

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 86 REJANG LEBONG

<sup>1</sup>Ringga Lestari, <sup>2</sup>Ani Fiani, <sup>3</sup>Aswarliansyah

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ringga031120@gmail.com](mailto:ringga031120@gmail.com), <sup>2</sup>[anifiani051187@gmail.com](mailto:anifiani051187@gmail.com)

<sup>3</sup>[aswarliansyah@gmail.com](mailto:aswarliansyah@gmail.com)

Submitted: 2024-05-07	Published: 2024-06-18	DOI: LJSE/Prefix: 10.55526
Accepted: 2024-06-02		URL: <a href="https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse">https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse</a>

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong bertujuan untuk mengetahui apakah setelah diterapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknis Pengumpulan data menggunakan tes berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh nilai rata-rata tes akhir 85,26 dan persentase siswa yang tuntas 86,47 dari 19 siswa. Hasil analisis data menggunakan uji z menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} = 6,78$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong setelah penerapan model belajar *team games tournament* (TGT) secara signifikan tuntas.

**Kata Kunci:** Penerapan, Hasil Belajar, *Team Games Tournament*

### ABSTRACT

*This research was carried out in class IV of SD Negeri 86 Rejang Lebong with the aim of finding out whether after implementing the Team Games Tournament (TGT) Learning Model it was significantly complete. The subjects of this research were class IV students with a total of 19 students consisting of 8 male students and 11 female students. Technical data collection uses tests in the form of multiple choice questions. Based on the results of the research and discussion, the average final test score was 85.26 and the percentage of students who completed it was 86.47 out of 19 students. The results of data analysis using the z test show that  $Z_{count} = 6.78$  and  $Z_{table} = 1.64$ . Thus, it can be concluded that the Mathematics learning outcomes of class IV students at SD Negeri 86 Rejang Lebong after implementing the team games tournament (TGT) learning model are significantly complete.*

**Keywords:** Application, Learning Outcomes, *Team Games Tournament*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tata cara kita mampu mengembangkan kelebihan dan bakat pada anak dalam menuju anak yang berguna dalam menuntut ilmu tersebut. Selain itu, kita juga harus mampu mengantarkan anak sampai menuju gerbang kesuksesan dalam menuntut ilmu. Noviyanti (2022:8) mengatakan bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk mempengaruhi dan membentuk intelektual, sikap, dan spiritual yang ada pada siswa sebagai individu. Pembelajaran ini juga mencakup kegiatan belajar yang dibangun oleh guru guna mencapai peningkatan potensi dan pemenuhan berbagai kompetensi atau

kemampuan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Gagne 1977 (Diana, dkk 2022:34) menyampaikan pendapatnya bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan banyak bergantung pada pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang dibutuhkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan, selain dari itu matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan cara berpikir, metode dan pemahaman. Menurut Susanto (Handayani, 2022:101) pembelajaran

matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir kritis, serta mampu meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Kesulitan belajar matematika yang ditimbulkan oleh permasalahan yang terjadi didalam proses belajar mengajar antara lain yaitu peserta didik suka mengganggu teman pada saat proses pembelajaran, permasalahan ini berkaitan dengan perkembangan peserta didik dan masa usia ini peserta didik masih masuk pada masa bermain, peserta didik mengganggu temannya pada dasarnya karena ingin bermain-main. Berisik, banyak dilakukan oleh peserta didik pada waktu pembelajaran sedang berlangsung, akibatnya banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi belajar (Arifin, 2020:990).

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan tanggal 04

Desember 2023 di SD Negeri 86 Rejang Lebong, menunjukkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada pembelajaran matematika belum mencapai (KKM) yang telah ditetapkan oleh SD Negeri 86 Rejang Lebong yaitu  $\leq 70$  keterangan yang diperoleh dari wali kelas IV yaitu Bapak Sutra menjelaskan hasil dari nilai akhir siswa pada pelajaran matematika, dari total 19 siswa hanya 6 siswa atau 31,58 % yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan 13 siswa atau 68,42% dinyatakan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sehingga siswa harus mengikuti program remedial untuk mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal. Penyebab rendahnya hasil nilai rata-rata siswa di karena pembelajaran matematika dianggap susah, membosankan dan tidak termotivasi. Hal ini sejalan dengan Sundari (2019:39) menyatakan rendahnya hasil belajar *matematika* siswa disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka diperlukan usaha yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif salah satu model yang digunakan adalah model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berbentuk games atau suatu permainan memungkinkan terjadinya kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Slavin (Hardina, 2019:3), model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan reinforcement.

Selain itu model pembelajaran kooperatif diperlukan untuk dapat

mendorong siswa aktif dan bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) yang berisi game akademik diharapkan mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya (Huda, 2012:116). Bahwa melalui model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menambah semangat belajar siswa dan kekompakan dalam berkelompok mendapatkan poin tertinggi pada proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rani (2022) menyatakan bahwa hasil matematika menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), dapat meningkatkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 67,5% dengan kualifikasi baik, pada siklus II sebesar 89,16% dengan kualifikasi sangat baik. Mahayasa (2023) juga

menyatakan hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VI. Dhedhu (2022) menyatakan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong".

## **B. METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Sugiyono (2016:107) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah

metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen (*Pre-Experimen Designs*) dengan desain eksperimen yang digunakan berbentuk desain *One Group Pre-test dan Post-test*.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong. Sugiyono (2016:118) menyatakan sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada pengambilan sampel peneliti menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan penentuan pengambilan sampel jika anggota populasi digunakan seluruhnya sebagai sampel Sugiyono, (2016:124-125). Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas IV yang berjumlah 19 siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT).

## Teknik Pengumpulan Data

### Jenis Instrumen

Teknis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes yang digunakan yaitu dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Menurut Aiken (Salim, 2012:141) mengatakan bahwa pada dasarnya, tes merupakan *instrument* atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja (*performance*) seseorang pemberian tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu *Pre-test* (tes awal) dan *Post-test* (tes akhir). Teknis tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Tes yang digunakan yaitu dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

### Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

#### Validitas

Validitas menurut Arikunto, (2014:211) menyatakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran tingkat-tingkat kevalidan atau

kesahihan suatu instrumen”. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Begitupun sebaliknya, instrumen yang kurang valid akan memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk mengetahui validitas butir soal dilakukan dengan mengkorelasi butir soal dengan skor total yang diperoleh. Kriteria keputusan uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan  $r_{tabel}$  atau  $r_{pbi}$ . Interpretasi dalam perhitungan korelasi point biserial adalah:

$$r_{pbi} > r_{tabel} \quad \Rightarrow \text{Valid}$$

$$r_{pbi} < r_{tabel} \quad \Rightarrow \text{Invalid}$$

Klasifikasi untuk menginterpretasikan validitas menurut Jakni (2016:165) yaitu dapat dilihat pada table 3.3. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = n - 1$  jika  $t_{tabel} \geq t_{hitung}$  maka soal tersebut dapat dinyatakan bahwa valid. Sedangkan jika  $t_{tabel} < t_{hitung}$  maka soal tersebut dapat dinyatakan bahwa tidak valid. Berdasarkan hasil

perhitungan rekapitulasi hasil analisis validitas butir soal dapat dilihat pada tabel 3.4. Berdasarkan tabel hasil analisis validitas di atas dari 20 soal uji coba instrumen maka 15 soal yang valid sedangkan 5 soal yang tidak valid dan jumlah soal yang layak digunakan dalam melakukan penelitian terdapat 15 soal yang digunakan. Siswa yang ikut mengerjakan uji instrumen validitas soal berjumlah 24 siswa dilakukan dikelas V SD Negeri 86 Rejang Lebong.

#### Reliabilitas

Menurut Jakni (2016) reliabilitas soal adalah ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Menurut Jakni (2016) klasifikasi untuk menginterpretasi besarnya nilai koefisien reliabilitas terdapat pada tabel 3.5. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan

K-R 20. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus *alpha*, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,81. Ini berarti soal tersebut mempunyai derajat realibilitas tinggi.

#### a. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal, Jakni (2016) sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Jakni

(2016)

Keterangan:

DP : Daya pembeda

JB<sub>A</sub> : Jumlah skor kelompok atas

JB<sub>B</sub> : Jumlah skor kelompok bawah

JS<sub>A</sub> : Jumlah skor ideal kelompok atas

#### Klasifikasi

menginterpretasikan untuk daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut: Daya pembeda adalah untuk melihat hasil baik, cukup, dan jelek soal pada uji reliabilitas instrumen yang dilakukan.

Berdasarkan Tabel Analisis hasil daya pembeda di atas maka terdapat 1 soal yang sangat jelek, 6 soal yang jelek, 4 soal yang cukup dan 9 soal yang baik.

#### *Tingkat Kesukaran*

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apabila dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam pengerjaannya. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal, dapat menggunakan rumus Jakni (2016:168) sebagai berikut. Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apabila dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam pengerjaannya. Rekapitulasi hasil analisis tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 3.9 di bawah ini: Berdasarkan Tabel Analisis hasil tingkat kesukaran diatas maka terdapat 2 soal yang sukar, 9 soal yang sedang dan 9 soal yang mudah.

#### **Teknis Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### *Uji Normalitas Data*

Menurut Sugiyono (2017) uji normalitas data digunakan untuk

mengetahui kenormalan data. Selanjutnya  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = n-1$ , dimana  $n$  adalah banyak kelas interval dan kesalahan ditetapkan 5% maka jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ , maka dinyatakan bahwa data terdistribusi normal, dan bila jika  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka data terdistribusi tidak normal (Sugiyono, 2013:234).

#### *Uji Hipotesis*

Arikunto (2014) menyatakan hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Uji hipotesis digunakan uji-z untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan data. Untuk menarik suatu kesimpulan maka data tersebut harus diolah dengan rumus Riduan dalam (Arikunto, 2014) jika data berdistribusi normal, dan data dengan ukuran satu sampel maka rumus yang digunakan adalah uji Z. Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan

$H_0$  ditolak jika  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dengan taraf signifikan yaitu  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = (n-1)$ . Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan hipotesis nilai ( $H_0$ ) sebagai berikut:

$H_0$  : Rata-rata hasil belajar Matematika Pengukuran Sudut kelas IV SDN 86 Rejang Lebong setelah diterapkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan belum tuntas ( $\mu_0 < 70$ ).

$H_a$  : Rata-rata hasil belajar Matematika Pengukuran Sudut kelas IV SDN 86 Rejang Lebong setelah diterapkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas ( $\mu_0 \geq 70$ ).

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### *Deskripsi Data*

Penelitian ini di SDN 86 Rejang Lebong pada tanggal 08 Mei 2024 sampai 08 Juni 2024. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas IV SDN 86 Rejang Lebong, dari populasi tersebut sampel yang diambil adalah kelas IV yang berjumlah 19 siswa. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 kelas yang diuji coba instrumen adalah kelas V SDN 86

Rejang Lebong, tahun pelajaran 2023/2024. Pelaksanaan penelitian dimulai dari pemberian tes awal tanggal 28 Mei, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan pemberian *post-test* pada tanggal 03 Juni 2024.

Pemberian tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi Matematika mengukur sudut dengan busur derajat. Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran model *team games tournament* kemudian dilanjutkan pembelajaran dengan menerapkan model ini untuk diberikan *post-test*. *Post-test* adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.

#### *Deskripsi Data Tes Awal (pre-test)*

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024 dikelas IV, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada hasil belajar siswa dalam materi matematika mengukur sudut dengan busur derajat sebelum diberikan perlakuan dengan

menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal. Adapun daftar nilai *pre-test* dapat dilihat pada lampiran dan data hasil *pre-test* dapat dilihat di tabel 4.1. Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data bahwa seluruh siswa mendapat nilai kurang dari 70 atau tidak ada siswa yang tuntas, nilai yang tertinggi yaitu, 66,66 dan yang terendah 33,33. Dengan nilai rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 45,63 simpangan baku 10,94. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa termasuk belum tuntas.

#### ***Deskripsi Data Tes Akhir (Post-test)***

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika termasuk kategori belum tuntas maka peneliti melakukan perlakuan dengan model *team games tournament* (TGT). Kemudian diakhir penelitian dilakukan tes dalam bentuk *post-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah dilakukan pembelajaran. *Post-test* dalam penelitian ini dilakukan

pada tanggal 03 Juni 2024 yang diikuti 19 siswa di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel yaitu kelas IV SDN 86 Rejang Lebong. Soal *post-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal. Adapun hasil analisis *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.2. Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 atau yang tuntas yaitu 17 siswa dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar 85,26 dan simpangan baku 9,83 nilai tertinggi *post-test* yaitu 100 dan nilai terendah 66,66 dengan rentang nilai 33. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan model *team games tournament* termasuk kategori tuntas. Untuk lebih rinci dapat dilihat dilampiran D, hal

Hasil yang didapatkan dari kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang telah dilakukan, bisa dikatakan mengalami peningkatan yang rata-rata kemampuan awal hanya 45,63

sedangkan kemampuan akhir rata-rata nilai siswa 85,26. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelas IV telah mampu mencapai indikator dari materi pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *team games tournament*.

### **Pengujian Persyaratan Analisis** **Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan uji kecocokan  $\chi^2$  (*Chi kuadrat*). Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan rekapitulasi hasil uji normalitas *post-test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.3. Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan nilai  $\chi^2_{hitung}$  data tes awal dan tes akhir lebih kecil dari pada  $\chi^2_{tabel}$ . Berdasarkan ketentuan pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan  $\chi^2$  (*Chi-kuadrat*) dapat

disimpulkan bahwa  $\chi^2_{hitung} (1,8321) > \chi^2_{tabel} (9,47)$  maka data tes akhir berdistribusi normal pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ . Jadi jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka normalitas dikatakan tidak normal.

### **Perhitungan Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis adalah proses pembuktian menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan atau diajukan pada penelitian ini. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

- Ho : Rata-rata hasil belajar Matematika Pengukuran Sudut kelas IV SDN 86 Rejang Lebong setelah diterapkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan belum tuntas ( $\mu_0 < 70$ ).
- Ha : Rata-rata hasil belajar Matematika Pengukuran Sudut kelas IV SDN 86 Rejang Lebong setelah diterapkan menggunakan model pembelajaran *Team*

*Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas ( $\mu_o \geq 70$ ) Berdasarkan uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, maka untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-Z. Selanjutnya  $Z_{hitung}$  dibandingkan dengan  $Z_{tabel}$  dengan dk (n-1) dan taraf signifikan yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Dengan ketentuan jika  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji hipotesis untuk data *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.4. Pada tabel 4.4 hasil uji-z mengenai kemampuan akhir (*post-test*) siswa menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} (6,78) > Z_{tabel} (1,64)$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) signifikan tuntas.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 86 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2023/2024 untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model Pembelajaran *team games tournament* (TGT). Awal dari penelitian ini dengan memberikan uji instrumen soal pada tanggal 13 Mei 2024 pada kelas V SD Negeri 86 Rejang Lebong dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda yang diikuti oleh 24 siswa dan hasil dari uji instrumen didapatkan 15 soal valid. Selanjutnya peneliti melaksanakan *pre-test* pada tanggal 28 Mei 2024 di kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong dengan memberikan 15 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 19 siswa dengan hasil perhitungan *pre-test* semua siswa tidak ada yang mencapai KKM 70.

Setelah dilakukan *pre-test* selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *team games tournament* sebanyak 2 kali perlakuan. Perlakuan pertama dilakukan pada tanggal 28 mei 2024, pada pertemuan pertama guru memberikan salam, menanyakan

kabar dan dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian guru mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari yaitu materi tentang pengukuran sudut "Mengukur Sudut dengan Busur Derajat".

Selanjutnya peneliti menyampaikan materi pokok pembelajaran, setelah itu peneliti terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran dan apa itu model pembelajaran *team games tournament*, setelahnya guru membuat kelompok siswa dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang, selanjutnya siapkan meja turnamen secukupnya misalkan 5 meja dan untuk meja ditepati 4 sampai 5 siswa penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu sesuai dengan kesepakatan kelompok, selanjutnya pelaksanaan turnamen setiap perwakilan kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dan satu siswa

lagi memegang kartu jawaban, siswa yang memegang kartu soal berhak menjawab apa bila jawabannya benar dan sesuai dengan kartu jawaban maka kartu tersebut dapat disimpan oleh siswa dan mendapatkan poin begitu juga selanjutnya hingga waktu yang ditentukan habis, setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian tiap anggota tiap kelompok kembali kekelompoknya masing-masing kemudian menghitung perolehan poin yang didapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasi, kelompok yang memperoleh poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa predikat.

Pada saat pembelajaran kendala dan hambatan ditemukan dalam proses pembelajaran pertama adalah siswa belajar belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berlangsung masih ada siswa yang bermain sesama teman kelompoknya, kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan kurang kerja sama dalam kelompok. Hal ini terjadi,

siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berkaitan model pembelajaran *team games tournament*, walaupun peneliti terus memberiarahan kepada siswa agar nyaman dalam belajar dan menyenangkan.

Perlakuan kedua dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024, pada pertemuan pertama guru memberikan salam, menanyakan kabar dan dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian guru mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari yaitu materi tentang pengukuran sudut "Mengukur Sudut dengan Busur Derajat". Pada kegiatan ini guru mengingatkan kembali kepada siswa mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Selanjutnya peneliti menyampaikan materi pokok pembelajaran, Setelah itu peneliti terlebih dahulu menjelaskan langkah-

langkah model pembelajaran dan apa itu model pembelajaran *team games tournament*. Peneliti melanjutkan turnamen pada pertemuan pertama, yaitu melakukan pertandingan, kelompok yang menang pada pertemuan pertama melakukan turnamen untuk menentukan kelompok yang mendapatkan penghargaan setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian tiap anggota kelompok kembali kekelompoknya masing-masing kemudian menghitung perolehan poin yang didapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasi, kelompok yang memperoleh poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa predikat.

Selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* siswa terlihat sangat aktif dan konsentrasi dalam proses belajar mengajar. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kreativitas, mengembangkan keterampilan berpikir dan bersosialisasi dengan teman sebaya serta siswa juga

tertarik, antusias dalam bersaing memperoleh skor pada turnamen yang dilakukan. Sehingga siswa yang memperoleh skor terbanyak mendapatkan penghargaan dari guru. Hal ini terlihat dari pemberian perlakuan model pembelajaran *team games tournament*, pada pertemuan kedua tidak ada siswa merasa bingung dalam menyelesaikan turnamen tersebut.

Setelah diberikan perlakuan maka tahap selanjutnya yaitu melakukan *post-test* tanggal 03 Juni 2024 yang diikuti oleh 19 siswa. Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*. Setelah mendapatkan data hasil *post-test* dilakukan perhitungan dan didapatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. dimana siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 17 siswa dan yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 2 siswa. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 66,66

dengan nilai rata-rata keseleruhan sebesar 85,26 dan simpangan baku 9,83. Kemudian setelah diperoleh data *pre-test* dan *post-test* peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak. Sehingga di dapatkan  $\chi^2_{hitung} = 1,8321$  dan  $\chi^2_{tabel} = 9,47$ . Adapun hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  sehingga data berdistribusi normal. Kemudian untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-z dengan taraf signifikan menunjukkan  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* lebih besar atau sama dengan 70 signifikan tuntas. Maka dapat disimpulkan dari uji instrumen, *pre-test*, perlakuan, *post-test*. Maka peneliti dapat memberikan hasil dari yang mendapatkan nilai terendah

dimana siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan, hal ini dikarenakan kemungkinan siswa belum pernah menggunakan model pembelajaran *team games tournamnet* sehingga siswa belum memahaminya tetapi setelah dilakukan perlakuan siswa dapat mengerjakan hasil *post-test* dengan baik, hal ini dikarenakan guru sudah menerapkan model pembelajaran *team games tournamnet*, sehingga siswa memahami soal atau pertanyaan yang diberikan. maka penerapan model pembelajaran *team games tournament* ini bagus hal ini terbukti dari nilai rata-rata keseleruhan sebesar 85,26, secara signifikan tuntas. Hal ini sejalan dengan penelitian Dhedhu (2022) sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa sebesar 68,19% dari 31,81% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Rani (2022) Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan ketuntasan belajar siswa pembelajaran matematika operasi hitung pecahan dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament*, dapat meningkatkan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 67,5% dengan kualifikasi baik, pada siklus II sebesar 89,16% dengan kualifikasi sangat baik. Mahayasa (2023) Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VI. Ini terbukti dari rata-rata keaktifan belajar siswa pada Siklus I 66,09% meningkat menjadi 73,22% pada siklus II dengan katagori cukup aktif.

#### **D. SIMPULAN**

Penelitian mendapatkan hasil perhitungan berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian yang telah disajikan pada skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri 86 Rejang Lebong setelah diterapkan model pembelajaran *team games*

*tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Dari hasil perhitungan yang dilakukan uji hipotesis data akhir siswa diperoleh  $Z_{hitung} = 6,78$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$  dengan  $\alpha = 5\%$  (0,05). Karena  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  ( $6,78 > 1,64$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 86 Rejong Lebong setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)” signifikan tuntas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, D., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningatan kompetensi pedagogik*. Makassar : CV kaffah learning canter
- Amaluddin, Setiadi, & Supiana. (2022). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1 (1), 14-20.
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Bogor : Guepedia.
- Amsal, A., Mukhidin, Tuti, U. & Rika, Y. (2023:107). *The relevance of the project-based learning (pjbl) learning model with kurikulum merdeka belajar. jurnal riset pedagogik*. 7 (1)
- Arifin (2019). Kesulitan Belajar Siswa Dan Penanganannya Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal inovasi penelitian*. 1 (5), 990-998.
- Arikunto (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Astutik, F. (2023). *Integrasi Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. Bojong Pekalongan : PT Nasya Expanding Management
- Dhedhu (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Ende 7 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi: Pendidikan dan Humaniora*, 7 (1), 9-11.
- Diana, N., Fitriah, I., Tyara, A. & Arita, M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2), 34-44.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Handayani, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (Tgt) *Jurnal Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*. 2 (1), 101-110.
- Hardina (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (Tgt). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8 (1), 15-18.
- Huda (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Imam, S.& Abdul W.B. (2022). *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa madrasah ibtidaiyah. *jurnal ilmu sosial dan Pendidikan* (jisip). 6 (2), 2417-2418.
- Jakni (2016). *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mahayasa (2023). Meningkatkan Ke Aktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. *Jurnal Of Instruction*. 4 (2).
- Martin, M. (2020). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa inggris. *Journal Of Education Action Research*, 4 (3), 315-321.
- Muhamad S.H., Mawardi, & Krisma, W.W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 3 (1), 443-456.
- Nasruddin (2019). Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9 (1), 59-70.
- Noviyanti, N., & Jufri, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 3 (1), 8-11.
- Nurdyansyah. (2016) *Inovasi model. In nizmania Learning Center*. Surabaya: NLC
- Octavia. S. A (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yogik S.M., Nyoman, M. & Gede, A. (2019). Model pembelajaran *team games tournament* berbasis kearifan lokal trikaya parisudaha terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar ipa. *Jurnal Pendidikan multikultural Indonesia*, 1 (1), 100-103.
- Rani (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6 (4).
- Riduan (2018). *Dasar – Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundari, F. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2 (2), 36-43.

Suprahatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

Teladaningsih, Mawardi. & Indi, H. (2019) Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (1), 20-25.

Triwindi. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 2 (2), 33-44

Wardana. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: CV. Kaffa Learning Center.