan siswa (Sahmar, Idawati, & Quraisy, 2023). Berdasarkan beragam uraian sebelumnya bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan cara peserta didik untuk mengasah kemampuan dirinya. Pendidikan juga merupakan pondasi utama dalam kehidupan, karena jika tidak ada Pendidikan mungkin seseorang akan mengalami kesulitan dalam mengatasi tantangan sehari-hari dalam kehidupan pribadinya.

Salah satu mata pelajaran yang menerapkan adanya proses pembelajaran yang dikaitkan dalam aktivitas harian merupakan matematika. Matematika ialah satu diantara bidang studi yang paling penting untuk dikuasai, tapi kenyatannya dilapangan untuk beberapa dari peserta didik berpandangan jika matematika merupakan bidang studi yang bukanlah menarik serta banyak diminati oleh siswa karena pada proses belajar mengajar beragam peserta didik yang mengalami hambatan ketika memahami gagasan dasar matematika (Ningrum, Safitri, & Sutriyani, 2023).

Model pembelajaran merupakan sebuah rancangan yang diterapkan sebagai acuan untuk menyusun aktifitas belajar mengajar di ruang belajar, metode pengajaran tersebut mengikuti sudut pandang yang dirancang untuk Diterapkan termasuk di dalamnya terdapat sasaran-sasaran pengajaran langkah-langkah belajar kondisi belajar mengajar dan juga manajemen kelas (Hang, Juanda, & Juanda, 2024).

Model pembelajaran Teams Game Tournament adalah bagian dari metode instruksional yang praktis untuk diimplementasikan. Pendekatan ini mengikutsertakan seluruh peserta didik secara merata tanpa diskriminasi peran. Kegiatan melalui metode Teams Game Tournament memungkinkan pelajar untuk menyerap materi dengan santai, sekaligus membangun kolaborasi dengan tim (Hartanto & Mediatati, 2023). Teams Game Tournament adalah salah satu jenis strategi pengajaran yang menugaskan peserta didik ke dalam tim belajar yang terdiri dari beberapa peserta didik pada tingkat keterampilan, gender, serta latar belakang etnis yang beragam, sehingga mereka

dapat saling mendukung dalam menyelesaikan tantangan belajar yang dihadapi (Zaeni, Johara, Hidayah, & Fitria, 2017).

Penguasaan konsep adalah bentuk pengertian yang diperoleh oleh peserta didik, sejauh mana mereka menguasai materi tentang pemecahan bilangan bulat positif. Hal ini dapat diamati melalui hasil pengerjaan soal yang diberikan oleh pengajar selama proses kegiatan belajar, di mana dalam ilmu matematika, pemahaman konsep menjadi faktor kunci dalam keberhasilan belajar (Hang et al., 2024). Signifikansi keterampilan memahami bagi peserta didik terletak pada kenyataan bahwa setiap aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran sangat memerlukan penguasaan serta penafsiran terhadap setiap pokok bahasan yang dipelajari (Hikmah, 2017). Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses belajar, penguasaan konsep sangatlah krusial bagi pelajar, karena jika siswa tidak memahami apa yang sudah diberikan oleh pendidik maka tujuan pembelajaran berhasil dengan sepenuhnya, peserta didik dikatakan

paham jika mampu menjelaskan ulang kepada individu lain dengan ucapan yang sopan.

Keaktifan belajar merupakan hal yang signifikan pada proses belajar-mengajar, keaktifan mengukur level pencapaian peroses pembelajaran peserta didik (Hartanto & Mediatati, 2023). Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat memengaruhi terhadap pencapaian akademik, keaktifan merupakan keadaan dimana siswa bekerja dan berusaha menjadi aktif (Rofisian, 2020).

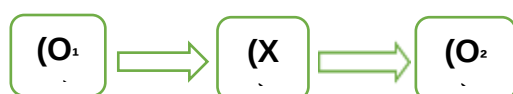
Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan yaitu kurangnya pemahaman konsep serta keaktifan siswa di kelas lima bahwa dikelas tersebut ada beberapa siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika, mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi karena menganggap topik tersebut rumit dan sulit untuk dimengerti. Pada model pembelajaran yang sudah efektif salah satunya ialah model *Teams Game Tournament*. Alasan peneliti menyarankan model tersebut karena pertama, model tersebut merupakan model yang memungkinkan memberikan

keterampilan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan membuat pemahaman siswa lebih optimal. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dibutuhkan strategi pengajaran yang dapat merangsang penguasaan konsep dan partisipasi peserta didik yang pada akhirnya memungkinkan mereka memperoleh pengalaman belajar yang signifikan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif. Rancangan yang diterapkan merupakan desain eksperimen dengan format satu kelompok pretest posttest. Dasar pertimbangan menggunakan design ini adalah 1) Hanya menggunakan satu kelas 2) Menggunakan beberapa kelompok untuk bereksperimen 3) Pengelompokan tim percobaan memanfaatkan unit yang telah tersedia 4) desain ini mengukur posttest setelah diberikan intervensi.

Gambar 2. 1 Desain pre test dan post test



O_1 = tes awal (pre-test)

X = perlakuan

O_2 = tes akhir (pos test)

Populasi yaitu keseluruhan sumber elemen yang terletak dalam penelitian yang meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan sifat tersendiri. Populasi dalam penelitian saat ini merupakan peserta didik kelas 5 UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya yang berjumlah 30 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2024.

Sampel ialah sebagian elemen dari keseluruhan subjek yang dijadikan asal informasi utama dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik sampel jenuh. Teknik ini merupakan metode pemilihan sampel ketika seluruh individu dalam populasi dijadikan bagian dari sampel. Sampel yang di pilih peneliti dalam penelitian ini yaitu kelas 5 yang siswanya berjumlah 30.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan modul ajar, soal dan angket digunakan guna

mengumpulkan informasi mengenai dampak metode pengajaran *Teams Game Tournament* pada penguasaan konsep serta partisipasi aktif peserta didik. Modul ajar disini di gunakan agar proses pembelajaran lebih optimal sedangkan tes merupakan suatu bentuk alat ukur seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah tercapai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data uji coba validitas soal pemahaman pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik kelas V di UPTD SDN Lerpak 2 sebagai sampel. Adapun Hasil uji coba soal pemahaman belajar matematika dilakukan dengan menggunakan system IIBM SPSS Statistic Versi 2.1, Adapun hasilnya sebagai berikut

Tabel 3. 1Hasil uji validitas pemahaman

No. Item	Rxy	Rtabel	Keterangan
Item1	0,396	0,361	Valid
Item2	0,493	0,361	Valid
Item3	0,711	0,361	Valid
Item4	0,121	0,361	Tidak valid
Item5	0,652	0,361	Valid
Item6	0,508	0,361	Valid

Item7	0,550	0,361	Valid
Item8	0,849	0,361	Valid
Item9	0,686	0,361	Valid
Item10	0,370	0,361	Valid
Item11	0,664	0,361	Valid
Item12	0,849	0,361	Valid
Item13	0,457	0,361	Valid
Item14	0,715	0,361	Valid
Item15	0,730	0,361	Valid
Item16	0,694	0,361	Valid
Item17	0,786	0,361	Valid
Item18	0,454	0,361	Valid
Item19	0,318	0,361	Tidak valid
Item20	0,762	0,361	Valid

Merujuk pada temuan penelitian, dari 20 pertanyaan evaluasi pengetahuan Matematika, tercatat 18 dinyatakan valid dan 2 dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, pertanyaan yang diterapkan dalam penelitian ini hanya menggunakan 10 pertanyaan. Dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan r_{tabel} 0,361 dikarenakan responden yang diterapkan sebanyak 30 peserta didik. Diuji menggunakan dukungan *IBM SPSS v.2.1 for windows*

Data uji coba validitas angket keaktifan mempelajari matematika diberikan pada peserta didik kelas V di

UPTD SDN Lerpak 2 sebagai sampel. Hasil uji coba angket keaktifan belajar matematika dilakukan dengan menggunakan system IIBM SPSS Statistic Versi 2.1, Adapun hasilnya antara lain:

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Tes Keaktifan

No. Item	Rxy	Rtabel	Keterangan
Item1	0,643	0,361	Valid
Item2	0,346	0,361	Tidak Valid
Item 3	0,241	0,361	Tidak Valid
Item4	0,063	0,361	Tidak Valid
Item5	0,048	0,361	Tidak Valid
Item6	0,223	0,361	Tidak Valid
Item7	0,302	0,361	Tidak Valid
Item8	0,364	0,361	Valid
Item9	0,441	0,361	Valid
Item10	0,641	0,361	Valid
Item11	0,627	0,361	Valid
Item12	0,634	0,361	Valid
Item13	0,764	0,361	Valid
Item14	0,690	0,361	Valid
Item15	0,827	0,361	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha		N of Items	
.627		20	
Item16	0,732	0,361	Valid
Item17	0,765	0,361	Valid
Item18	0,687	0,361	Valid
Item19	0,791	0,361	Valid
Item20	0,799	0,361	Valid

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa dari 20 item angket partisipasi aktif dalam pelajaran matematika, 14 dikatakan valid dan 6 soal dikatakan tidak valid. Suatu soal dianggap valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel senilai 0,361.

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman

Hasil di atas menunjukkan bahwa nilai alpha sebesar 0,900, dan jika dibandingkan dengan nilai rtabelnya jumlah $N=30$, maka

rtabelnya adalah 0,361. Dengan demikian, bisa dinyatakan jika jumlah alpha = 0,900 lebih tinggi dari nilai rtabel = 0,361 yang menunjukkan bahwa itu reliabel dan layak untuk digunakan dalam mengumpulkan data guna keperluan penelitian.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^a	Std. Deviation	6.79949509
,b		
Most	Absolute	.211
Extreme	Positive	.139
Differences	Negative	-.211
Kolmogorov-Smirnov Z		1.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.138

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Keaktifan

Data yang diperoleh dari data yang disajikan menunjukkan bahwa nilai alpha sebesar 0,627, jika dibandingkan dengan nilai rtabel dengan jumlah N = 30, dan nilai rtabel adalah 0,361. Sebagai hasil dari analisis ini, dapat diketahui bahwa jumlah alpaha = 0,627 lebih besar dari

nilai rtabel = 0,361, yang

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	2.40200527
Most Extreme	Absolute	.112
Differences	Positive	.091
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		.612
Asymp. Sig. (2-tailed)		.848

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

menunjukkan bahwa itu reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Normalitas Pemahaman

Berdasarkan data diatas maka didapatkan nilai akhir signifikan 0,138 > 0,05 maka sampel yang diuji berdistribusi normal.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.900	20

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TES & POST TES	30	.549	.002

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE	25.50	30	3.181	.581
	POST	35.90	30	2.426	.443
	TE				
	S				

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TES & POST TES	30	-.141	.458

Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas Keaktifan

Berdasarkan output diatas maka diperoleh hasil nilai signifikan $0,848 > 0,05$ maka sampel yang diuji berdistribusi normal.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Paired Sampel T-test Pemahaman

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE	52.00	30	11.265	2.057
	TES				
	POS	94.00	30	8.137	1.486
	T TES				

Merujuk pada temuan diatas, uraian data memperlihatkan bahwa terdapat dampak dari strategi pengajaran Teams Game Tournament dalam penguasaan materi matematika. Data tersebut mengindikasikan bahwa skor rerata awal tercatat senilai 52.00, sementara skor rerata akhir mencapai 94.00, dengan tingkat signifikansi pada kesamaan variabel sebesar $0,000 < 0,05$.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Paired sampel T-test Keaktifan

Merujuk pada temuan di atas, uraian data mengindikasikan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *Teams Game Tournament* mengenai keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran matematika. Hasil di

atas mengindikasikan bahwa skor awal rata-rata mencapai angka 25,50 dan skor akhir rata-rata tercatat sebesar 35,90. Di samping itu, ditemukan tingkat signifikansi dalam keseragaman variabel sebesar $0,000 < 0,05$.

E. Kesimpulan

Merujuk pada data penelitian yang telah dilakukan, hal ini mengidentifikasikan bahwa ditemukan pengaruh strategi pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap pemahaman serta partisipasi aktif peserta didik pada kegiatan pembelajaran matematika kelas V di UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya.

Di bawah ini menunjukkan temuan penelitian yang sudah dilaksanakan, sehingga kesimpulan yang bisa diambil yaitu

sebagai berikut 1) Merujuk pada temuan hasil tes, terdapat pengaruh penerapan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* mengenai pemahaman pembelajaran matematika kepada peserta didik kelas V di UPTD SDN Tengket 2. 2) Output uji temuan ini mengindikasikan adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran

Teams Game Tournament mengenai keaktifan belajar matematika peserta didik kelas V di UPTD SDN Tengket 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>
- Hang, S. D., Juanda, T., & Juanda, H. T. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Teams Gme Tournament* (TGT) berbantuan game baamboozle terhadap pemahaman konsep matematis luas bangun datar kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda, 09(September).
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hikmah, R. (2017). Penerapan Model Advance Organizer untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 271–280. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1204>
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh

- Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.419>
- Rofisian, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Sd. *El Midad*, 12(2), 102–114. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i2.2540>
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900. <https://doi.org/10.35326/pencera.h.v9i4.4144>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>
- Zaeni, Johara, A., Hidayah, & Fitria, F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416–425.