

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II

Tsalsa Unafisah¹, Nurul Febrianti²

¹PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

¹unafisahs@student.esaunggul.ac.id, ²nurul.febrianti@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of class II A students at SDN Meruya Utara 13 Pagi. The aim of this research is to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of class II students. This research is a quantitative research with a pre-experimental type in the form of a one group pretest posttest design. The population in this study was 62 students consisting of 32 students in class II A and 30 students in class II B. The sampling technique used was purposive sampling with a total sample of 32 students in class II A. The data collection techniques used in this research were tests, questionnaires and documentation. The results of this research show that the results of the paired sample t test obtained a tcount of 18,812 and a ttable of 2.040. it can be seen that tcount 18,812 > 2,040 ttable. So, Ho is rejected and Ha is accepted. Based on the results of the t-test, it shows that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of class II students.

Keywords: Learning outcomes, mathematics, Team Games Tournament Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II A di SDN Meruya Utara 13 Pagi. Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimental dalam bentuk *one group pretest posttest* design. Populasi dalam penelitian ini adalah 62 siswa yang terdiri dari siswa kelas

II A yang berjumlah 32 siswa dan kelas II B yang berjumlah 30 siswa. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa di kelas II A. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji paired sample t test memperoleh nilai thitung 18,812 dan ttabel 2,040. dapat diketahui bahwa thitung $18,812 > 2,040$ ttabel. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II.

Kata Kunci: Hasil belajar, Matematika, Model Team Games Tournament

A. Pendahuluan

Pada abad 21 seperti saat ini, sumber daya manusia sangat ditekankan untuk memiliki kualitas yang baik, baik itu dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Hal ini dilakukan agar sumber daya manusia tersebut dapat bersaing dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan jaman. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dengan adanya pendidikan (Putri & Manurung, 2020). Sejalan dengan pendapat Paramita & Febrianti (2023) yang mengemukakan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, sehingga pengembangannya perlu dilakukan agar dapat tercipta pendidikan berkualitas yang dapat meningkatkan kecerdasan bangsa Pendidikan berkualitas adalah

pembelajaran yang menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan (Hardiyanti & Mujazi, 2024). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan upaya menciptakan suasana serta kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuannya dalam hal keagamaan, pengendalian diri, individualis, kecerdasan, sikap mulia, dan kemampuan yang diperlukan dirinya serta masyarakat. Sejalan dengan pendapat Juita dalam Riinawati (2021) yang mengemukakan bahwa pendidikan dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan seseorang melalui kegiatan belajar.

Kegiatan belajar di sekolah dapat terwujud apabila adanya interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar. Kegiatan belajar itu sendiri bukan hanya berkaitan tentang penjelasan materi, namun terdapat beberapa latihan soal yang diberikan kepada siswa untuk dapat mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajarinya. Selama kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, efektivitas kegiatan belajar bukan hanya dilihat melalui perilaku guru, melainkan dapat dilihat melalui perilaku siswa. Dalam kegiatan belajar, guru menerapkan berbagai mata pelajaran yang penting untuk meningkatkan kualitas diri siswa, salah satunya adalah matematika.

Matematika adalah cabang ilmu logika yang berhubungan dengan bilangan, angka, dan rumus yang terorganisir secara sistematis sehingga dapat ditemukan penyelesaian dari suatu masalah. Sedangkan menurut Susanti dalam Sukmana (2024) Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa dalam

mempelajari matematika, siswa perlu memiliki pemahaman dan penalaran yang kuat. Namun, pada kenyataannya siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan penalaran dalam mempelajari matematika. Oleh karena itu, matematika seringkali dianggap menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan sulit dipelajari oleh siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah (Wijaya & Yadewani, 2022).

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang didapatkan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam bentuk angka dan dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar siswa dapat diukur melalui tes yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dapat menjadi acuan keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan (Sumarni & Manurung, 2023). Oleh karena itu, proses belajar mengajar dapat dianggap tidak berhasil jika hasil belajar yang telah ditetapkan oleh guru tidak tercapai secara optimal (Paramita & Febrianti,

2023). Salah satu hasil belajar siswa yang masih rendah adalah pada mata pelajaran Matematika. Pada penelitian Jannah dkk (2022) yang mengemukakan bahwa terdapat 69% siswa yang memperoleh hasil belajar Matematika dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan begitu hasil belajar Matematika siswa tersebut masih tergolong rendah.

Hasil belajar yang rendah pada penelitian tersebut sejalan dengan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan di SDN Meruya Utara 13 Pagi dapat diidentifikasi salah satu permasalahan yang terdapat di kelas II A, yaitu hasil belajar matematika siswa kelas II A yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa ini dapat dibuktikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa kelas II A Di SDN Meruya Utara 13 Pagi Tahun Ajaran 2023-2024

Topik Materi	Kognitif		Psikomotorik		Afektif	
	KKM	Pencapaian Rata-rata	KKM	Pencapaian Rata-rata	KKM	Pencapaian rata-rata
Perkalian	72	65	72	80	72	79

(Sumber: SDN Meruya Utara 13 Pagi)
 Berdasarkan tabel 1.1 tersebut dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar Matematika siswa dalam ranah kognitif pada materi perkalian masih rendah atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM <72).

Tabel 2 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II A Pada Materi Perkalian Semester Genap Tahun Ajaran 2023-2024

No.	KKM	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	72	18	Tidak tuntas
2.	72	14	Tuntas
Total siswa:		32	

(Sumber: SDN Meruya Utara 13 Pagi)
 Berdasarkan tabel 1.2 maka

dapat diketahui bahwa terdapat 18 siswa dari 32 siswa yang memperoleh nilai matematika yang tidak tuntas atau nilai yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) <72. Sedangkan siswa yang mendapatkan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 14 siswa. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa di SDN Meruya Utara 13 Pagi dipengaruhi oleh siswa kurang memahami konsep Matematika serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa sebagai siswa yang pasif. Kurangnya keterlibatan siswa saat proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi mudah bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran sehingga akan berdampak buruk pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Maryam et al (2022) faktor lain yang

menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa, yaitu kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini ditemukan rekomendasi penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa rekomendasi penelitian tersebut antara lain: (1)

penelitian Mulyono & Hanik (2024) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang. menyatakan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas II UPTD SDN Socah IV Kabupaten Bangkalan, (2) penelitian Sutiana et al (2024) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang, (3) penelitian

Siregar et al (2024) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis artikel jurnal yang telah dilakukan dan tercantum dalam lampiran, maka dapat diketahui bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II. Dengan begitu, penelitian ini dapat memperkuat penemuan sebelumnya terkait keunggulan model TGT dan dapat menjadi inovasi bagi guru dalam mengajarkan pembelajaran Matematika yang lebih efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) itu sendiri adalah model pembelajaran yang membentuk siswa kedalam kelompok kecil untuk melakukan sebuah turnamen akademik yang dapat memberikan skor bagi suatu tim sehingga tim tersebut dapat memenangkan permainan. Melalui model pembelajaran yang berbentuk permainan tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik siswa untuk terlibat aktif

dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurwidayanti dalam Natalia & Mujazi (2024) yang mengemukakan bahwa kegiatan belajar yang menyenangkan dan memberikan pemahaman terhadap siswa dapat membuat tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dari analisis jurnal yang telah dilakukan masih banyak yang membahas tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan masih sedikit yang membahas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan materi perkalian pada mata pelajaran Matematika kelas II sekolah dasar. peneliti mengambil masalah ini untuk dipecahkan dan perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SDN Meruya Utara 13 Pagi. Populasi dalam penelitian ini

adalah siswa kelas II A dan II B. sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas II A sebanyak 32 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, angket, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II mencakup data hasil *pretest*, *posttest*, dan angket model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Pretest

Pretest diberikan kepada siswa kelas II A berupa 30 soal pilihan ganda materi perkalian pada Matematika. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT. Data hasil *pretest* tersebut dianalisis menggunakan SPSS for Windows Release 29 sebagai berikut.

Tabel 3 Perhitungan Statistik Pretest

Statistics		
<i>Pretest</i>		
N	Valid	32
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		62.16
<i>Std. Error of Mean</i>		1.835
<i>Median</i>		60.00

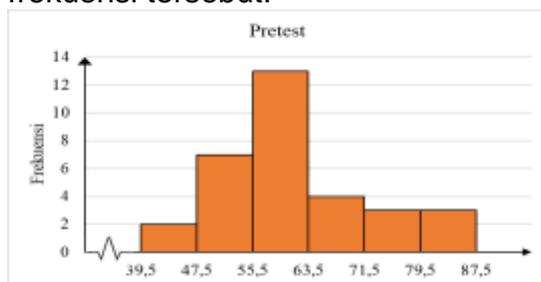
Mode	53 ^a
Std. Deviation	10.380
Variance	107.749
Skewness	.470
Std. Error of Skewness	.414
Kurtosis	.209
Std. Error of Kurtosis	.809
Range	47
Minimum	40
Maximum	87
Sum	1989

Hasil perhitungan tersebut selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Data Pretest

No.	Interval Kelas	Batas Kelas		Frekuensi		
		Bawah	Atas	Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1	40-47	39,5	47,5	2	6%	6%
2	48-55	47,5	55,5	7	22%	28%
3	56-63	55,5	63,5	13	41%	69%
4	64-71	63,5	71,5	4	13%	81%
5	72-79	71,5	79,5	3	9%	91%
6	80-87	79,5	87,5	3	9%	100%
Jumlah				32	100%	

Berikut histogram yang menggambarkan data distribusi frekuensi tersebut.



Gambar 1 Histogram hasil Pretest

2. Deskripsi Data Hasil Posttest

Posttest diberikan kepada siswa kelas II A berupa 30 soal pilihan ganda materi perkalian pada Matematika. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa

setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Data hasil posttest tersebut dianalisis menggunakan SPSS for Windows Release 29 sebagai berikut.

Tabel 5 Perhitungan Statistik Posttest Statistics

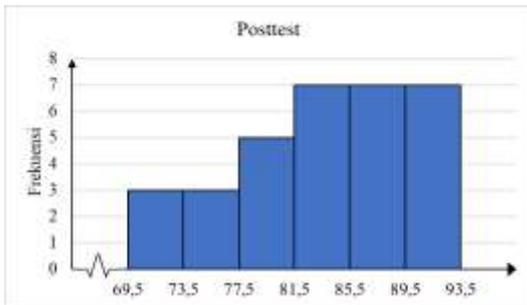
Posttest		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		83.63
Std. Error of Mean		1.117
Median		83.00
Mode		83 ^a
Std. Deviation		6.318
Variance		39.919
Skewness		-.413
Std. Error of Skewness		.414
Kurtosis		-.241
Std. Error of Kurtosis		.809
Range		23
Minimum		70
Maximum		93
Sum		2676

Hasil perhitungan tersebut selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Data Posttest

No.	Interval Kelas	Batas Kelas		Frekuensi		
		Bawah	Atas	Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1	70-73	69,5	73,5	3	9%	9%
2	74-77	73,5	77,5	3	9%	19%
3	78-81	77,5	81,5	5	16%	34%
4	82-85	81,5	85,5	7	22%	56%
5	86-89	85,5	89,5	7	22%	78%
6	90-93	89,5	93,6	7	22%	100%
Jumlah				32	100%	

Berikut histogram yang menggambarkan data distribusi frekuensi tersebut.



Gambar 2 Histogram Hasil Posttest

3. Deskripsi Data Hasil Angket Model Pembelajaran TGT

Angket diberikan kepada 32 siswa dengan jumlah pernyataan sebanyak 25. Penggunaan angket dilakukan untuk mengukur tanggapan siswa terkait model pembelajaran TGT. Data hasil angket yang telah diperoleh dianalisis menggunakan SPSS for Windows Release sebagai berikut.

Tabel 7 Statistik Angket Model TGT

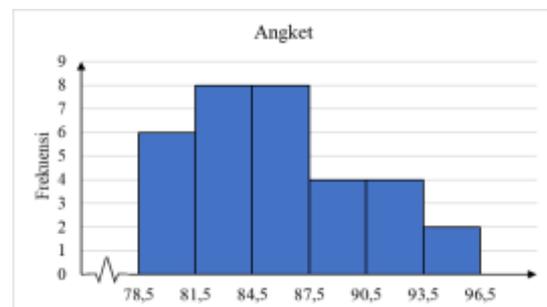
Statistics		
Model Pembelajaran TGT		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		86.06
Std. Error of Mean		.838
Median		86.50
Mode		87
Std. Deviation		4.738
Variance		22.448
Skewness		.333
Std. Error of Skewness		.414
Range		16
Minimum		79
Maximum		95
Sum		2754

Hasil perhitungan tersebut selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Data Angket

No.	Interval Kelas	Batas Kelas		Frekuensi		
		Bawah	Atas	Absolut	Relatif (%)	Kumulatif (%)
1.	79-81	78,5	81,5	6	19%	19%
2.	82-84	81,5	84,5	8	25%	44%
3.	85-87	84,5	87,5	8	25%	69%
4.	88-90	87,5	90,5	4	13%	81%
5.	91-93	90,5	93,5	4	13%	94%
6.	94-96	93,5	96,5	2	6%	100%
Jumlah				32	100%	

Berikut histogram yang menggambarkan data distribusi frekuensi tersebut.



Gambar 3 Histogram Hasil Posttest

Hasil angket yang telah diperoleh

dapat dikategorikan sesuai dengan rentang skor yang telah ditentukan sebagai berikut.

Tabel 9 Pengkategorian Skor Angket

No.	Kriteria	Kategori
1.	$X \geq (\text{Mean} + \text{Standar Deviasi})$	Baik
2.	$(\text{Mean} - \text{Standar Deviasi}) \leq X \leq (\text{Mean} + \text{Standar Deviasi})$	Cukup Baik
3.	$X \leq (\text{Mean} - \text{Standar Deviasi})$	Kurang Baik

Berikut skor perhitungan kategori pada angket variabel model pembelajarn TGT:

- Baik = $\geq (\text{Mean} + \text{Standar Deviasi})$
 $= (86,06 + 4,738)$
 $= 91$

- Cukup = (Mean - Standar Deviasi) $\leq X \leq$ (Mean + Standar Deviasi)
 $= (86,06 - 4,738) \leq X \leq (86,06 + 4,738)$
 $= 81 \leq X \leq 91$
- Kurang = \leq (Mean - Standar Deviasi)
 $= \leq (86,06 - 4,738)$
 $= \leq 81$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui klasifikasi skor angket model pembelajaran TGT sebagai berikut.

Tabel 10 Klasifikasi Skor Angket Model Pembelajaran TGT

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	≥ 91	Baik	6	19%
2.	81-91	Cukup Baik	21	66%
3.	≤ 81	Kurang Baik	5	16%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diperoleh dari nilai rata-rata angket 86,06 yang termasuk dalam kategori cukup baik.

4. Pengujian Persyaratan Analisis Data

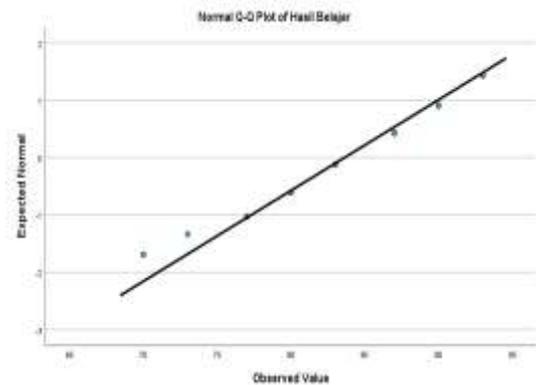
1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk dengan SPSS for Windows versi 29. Berikut data hasil uji normalitas yang telah dilakukan.

Tabel 11 Hasil Uji Normalitas

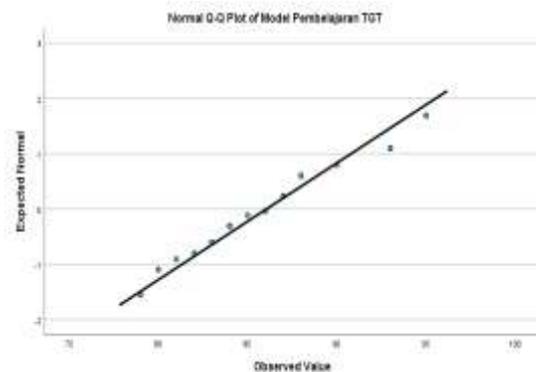
	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.141	32	.107	.945	32	.107
Model Pembelajaran TGT	.123	32	.200	.941	32	.082

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil belajar (0,107) dan model pembelajaran TGT (0,082) $> 0,05$. Maka, data berdistribusi normal. Selain melalui uji statistik, normalitas variabel hasil belajar (Y) dapat dilihat dari grafik Q-Q plot berikut.



Gambar 4 Grafik Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa titik-titik data hasil belajar (Y) sebagian besar berada di sekitar garis diagonal, yang menunjukkan data berdistribusi normal. Adapun grafik Q-Q plot uji normalitas pada variabel model TGT (X) sebagai berikut.



Gambar 5 Grafik Uji Normalitas Variabel Model Pembelajaran TGT

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa titik-titik data model pembelajaran TGT (X) sebagian besar berada di sekitar garis diagonal, yang menunjukkan data berdistribusi normal.

2) Uji N-Gain

Uji N-Gain yang dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran secara keseluruhan, yang bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut hasil uji N-Gain yang telah dilakukan.

Tabel 12 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	32	.39	.74	.5737	.09615
Ngain_Persen	32	39.29	73.81	57.3651	9.61472
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain sebesar 0, 5737. Rata-rata nilai N-Gain tersebut berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$ sehingga termasuk dalam kategori sedang dalam peningkatan hasil belajar. Selain itu, rata-rata nilai N-Gain tersebut berada pada rentang 56 – 75 sehingga termasuk dalam kategori cukup efektif dalam peningkatan keefektifannya. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT ini cukup efektif untuk

meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa kelas II SDN Meruya Utara 13 Pagi.

3) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antar variabel pada penelitian ini. Berikut hasil uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan.

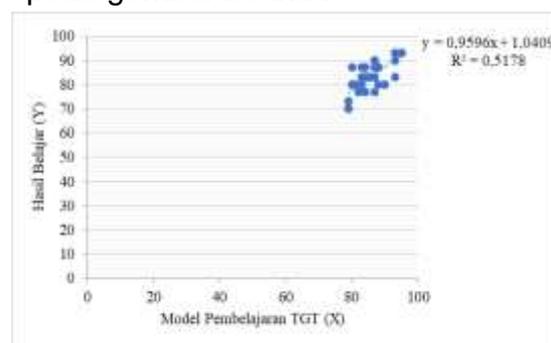
Tabel 13 Hasil Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.041	14.572		.071	.944
	Model TGT	.960	.169	.720	5.676	<.001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji regresi linear sederhana sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai konstanta (α) adalah 1, 041 dan nilai koefisien regresi (β) adalah 0,960. Adapun persamaan garis regresi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6 Persamaan Regresi

4) Uji Hipotesis (*Sample Paired t-Test*)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan SPSS *for Windows* versi 29. Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS.

Tabel 14 Hasil Uji Hipotesis

	Paired Samples Test						Significance		
	Paired Differences						t	df	
	95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper		One-Sided p	Two-Sided p	
Pair 1 Pretest - Posttest	21.469	6.456	1.141	23.796	19.141	18,812	31	<,001	<,001

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapati nilai t_{tabel} sebesar 2,040 sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi $0,01 < 0,05$. Maka, hal tersebut dapat menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas II.

D. Pembahasan

Pengujian hipotesis yang telah dilakukan selanjutnya perlu ditentukan pengambilan keputusan dengan berlandaskan pada kriteria pengambilan keputusan hipotesis, yaitu 1) apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima serta H_a ditolak, 2) apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak serta H_a diterima. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi $0,01 <$

$0,05$. Maka, hal tersebut dapat menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi antar siswa melalui permainan dan pertandingan.

Penerapan pembelajaran secara berkelompok memungkinkan siswa berperan sebagai tutor sebaya yang dapat saling belajar dan berdiskusi dari orang lain dan dengan orang lain. Hal yang dilakukan siswa saat bekerja dalam kelompok bukan hanya berdiskusi, melainkan saling berkolaborasi dengan memberikan dukungan, saling membantu, dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Karina et al., 2024). Menurut pendapat Lev Vygotsky dalam Hapudin (2021:136) yang mengemukakan bahwa lingkungan sosial berperan penting dalam pembentukan pengetahuan siswa.

Kegiatan pembelajaran secara berkelompok dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan berdampak positif dalam pembentukan pengetahuan siswa, dimana siswa dapat memecahkan masalah secara bersama-sama sehingga siswa yang tidak paham dapat lebih memahami dengan adanya interaksi dengan siswa yang sudah paham. Menurut Pitriani et al (2022) kegiatan pembelajaran dengan model TGT dapat mendorong siswa untuk saling mendukung dan membuat setiap anggota tim akan berusaha sebaik mungkin untuk memastikan tim mereka meraih keberhasilan dalam permainan serta pertandingan sehingga dapat memperoleh penghargaan. Menurut Adiputra & Heryadi (2021) proses pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membuat siswa menjadi lebih aktif karena adanya elemen permainan dan turnamen. Dalam hal ini, keterampilan partisipasi siswa berkembang dengan baik, yang mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, bernegosiasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah secara damai dan adil, serta melaksanakan

suatu kesepakatan (Febrianti et al., 2023). Pola komunikasi yang baik dapat membuat siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya (Oktavianti & Febrianti, 2022). Menurut Fiah & Purbaya dalam Fauzi & Masrupah (2024) kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan permainan akan menumbuhkan rasa senang pada diri siswa sehingga dapat mendorong terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan sebuah hasil belajar yang diukur menggunakan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk angka (Manurung & Halim, 2021). Angka yang diperoleh dari hasil belajar tersebut dapat mencerminkan kemampuan akademik siswa. hasil belajar yang diperoleh siswa dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran serta memberikan gambaran sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II mengalami peningkatan setelah diterapkan model TGT, hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* siswa sebesar 62.16 dan nilai *posttest* siswa sebesar 83.63. Sejalan dengan penelitian

Mulyono & Hanik (2024) mengungkapkan bahwa hasil *posttest* siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu 1) penelitian Mulyono & Hanik (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas II UPTD SDN Socah IV Kabupaten Bangkalan. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.636 > 2,059$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak; 2) penelitian Sutiana et al (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari nilai $0,009 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima; 3) penelitian Siregar et al (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,095 >$

$2,060$ dengan nilai signifikansi $0,046 < 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada materi yang digunakan, yaitu materi perkalian dalam mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar. Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah banyak dikaji pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak difokuskan pada konsep-konsep matematika lain seperti penjumlahan, pengurangan, atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menerapkan model TGT secara spesifik pada materi perkalian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas model TGT secara umum, tetapi juga memberikan gambaran konkret mengenai penerapan TGT untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami konsep perkalian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team

games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa ini ditunjukkan secara nyata pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa serta hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai thitung 18,812 dan ttabel 2,040. dapat diketahui bahwa thitung 18,812 > 2,040 ttabel. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Model *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya pendekatan yang menyenangkan dan dapat membuat siswa terlibat secara aktif sehingga berdampak positif pada pemahaman materi matematika yang diajarkan.

F. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Diharapkan dapat menyediakan pelatihan bagi guru terkait penggunaan model pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan dan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya dukungan tersebut

dapat membuat kualitas pembelajaran Matematika meningkat.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan model *team games tournament* (TGT) pada materi lainnya dengan meningkatkan kreativitas dalam menyusun permainan yang akan diterapkan saat proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam berbagai dimensi hasil belajar, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024).

- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Febrianti, N., Nur, S. M., & Juwita, S. R. (2023). Penguatan Civic Skills melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Partisipasi Mahasiswa sebagai Warga Negara. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.13857>
- Hapudin, M. S. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif. In *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana: Jakarta.
- Hardiyanti, R. P., & Mujazi. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 812–821.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334–6344.
- Manurung, A. S., & Halim, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Prestasi

- Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 93–103. <https://doi.org/10.30998/fjik.v8i1.8638>
- 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. *Global Science Education Journal*, 4(2), 14–19.
- Mulyono, C. A., & Hanik, U. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II UPTD SDN Socah IV Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(7), 36–53. <https://doi.org/10.47467/edui.v1i1.241>
- Natalia, R. C., & Mujazi. (2024). Upaya Metode Realistik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 07 Duri Kosambi Jakarta Barat. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 634–649.
- Paramita, D., & Febrianti, N. (2023). Persepsi Guru tentang Program Sertifikasi dalam Peningkatan Kompetensi Pedagogik di SDN Meruya Selatan 01 Pagi. *Journal on Education*, 5(4), 14102–14110. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2431>
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Putri, A. A., & Manurung, A. S. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Jelambar Baru 01. *Jurnal Perseda*, 3(3), 158–166.
- Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-

- 19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia: Medan.
- Siregar, D., Tarigan, S. H., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 7–15.
<https://doi.org/10.51878/science.v4i1.2908>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. In *Alfabeta*. Alfabeta: Bandung.
- Sukmana, O. (2024). Analisis Permasalahan Belajar Matematika Siswa SD Negeri Cikampek Kota. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 81–87.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2918>
- Sumarni, & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Sutiana, Dessy Wardiah, & Amiruddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 14804–14807.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). *Teori, Metode dan Praktik Penelitian Kualitatif*. Widina Media Utama: Bandung.