

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Citalang

Santi Purnamasari, Ghisni Kautsar, Abdul Basit Amaruloh

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Assaidiyyah

Correspondence: santipurnamasari003@email.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima pada 12 Juni 20XX
Direvisi pada 20 Agustus 20XX
Diterima kembali pada 26 Agustus 20XX

Kata Kunci:

Teams Games Tournament (TGT),
Hasil Belajar, Pembelajaran
Matematika.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang menciptakan suasana belajar kompetitif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT, menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika, serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest, melibatkan 25 siswa kelas IV SDN Citalang. Data diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi menggunakan instrumen valid (20 soal) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,924), kemudian dianalisis dengan uji Paired Sample t-test, uji Wilcoxon, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar, dengan rata-rata nilai pretest 40,60% meningkat menjadi 79,40% pada posttest. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh signifikan model TGT, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,65 (kategori sedang) membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



© 2025 The Authors. Published by Assaidiyyah. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kreatif, sehingga menjadi salah satu mata pelajaran dasar yang wajib diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Namun, kenyataannya banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil observasi di SDN Citalang, rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, di mana proses pembelajaran masih didominasi ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan cepat merasa bosan, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi. Salah satu model yang dinilai efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Melalui sistem turnamen, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami konsep materi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Slavin (2019) menjelaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar siswa melalui aktivitas kelompok yang kompetitif namun tetap positif.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas model TGT. Penelitian yang dilakukan oleh Purwantini (2020) menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar matematika pada siswa yang diajar menggunakan model TGT berbantuan media permainan dibandingkan dengan metode konvensional. Sementara itu, Sari (2020) menemukan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada konteks madrasah dan tingkat

pendidikan yang berbeda, sehingga masih diperlukan kajian empiris pada sekolah dasar negeri seperti SDN Citalang.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT, menguji pengaruh signifikan model tersebut terhadap hasil belajar, serta menganalisis tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar negeri dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa penguatan literatur tentang efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang. Pendekatan ini menekankan pada pengukuran data yang diperoleh melalui instrumen penelitian yang valid dan reliabel, kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana hanya satu kelompok yang dijadikan subjek penelitian tanpa kelompok pembanding. Desain ini melibatkan pemberian tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Citalang tahun ajaran 2025, yang berjumlah 29 orang siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti seluruhnya, maka teknik pengambilan sampel menggunakan metode *sampling jenuh* atau *total sampling*, yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah 29 siswa kelas IV SDN Citalang.

gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Soal yang digunakan berjumlah 20 butir, telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,924, yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi.

Analisis data dilakukan dengan uji statistik menggunakan program SPSS. Data hasil tes dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, kemudian dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t-test* untuk data yang berdistribusi normal atau uji Wilcoxon untuk data yang tidak normal. Selain itu, perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rumus *N-Gain* dihitung berdasarkan perbandingan antara peningkatan skor aktual dengan peningkatan skor maksimal yang mungkin dicapai oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang. Hasil penelitian diperoleh melalui pengolahan data *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 25 siswa. Tes terdiri dari 20 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,924).

Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah penerapan model TGT. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 40,60%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,40%, dengan peningkatan sebesar 38,80%. Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran dengan model TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji *Paired Sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan

demikian, model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang.

Selain itu, perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran TGT. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,65, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan keterlibatan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa lebih aktif dalam bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavín (2019) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui kegiatan kelompok yang kompetitif dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Purwantini (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media permainan mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Sari (2020) juga menemukan bahwa penggunaan model TGT yang dikombinasikan dengan motivasi belajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika karena dapat mengaktifkan siswa, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan semangat berkompetisi secara positif.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang. Melalui pendekatan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami konsep matematika secara mendalam.

Tabel

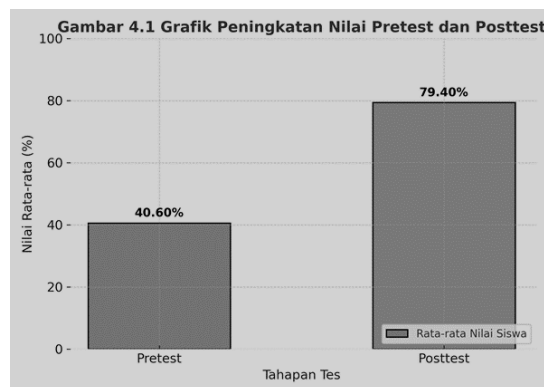
Table 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest	N-Gain
Jumlah Responden (N)	25	25	25
Nilai Tertinggi	60	100	-
Nilai Terendah	20	60	-
Rata-rata (Mean)	40,60	79,40	0,65
Median	40,00	80,00	-
Standar Deviasi	8,73	9,21	-

Table 2 Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-test)

Variabel	Mean	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest - Posttest	-38,80	-23,657	24	0,000	Signifikan

Gambar



Gambar 1 Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Citalang Tahun Ajaran 2025. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diterapkannya model TGT. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 40,60% sebelum perlakuan menjadi 79,40% sesudah perlakuan dengan skor N-Gain sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dengan model TGT juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan kelompok dan turnamen akademik yang menyenangkan. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

SUMBER

Sumber dari buku :

- Afrido, A., dkk. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Aprido, B. S., dkk. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (Anggota IKAPI).
- Bernadeta, R., dkk. (2024). *Materi pecahan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Kunandar. (2013). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (1991). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zaky, Z., & Firmansyah, A., dkk. (2024). *Pedoman penulisan skripsi*. Cianjur: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Assa'idiyyah

Sumber dari jurnal :

- Abdullah, S. M. (2019). *Social cognitive theory: A Bandura thought review published in 1982–2012. Jurnal Psikodimensia*, 18(1).
- Agitha, A. P. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Question Card terhadap pemahaman konsep bangun ruang. Educational Review*, 2(2).
- Damayanti, R., dkk. (2022). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. Pinisi Journal of Education*, 2(5).
- Istiqomah, dkk. (2017). *Efektivitas LKS berbasis problem solving dalam meningkatkan keterampilan memprediksi dan inferensi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 6(2).
- Juniari, P., dkk. (2014). *Pengaruh model pembelajaran tipe TGT berbantuan Question Box terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9).
- Keke, T. A. (2008). *Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10).
- Mahmudi, I., dkk. (2022). *Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9).
- Siagian, D. (2016). *Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).