

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 PADANGSIDIMPUAN

Oleh :

**Ega Sandra<sup>1\*</sup>, Monica Theresia<sup>2</sup>, Nurbaiti<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*E-mail : [egasandratanjung25@gmail.com](mailto:egasandratanjung25@gmail.com)

## Abstrack

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang di SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Populasi berjumlah 57 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah teknik *cluster random sampling*, sehingga didapat sampel penelitian berjumlah 28 siswa. Agar hipotesis yang diajukan diterima dan ditolak, maka dilakukan uji korelasi *product moment* diperoleh  $r_{xy} = 0,34$  jika dikonsultasikan dengan tabel angka kasar, hubungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar **rendah**. Kemudian dilakukan uji “t-test”, diperoleh nilai uji t-hitung sebesar 1,96 dengan  $df = 28$  dan taraf signifikansi 0,05 dibandingkan dengan nilai t-tabel 2,06 yaitu ( $1,96 < 2,06$ ), artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang di SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan dan bukan hanya itu, dilihat dari nilai mean *pretest* dan *posttest* dimana nilai *posttest* meningkat lebih tinggi dari nilai mean *pretest* yaitu ( $45,71 < 87,32$ ).

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Mempelajari matematika memerlukan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan. Khususnya pada materi pokok bangun ruang. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi

penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis tentang hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan bersama wali kelas VB yaitu Ibu Muniroh Lubis, S.Pd menyampaikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada peserta didik, media yang digunakan seadanya sehingga tidak menarik perhatian siswa, peserta didik hanya diberi tugas dan dikerjakan sendiri-sendiri.

Upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di atas salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. Guru harus mengaitkan model-model pembelajaran pada materi yang diajarkan kepada siswa. Model pembelajaran yang akan penulis terapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap tepat untuk pembelajaran Matematika karena merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerja sama tim untuk menyelesaikan soal. Menurut Kurniasih dalam Solihah (2016:48), "*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan".

Pembelajaran kooperatif tipe model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaiangan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Nasrudin, 2019:58).

Dari pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen siswa akan berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Buatlah kelompok siswa secara heterogen dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Siapkan meja turnamen secukupnya, misalnya 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang memiliki kemampuan yang setara, meja turnamen satu diisi oleh siswa dengan kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke x ditempati siswa yang memiliki kemampuan terendah dari tiap kelompok. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu sesuai kesepakatan kelompok.
3. Pelaksanaan turnamen setiap siswa mengambil satu kartu pertanyaan dan satu siswa lagi memegang kartu jawaban, siswa yang mengambil kartu soal berhak menjawab, apabila jawabannya salah maka pertanyaan akan dilempar pada siswa selanjutnya. Apabila jawabannya benar dan sesuai dengan kartu jawaban maka kartu tersebut dapat disimpan oleh siswa dan mendapatkan poin begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis.
4. Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian tiap anggota kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menghitung perolehan poin yang didapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasikan.
5. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi maka akan mendapat penghargaan berupa predikat *great team*, *best team* dan *good team*.
6. Pada pertemuan berikutnya guru melakukan *bumping* yaitu pergeseran tempat duduk pada saat turnamen. Anggota kelompok yang pada saat turnamen mendapat poin terbanyak akan naik tingkat. (Suyatno dalam Nasrudin, 2019:59).

#### **Kelemahan dan Kelebihan**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Nasrudin (2019:60) kelebihan model pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan menerima perbedaan tiap individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
5. Serta hasil belajar yang lebih baik dan proses belajar siswa berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelemahan yaitu

1. Masih adanya siswa yang memiliki berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru membimbing dengan baik siswa mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu untuk meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Adapun kelemahan dari model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi sulit untuk memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Kajian penelitian yang relevan dalam pembahasan ini telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya antara lain, penelitian yang dilakukan oleh R.Ati Sukmawati, Wina Purnamasari yang berjudul "Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII SMP", menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dari evaluasi pertama diperoleh nilai rata-rata 81,6. Kemudian dari evaluasi kedua memperoleh nilai rata-rata 86,1 sedangkan evaluasi ketiga diperoleh nilai rata-rata 83,9. Jika dilihat dari rata-rata yaitu 84,3. Berdasarkan perhitungan terakhir nilai rata-

rata siswa sebesar 84,78 dan berada pada kualifikasi baik.

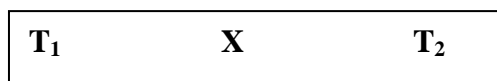
## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Merdeka, yang dipimpin oleh Bapak Ahmad Sofyan, S.Pd.,I dengan guru wali kelas VB yaitu Ibu Muniroh Lubis, S.Pd.

Adapun alasan penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena ingin melihat apakah sekolah tersebut khususnya kelas VB dalam mata pelajaran Matematika materi pokok bangun ruang dengan menggunakan model pembelajaran saat proses pembelajaran dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa terkhususnya dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Waktu untuk melakukan penelitian akan direncanakan berlangsung 3 bulan yaitu pada bulan Januari-Maret 2022. Waktu penelitian akan digunakan seefektif dan seefisien mungkin untuk dapat memanfaatkan waktu tersebut penulis berharap mampu memperoleh data yang valid.

Berdasarkan pemaparan tentang jenis-jenis metode penelitian di atas, maka peneliti menggunakan satu penelitian yang akan diteliti, yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen untuk penelitian ini dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* ini melaksanakan penelitian hanya pada satu kelas pembanding. Menurut Nizar (2014:46) skema ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3. Ilustrasi One Group Pretest-Posttest Design**

Keterangan :

$T_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$T_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

$X$  = Perlakuan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pemilihan dengan cara ini lebih hemat waktu dan dapat

digunakan bila tidak mungkin memilih individu-individu, tetapi ada kemungkinan sampel yang terpilih tidak representatif (tidak sesuai dengan wakil). Sampel yang akan diteliti nantinya yaitu kelas VB menjadi kelas yang akan diberikan perlakuan atau tindakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data sampel yang didapatkan melalui wali kelas VB berjumlah 28 siswa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes.

Untuk melakukan analisis data kedua variabel dilakukan dengan dua cara yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis deskriptif, yakni untuk mengetahui gambaran tentang kedua variabel penelitian, juga menentukan posisi nilai rata-rata variabel, dengan penjelasannya melalui perhitungan *Mean*, *Median*, Modus, distribusi frekuensi dan histogram.
2. Analisis Inferensial, yaitu untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan menggunakan rumus Korelasi “r” *Product Moment* yang ditentukan oleh Person dalam Sudijono (2018:206) yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dengan menggunakan rumus tersebut data yang diperoleh, diolah dan dianalisis. Sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan akhir dari pelaksanaan penelitian. Menurut Sudijono (2018:193) dalam memberikan interpretasi atau penafsiran secara sederhana terhadap Angka Indeks Korelasi “r” *Product Moment* ( $r_{xy}$ ), pada umumnya dipergunakan pedoman sebagai berikut :

**Tabel 5**

**Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Dan Korelasi**

Besarnya <i>Product Moment</i> ( $r_{xy}$ )	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah

0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Kuat
0,90 – 1,00	Sangat Kuat

Selanjutnya untuk mengetahui keterkaitan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan, maka digunakan rumus “*t-test*” sebagai berikut :

$$t_{hitung} = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

3. Uji Reliabilitas

Untuk mencari reliabilitas soal tes pilihan ganda, digunakan rumus K-R.20 menurut Nizar (2014: ) yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2}\right)$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Gambaran Data Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Dari perhitungan Microsot Excel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) 45,71 dimana nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 90 yang dicapai oleh masing-masing responden dan nilai tengah teoritisnya 37,5. Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai teoritisnya dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil perhitungan lebih besar dari pada nilai tengah teoritisnya. Berikut adalah tabel nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*:

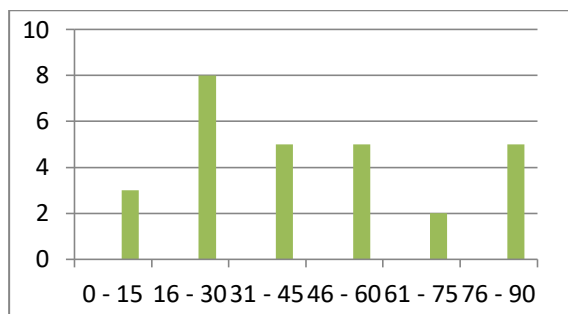
**Tabel 8**  
**Nilai Rata-Rata Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan**

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1.	Menemukan rumus volume	9,64	Sangat Baik

	bangun ruang kubus		
2.	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume bangun ruang kubus	36,07	Gagal
3.	Menemukan rumus volume bangun ruang balok	7,41	Baik
4.	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume bangun ruang balok	38,21	Gagal

Sumber : Perhitungan Microsoft Excel 2007

Distribusi frekuensi dapat dibuat gambar histogram sebagai berikut :



Gambar 4. Histogram hasil belajar matematika materi bangun ruang sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* SD Muhammadiyah 1 padangsidempuan.

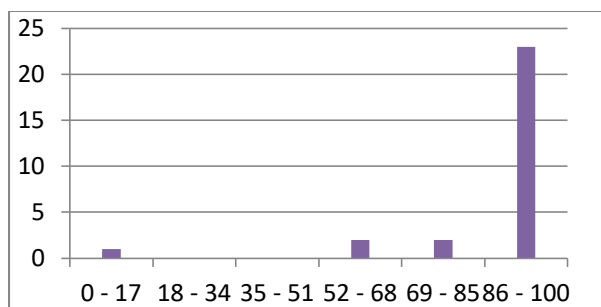
**Gambaran Data Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Dari perhitungan Microsot Excel diatas diperoleh nilai rata-rata (mean) 87,32 dimana nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 100 yang dicapai oleh masing-masing responden dan nilai tengah teoritisnya 90. Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai teoritisnya dapat diketahui bahwa nilai tengah teoritisnya lebih besar dari pada nilai perhitungan rata-ratanya. Berikut adalah tabel nilai rata-rata sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* :

**Tabel 11**  
**Nilai Rata-Rata Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan**

No	Indikator	Rata-Rata	Kriteria
1.	Menemukan rumus volume bangun ruang kubus	9,28	Sangat Baik
2.	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume bangun ruang kubus	45,71	Gagal
3.	Menemukan rumus volume bangun ruang balok	9,28	Sangat Baik
4.	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume bangun ruang balok	80,71	Sangat Baik

Distribusi frekuensi dapat dibuat gambar histogram sebagai berikut :



Gambar 5. Histogram hasil belajar matematika materi bangun ruang sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) SD Muhammadiyah 1 padangsidempuan.

**Gambaran Data Guru Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap wali kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan melalui indikator dengan mengajukan 15 butir pernyataan diperoleh nilai rata-rata 90,6 jika dikonsultasikan pada kriteria

penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Artinya guru telah menerapkan dan mengimplementasikan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan prosedur yang tepat dan sistematis.

**Gambaran Data Siswa Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan melalui indikator dengan mengajukan 15 butir pernyataan diperoleh nilai rata-rata 92 . Jika dikonsultasikan pada kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Artinya siswa telah menerapkan dan mengimplementasikan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan prosedur yang tepat dan sistematis.

**Pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang di kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan.**

Setelah melakukan pengolahan data pengujian hipotesis diperoleh uji t sebesar nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,96 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 dan  $dk = N - 2 = 28 - 2 = 26$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,06. Jadi  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  atau  $1,96 < 2,06$  dengan nilai signifikannya -0,10 sehingga peneliti memperoleh temuan yaitu tidak ada hubungan yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di kela V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan atau Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) **Diterima** sedangkan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) Ditolak.

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran

matematika materi bangun ruang di kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan.

## 5. REFERENSI

- Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abat 21 di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. *Prosesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Sulistyorini. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia
- Hasan. 2017. *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Istarani. 2015. *58 Model Pembelajaran Inovasi*. Medan: Media Persada
- Khalimi. 2007. *Panduan Olimpiade*. Jakarta: PT. Panca Anugerah Sakti.
- Masyhuri, Zainuddin. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Malang: PT. Refika Aditama.
- Nasrudin. 2019. Penerapan *Metode TGT (Teams Games Tournament)* Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*. Vol. 9, No. 1, hlm. 56-68
- Nizar. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin. 2009. *Cooperative Learning-Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Solihah. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*. Vol.1, No.1.hlm 45-53.
- Sudijono. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta,cv.
- Suharjana.2008. *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar*. Yoyakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Sukmawati, Wina. 2016. Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.4, No. 1, hlm. 86-94.
- Wahyudin. 2010. *Matematika Bangun Ruang*. Bandung : Epsilon Grup.
- Widhiastuti, Fachrurrozie. 2014. *Teams Games Tournament (TGT)* Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. IX, No. 1, hlm 48-56.