

PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN CACAH KELAS III DI SDN 2 LIMBOTO

Ilan Hanapi¹, Jhems Richard Hasan², Asriyati Nadjamuddin³

^{1,2,3} PGMI, FITK, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: ¹ Ilanhanapi97@gmail.com, ² jrh@iaingorontalo.ac.id,

³ asriyati_nn@iaingorontalo.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on student learning outcomes in the addition of whole numbers. The main problem underlying this research is the low mathematics learning outcomes where only 10 out of 23 students were able to reach the KKM in the initial test. The research method used was Pre-Experimental Design with a One Group Pretest Posttest Design type. The results showed a significant increase in the average student score from 31.67 (Pretest) to 78.75 (Posttest). Hypothesis testing through the Paired Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that the TGT model has a significant effect on improving student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Mathematics.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika di mana hanya 10 dari 23 siswa yang mampu mencapai KKM pada tes awal. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai siswa dari 31,67 (Pretest) menjadi 78,75 (Posttest). Uji hipotesis melalui *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Limboto.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Matematika.

A. PENDAHULUAN

Matematika sering dijuluki sebagai "ratunya ilmu" (*Mathematics is the Queen of the Sciences*), yang merepresentasikan posisinya sebagai ilmu mandiri yang menjadi fondasi bagi berbagai disiplin ilmu lainnya. Pembelajaran matematika pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan meningkatkan kreativitas berpikir sehingga siswa mampu mengonstruksi pengetahuan baru serta menguasai materi secara mendalam (Susanto, 2015). Penguasaan matematika menjadi krusial karena perannya yang universal dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan berbagai sektor seperti perdagangan, industri, kesehatan, teknologi, dan sains (Ruseffendi, 2020). Melalui matematika, siswa dilatih untuk menghadapi perubahan global dengan cara berpikir yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, serta efisien. Abdurahman, (2018) menegaskan lima alasan pentingnya belajar matematika: sebagai sarana berpikir logis, alat pemecah masalah, sarana mengenal pola hubungan, pengembang kreativitas, serta peningkat kesadaran budaya.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini sering kali dipicu oleh ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini yang dianggap membosankan (Sunarsih, 2016). Kesulitan dalam matematika harus diatasi sedini

mungkin agar tidak menghambat penguasaan bidang studi lain di masa depan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SDN 2 Limboto, Ibu Kartini Liputo, S.Pd., pada 16 Januari 2025, terungkap bahwa dari 23 siswa, hanya 10 orang yang mampu mencapai KKM. Masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah, rendahnya keaktifan siswa, serta kendala guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat (M. N. Purwanto, 2015).

Kajian literatur terdahulu telah menunjukkan bahwa model kooperatif dapat menjadi solusi efektif. Penelitian oleh (Putra, 2015) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan koneksi matematika melalui unsur permainan dan tutor sebaya. Begitu pula penelitian Astuti & Istiqomah (2015) yang membuktikan bahwa *TGT* efektif meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar. Meski demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada jenjang menengah atau materi geometri. Kebaruan ilmiah dalam artikel ini terletak pada penerapan model *TGT* yang secara spesifik diintegrasikan untuk mengatasi hambatan kognitif pada materi penjumlahan bilangan cacah bagi siswa kelas III sekolah dasar di daerah pinggiran, dengan mengoptimalkan elemen turnamen sebagai motor penggerak motivasi belajar.

Model pembelajaran *TGT* dipilih karena menekankan peran aktif siswa dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa perbedaan status melalui komponen presentasi kelas, pembentukan tim heterogen, turnamen, dan penghargaan kelompok (Astuti & Istiqomah, 2015). Melalui struktur permainan individu yang berkontribusi pada poin kelompok, siswa terstimulasi untuk memecahkan masalah secara kolaboratif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *TGT* terhadap hasil belajar matematika. Hipotesis yang diajukan adalah penerapan model *Teams Games Tournament* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III SDN 2 Limboto.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur kemampuannya sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Limboto dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas III yang berjumlah 23 orang. Karena populasi yang terbatas, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh atau penelitian populasi. Sasaran utama penelitian adalah hasil belajar matematika pada materi penjumlahan bilangan cacah, yang secara teoretis dipahami sebagai perubahan tingkah laku dan penguasaan kognitif siswa setelah menerima pengalaman belajar (A. Purwanto, 2022).

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian tes awal untuk memetakan pemahaman dasar siswa, diikuti dengan pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model *TGT* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status, berperan sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan. Pelaksanaan model ini mengikuti tahapan sistematis yang meliputi presentasi kelas oleh guru, diskusi dalam tim heterogen, turnamen akademik menggunakan media interaktif, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok (*team recognition*). Penggunaan elemen permainan dalam *TGT* disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar tercipta suasana belajar yang kondusif dan kompetitif secara sehat.

Data dikumpulkan melalui teknik tes pilihan ganda yang telah divalidasi dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen tes dirancang untuk mengukur tingkat kognitif siswa berdasarkan Taksonomi Bloom (Susanto & Jailani, 2023). Teknik analisis data dilakukan secara statistik menggunakan bantuan SPSS versi 25, yang diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* sebagai prasyarat analisis. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *TGT* terhadap hasil belajar siswa. Keputusan statistik diambil berdasarkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan ambang batas 0,05, di mana nilai yang lebih kecil menunjukkan adanya pengaruh positif yang nyata dari perlakuan yang diberikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan temuan empiris yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

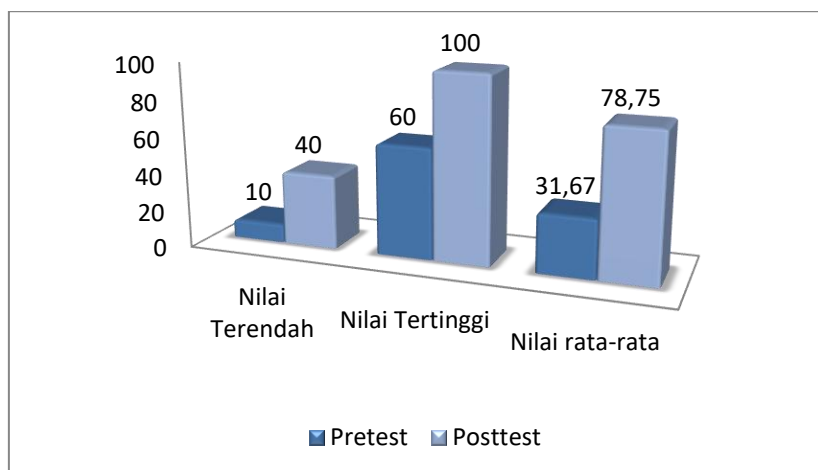
1. Hasil Penelitian

Penelitian ini berhasil mengungkap data empiris mengenai pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Pada tahap awal penelitian (*pretest*), ditemukan bahwa kemampuan dasar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah berada pada kategori sangat rendah dengan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 31,67. Data menunjukkan sebaran nilai yang memprihatinkan, di mana nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi hanya mencapai 60, sehingga tidak ada satu pun siswa (0%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Rendahnya capaian ini mengonfirmasi temuan awal peneliti bahwa proses pembelajaran konvensional belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara optimal³.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) melalui penerapan model *TGT* yang mengintegrasikan permainan akademik, hasil belajar siswa menunjukkan transformasi yang sangat positif pada tahap tes akhir (*posttest*). Nilai rata-rata kelas meningkat drastis menjadi 78,75, dengan pencapaian nilai tertinggi menyentuh angka sempurna yaitu 100. Secara kumulatif, sebanyak 78% siswa telah berhasil melampaui ambang batas KKM, sementara siswa yang masih berada di bawah KKM hanya tersisa sebesar 12,5%. Peningkatan ini membuktikan efektivitas intervensi pembelajaran menggunakan model *TGT* dalam membantu siswa memahami materi penjumlahan bilangan cacah secara lebih mendalam.

Untuk memperkuat temuan tersebut secara ilmiah, dilakukan serangkaian uji statistik menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Hasil uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,478 dan *posttest* sebesar 0,846. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Puncak dari analisis data ini adalah uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* yang menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar -13,948 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil statistik tersebut, dapat disimpulkan secara komprehensif bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Limboto.

Grafik 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa



2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap capaian belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN 2 Limboto. Berdasarkan hasil analisis data, sebelum penerapan model *TGT* (pretest), siswa tidak ada yang mencapai nilai di atas KKM (70). Setelah pembelajaran menggunakan model *TGT*, hasil posttest menunjukkan peningkatan, dengan 20 siswa mencapai nilai di atas KKM, sementara 3 siswa masih belum mencapainya. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam capaian belajar siswa setelah penerapan model *TGT*.

Untuk menguji seberapa besar pengaruh model *TGT* terhadap hasil belajar, dilakukan uji t dengan menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai t-hitung sebesar -13,948 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan pengaruh positif dari penerapan model *TGT* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al., (2024), yang menunjukkan bahwa model *TGT* memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Teori yang mendukung penggunaan model *TGT* dijelaskan oleh Surya, (2018), yang menyatakan bahwa model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar dengan model *TGT* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Model *TGT* menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi, yang membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Yulawati, (2021), yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti *TGT* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Namun, meskipun model *TGT* efektif, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM pada posttest, terutama terkait materi konsep luas dan keliling lingkaran. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun model *TGT* meningkatkan hasil belajar, ada bagian materi yang mungkin memerlukan pendekatan tambahan atau penjelasan lebih mendalam dari guru. Oleh karena itu, penting untuk terus memantau dan menyesuaikan teknik pengajaran agar lebih efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model *TGT* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan

cah. Model ini dapat dijadikan alternatif dalam mengajar, karena selain meningkatkan pemahaman siswa, juga membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN 2 Limboto. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa yang ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Model *TGT* yang mengedepankan kolaborasi dan kompetisi dalam pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga mereka dapat mencapai nilai yang lebih baik setelah penerapan model ini. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, yang mendukung hipotesis bahwa model *TGT* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar model *TGT* diterapkan lebih luas dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa, seperti penjumlahan bilangan cacah. Guru diharapkan untuk lebih memperhatikan dinamika kelompok dan interaksi antar siswa agar dapat memaksimalkan manfaat dari model ini. Selain itu, perlu adanya evaluasi lebih lanjut terhadap materi yang lebih kompleks, seperti konsep luas dan keliling lingkaran, yang masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa dalam mencapai KKM. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran *TGT* dengan variasi teknik atau media yang lebih menarik, serta memperhatikan perbedaan karakteristik siswa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

.E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (2018). *Education of Children That Difficult to Study*. PT Rineka Cipta.
- Astuti, S., & Istiqomah. (2015). Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika melalui Teams Games Tournaments Siswa Kelas VIID SMP Negeri 2 Dukun Magelang. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 334.
- Purwanto, A. (2022). *Konsep dasar penelitian kualitatif: Teori dan contoh praktis*. Penerbit P4i.
- Purwanto, M. N. (2015). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (*TGT*) Berbantuan Software Cabri 3D Ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 26(2), 143–153.
- Ruseffendi. (2020). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Tarsito.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Sunarsih, C. (2016). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar Di SD*. Alfabeta.
- Surya. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Negeri 03 Bangkinang Kota. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 154.

Susanto. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama.

Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.

Wulandari, A., Putri, S. D., & Marhamah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(3), 18–28.

Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.