



**The Effect of The Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Learning Results in Mathematics Subjects For Class III Primary School Students**

**Aprimadedi<sup>1</sup>, Rendi Marlianda<sup>2</sup>, Verliana<sup>3</sup>**

Email: [vverliana93@gmail.com](mailto:vverliana93@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup>Universitas Dharmas Indonesia

**ABSTRACT**

This research is motivated by the learning process that has not shown interesting progress and has yet to encourage active participation from students. This situation directly negatively impacts students' academic performance in mathematics, which remains relatively low. Therefore, there is a need for efforts to develop more effective and engaging learning methods to improve students' learning outcomes in this subject. This study aims to obtain information on the extent of the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the mathematics learning outcomes of third-grade elementary school students. This research is an experimental study using a quasi-experimental design, specifically a Posttest Only Control Design. The research was conducted at SDN 20 Sitiung, Sitiung District, Dharmasraya Regency. The sample consisted of 49 students, representing all students in grade III. The data collection instrument used was a 20-item multiple-choice test that has been tested for validity and reliability. The results showed that the average posttest score for the experimental class was 73.54, while the control class had an average posttest score of 44. Data analysis of the posttest results, using an Independent Sample Test, indicated a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Based on the criteria, if the significance is  $< 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 20 Sitiung.

**Keywords: Learning Outcomes, Learning Model, Teams Games Tournament (TGT)**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sarana yang paling efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak dapat melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pendidikan memiliki suatu peran yaitu salah satunya dengan memberikan penguatan karakter terhadap diri seseorang (Diani, 2021). Pendidikan juga merupakan proses untuk mengembangkan potensi diri dalam mencapai manusia yang seutuhnya (Prananda, 2023). Pendidikan sebagai upaya yang teroganisir, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya (Albert, 2022); (Darvita, (2022).



Menurut Sholihah, (2016), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh (Cahyaningsih, 2017), bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran TGT masih belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran matematika SD/MI tingkat sekolah. Hal ini disebabkan karena guru belum berpengalaman dengan menggunakan model pembelajaran seperti ini di kelas matematika. Akibatnya, pembelajaran matematika menjadi kurang menarik, sehingga membuat anak beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut menantang, membosankan, menegangkan, dan menakutkan. Anggapan tersebut tentunya akan menyebabkan mereka kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan mereka kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 20 Sitiung, terdapat beberapa permasalahan yang terlihat jelas dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar siswa, khususnya di kelas III, menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan oleh pendidik. Diharapkan siswa dapat aktif, fokus, dan bersemangat dalam belajar, serta berani menyampaikan pendapat mereka. Namun, data yang diperoleh menunjukkan bahwa hanya 38% siswa kelas III A dan 44% siswa kelas III B yang mencapai nilai  $\geq 75$ , sementara sisanya mendapatkan nilai di bawah standar tersebut.

Dengan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model penelitian eksperimen, dan jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Alasan peneliti menggunakan desain ini karena pada penelitian ingin mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) yang dilakukan hanya dengan menggunakan tes akhir yang kemudian hasil tes tersebut dijadikan ujung tombak dalam menentukan keberhasilan penelitian. Dalam eksperimen ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki karakteristik yang sama, akan tetapi yang membedakannya ialah kelas kontrol akan diberi perlakuan biasa atau dengan model konvensional sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus atau dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. Berikut rancangan penelitian:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

R <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
R <sub>2</sub>	-	O <sub>2</sub>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III SD Negeri 20 Sitiung yang berjumlah 49 siswa. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti (Machali, 2021). sampel dalam penelitian yang akan dilakukan ini diambil dari populasi kelas III SD Negeri 20 Sitiung. Dengan demikian kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang dan kelas III B sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda. Untuk menentukan *post-test* dilakukan uji instrumen penelitian (uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya

pembeda soal). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil *post-test* yang telah dilakukan di kelas III A sebagai kelas eksperimen

Tabel 2 data *post-test* kelas eksperimen

Kelas interval	Frekuensi	Persentase
40-50	2	8%
51-60	6	25%
61-70	0	0%
71-80	9	38%
81-90	5	21%
91-100	2	8%
Jumlah	24	100%

Berpedoman pada tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa dari 24 siswa yang memiliki interval kelas 40-50 ada 2 orang siswa (8%), kelas interval 51-60 ada 6 orang siswa (25%), kelas interval 71-80 ada 9 orang siswa (38%), kelas interval 81-90 ada 5 orang siswa (21%), dan kelas interval 91-100 ada 2 orang siswa (8%). Hasil nilai *post-test* kelas eksperimen menunjukkan yang tuntas sebanyak 16 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Dimana nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 73,54.

Hasil *post-test* yang telah dilakukan di kelas III B sebagai kelas kontrol

Kelas interval	Frekuensi	Persentase
10-20	5	20%
21-30	4	16%
31-40	5	20%
41-50	3	12%
51-60	1	4%
61-70	4	16%
71-80	3	12%
Jumlah	25	100%

Berpedoman pada tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa dari 24 siswa yang memiliki interval kelas 40-50 ada 2 orang siswa (8%), kelas interval 51-60 ada 6 orang siswa (25%), kelas interval 71-80 ada 9 orang siswa (38%), kelas interval 81-90 ada 5 orang siswa (21%), dan kelas interval 91-100 ada 2 orang siswa (8%). Hasil nilai *post-test* kelas eksperimen menunjukkan yang tuntas sebanyak 16 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Dimana nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 73,54. Hasil *post-test* yang telah dilakukan di kelas III B sebagai kelas kontrol

Tabel 4 data *post-test* kelas kontrol 27 Mei 2024

Kelas interval	Frekuensi	Persentase
10-20	5	20%
21-30	4	16%
31-40	5	20%
41-50	3	12%
51-60	1	4%
61-70	4	16%
71-80	3	12%
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

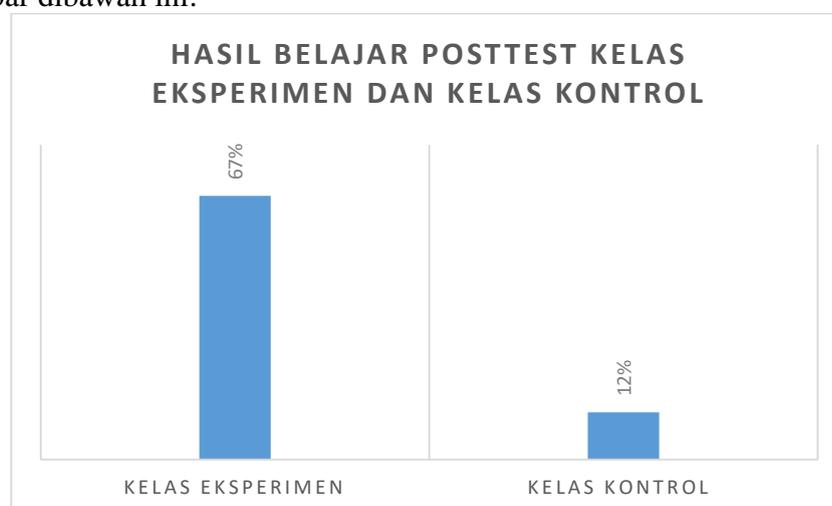
Berpedoman pada tabel 4 maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa yang memiliki interval kelas 10-20 ada 5 orang siswa (20%), kelas interval 21-30 ada 4 orang siswa (16%), kelas interval 31-40 ada 5 orang siswa (20%), kelas interval 41-50 ada 3 orang siswa (12%), kelas interval 51-60 ada 1 orang siswa (4%), kelas interval 61-70 ada 4 orang siswa (16%), dan kelas interval 71-80 ada 3 orang siswa (12%). Hasil nilai *post-test* kelas kontrol menunjukkan yang tuntas sebanyak 3 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Dimana nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 5.

Hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
Eksperimen	67%	33%	100%
Kontrol	12%	88%	100%

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, pada dasarnya kelas eksperimen memiliki distribusi nilai yang baik dibandingkan dengan distribusi nilai pada kelas kontrol. Untuk melihat lebih jelas perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol perhatikan gambar dibawah ini:

Gambar 1 Perbandingan Hasil Belajar *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data *post-test* yang diperoleh terdapat perbedaan nilai rata-rata pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang diperoleh yaitu 73,54, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yaitu 44. Dalam tabel 6 disajikan data mengenai nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6 Nilai Rata-Rata *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata
Eksperimen	73,54
Kontrol	44

### Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 20. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada tabel 7.

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai siswa kelas_eksperimen	.204	24	.011	.944	24	.198
kelas_kontrol	.134	25	.200*	.942	25	.164

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 7 dari tes *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 0,198. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini  $0,198 > 0,05$  maka dapat dinyatakan data hasil *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada data *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0,164. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini  $0,164 > 0,05$  maka dapat dinyatakan data hasil *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka varian kedua kelompok data adalah sama atau homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances				
nilai siswa				
Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	3.609	1	47	.064

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 8 diperoleh nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,064. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini  $0,064 > 0,05$  maka dapat dinyatakan data mempunyai varian yang homogen.

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Independent Sample Test dengan bantuan SPSS 20, memanfaatkan data nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria uji t menyatakan bahwa jika nilai signifikan uji t  $< 0,05$ , H<sub>0</sub> akan ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sedangkan jika nilai signifikan uji t  $> 0,05$ , H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak. Hipotesis yang diuji adalah: H<sub>0</sub> menyatakan tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran matematika kelas III SD Negeri 20 Sitiung, sedangkan  $H_a$  menyatakan adanya pengaruh tersebut.

Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS 20 disajikan pada tabel 9

Tabel 9 Hasil Pengujian Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
nilai siswa	Equal variances assumed	3.609	.064	5.505	47	.000	29.542	5.366	18.746	40.338
	Equal variances not assumed			5.540	43.84 1	.000	29.542	5.332	18.794	40.289

Tabel 9 di atas diperoleh signifikan 0,000 maka  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  dari uji *Independent Sample Test* diperoleh hasil signifikan 0,000. Karena nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka hasil uji *Independent Sample Test* dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat Pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 20 Sitiung dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, bahwa siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 73,54 lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 44. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample Test* dengan menggunakan SPSS 20. Diketahui bahwa nilai  $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

## Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran: pertama, bagi guru yang mengajar mata pelajaran matematika, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan. Kedua, bagi siswa, penting untuk meningkatkan pengetahuan, minat, dan hasil belajar melalui kegiatan belajar yang menggunakan model TGT. Ketiga, bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber koreksi untuk penyempurnaan dalam penelitian-penelitian

selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert, A., Irwandi, I., & Aprison, W. (2022). Paradigm of Science and Religion Interconnection in Language Study: The Case of the Origin of Human Language. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 247-254.
- Darvita, E. (2022). Efforts to Improve Students' Creativity and Learning Outcomes through the Demonstration Method in Creative Dance Using Property at Grade IX G SMP Negeri 2 Pulau Punjung. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 175-188.
- Diani Ayu Pratiwi, M. P., Lawe, Y. U., Munir, M., Wahab, A., Prananda, G., Safiah, I., ... & Or, S. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Retnawati, Heri. (2017). *Teknik Pengambilan Sampel*. Yogyakarta: STIKES Surya Global Yogyakarta.
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 8(2), 115-120.
- Sholihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). 1(1), 45-53.
- Silvia Nur Faizah. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1(2), 176-182.
- Siregar, E. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slavin, R. E. (2015). *Coopetative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suswandari. (2019). *Cooperatif Learning: Inovasi Pembelajaran bagi Pendidikan di Indonesia*. 1(1).
- Sutisna, I. (2020). *Statistika Penelitian Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif*.
- Suyati, E. S. dan A. Z. R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Prananda, G., Judijanto, L., Purwoko, B., Lestari, N. C., & Efendi, N. (2023). The Application of Demonstrated Learning Methods to Increase Primary School Students' Science Learning Results. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 12175-12181.