

---

## PENGARUH PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Putri Camelia Dalimunthe, Amin Fauzi

Universitas Terbuka

Email: putricameliadalimunthe2@gmail.com, aminunimed29@gmail.com

---

### Kata kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif, TGT, Hasil Belajar

### Keywords:

Cooperative Learning Model, TGT, Learning Outcomes

### ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika sehingga diterapkan model pembelajaran yaitu Teams Games Tournament (TGT) pada materi pokok pecahan sederhana di kela II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan kooperatif tipe Times Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif dengan design One Group Pretest-Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Sebelum penelitian, dilakukan uji instrumen dengan menguji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, daya beda. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah 20 soal. Berdasarkan hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 18 orang rata-rata nilai pretest adalah 54,4 sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 85,5, hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar. Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan Uji-t. Dan dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan hasil thitung > ttabel = 13,69 > 1,745. Berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan Ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe times games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi: "Ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe times games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD SDN 100590 Air Kanan Kecamatan Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara" diterima.

### ABSTRACT

The problem in this study is the low learning outcomes of Mathematics so that a learning model is applied, namely Teams Games Tournament (TGT) on the subject matter of simple fractions in kela II elementary school. This study aims to determine the effect of the Times Games Tournament (TGT) type cooperative approach on students' mathematics learning outcomes. This type of research is quantitative experimental research with One Group Pretest-Posttest Design design. The sample in this study was grade II students of SDN 100590 Air Kanan totaling 18 people consisting of 10 men and 8 women. The instrument used in this study is a test. Before the study, instrument tests were carried out by testing validity, reliability, level of difficulty, differentiation. Meanwhile, to find out student learning outcomes, a learning outcome test is used in the form of multiple choice with a total of 20 questions. Based on the pretest and posttest results showed that from the number of 18 students, the average pretest score was 54.4 while the average posttest score was 85.5, this showed an increase in learning outcomes. To test the research hypothesis used t-Test. And from the results of hypothesis testing,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted with the results of  $t_{count} > t_{table} = 13.69 > 1.745$ . Based on the analysis of the data above, it can be concluded that there is an influence of the times games tournament (TGT) type cooperative approach on the mathematics learning outcomes of grade II students of SDN 100590 Air Kanan. Thus, the hypothesis that reads: "There is an influence of the times games tournament (TGT) type cooperative approach on the

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting karena pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan pengajar dan sumber belajar dalam suatu lingkungan di mana terjadi penyampaian materi pembelajaran dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didik yang dimilikinya. Untuk itu bantuan guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas memerlukan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar pada setiap disiplin ilmu, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh pada suatu jenjang pendidikan atau sekolah. Matematika adalah ilmu yang berjenjang sehingga harus diajarkan secara bertahap dan berkelanjutan. Maka dari itu diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Oleh karenanya, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sehingga diharapkan para peserta didik memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, rasional dan percaya diri serta mampu untuk bekerja sama. Namun, matematika cenderung tidak menarik oleh beberapa siswa yang tidak minat dengan pembelajaran soal hitungan dan rumus-rumus. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar matematika pada siswa yang cenderung rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di kelas II SDN 100590 Air kanan nilai ulangan siswa masih rendah. Dari 18 siswa, 8 siswa sudah memenuhi KKM dan 10 siswa lainnya tidak memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Adapun KKM untuk mata pelajaran matematika yang ditetapkan sekolah adalah 70. Penyebabnya adalah siswa kurang aktif dan kurang tertarik pada saat pembelajaran matematika. Siswa juga beranggapan pembelajaran matematika sulit dan membosankan.

Dari permasalahan tersebut, perlu segera di cari solusi untuk mengatasinya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu guru harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran cooperative learning atau model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik berkelompok

## *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*

di dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam oransiswa yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan game kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok (Akhmad & syiraful, 2024). Model pembelajaran TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang berasal dari penggunaan game. Hal ini dapat berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah dalam pembelajaran matematika. Penelitian terdahulu mengenai TGT pernah dilaksanakan oleh Ai Sholihah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika” yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa diketahui meningkat. Berdasarkan urain tersebut peneliti melakukan mini riset yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe Times Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan Kec. Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara?”.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitan ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh pendekatan kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan Kec. Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara”.

### **METODE**

Penelitian adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 100590 Air Kanan. Sedangkan sampel penelitian menggunakan teknik sampel total seperti yang diungkapkan Sugiyono (2014:61) mengatakan sampel total adalah teknik pengambilan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, sehingga sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini telah dilakukan pada hari Selasa 23 sampai 25 April 2024 pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan *pretest* terhadap siswa sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dan memberikan *posttest*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lokasi penelitian ini dilakukan di kelas Kelas IISDN 100590 Air Kanan Kecamatan Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) Persiapan penelitian meliputi: Memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang perihal kegiatan penelitian, Menyusun jadwal penelitian; Menentukan materi pokok yang ingin diteliti; Menyusun program pelaksanaan pembelajaran; Menyiapkan instrumen penelitian yaitu tes pilihan berganda; Menentukan kelas sampel dan populasi yang ada. (2) Tahap pelaksanaan meliputi: Melaksanakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang diajarkan; Mengadakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran pembelajaran TGT; Melaksanakan posttest untuk melihat pengembangan kompetensi matematika siswa sesudah pembelajaran, kemudian menghitung mean posttest. (3) Tahap akhir meliputi: Menghitung perbedaan antara hasil pretest dan posttest; Melakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistika untuk menentukan apakah ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 100590 Air Kanan. Sedangkan sampel penelitian menggunakan teknik sampel total seperti yang diungkapkan Sugiyono (2014:61) mengatakan sampel total adalah teknik pengambilan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai

## *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*

sampel, sehingga sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini telah dilakukan pada hari selasa 23 sampai 25 April 2024 pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan *pretest* terhadap siswa sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dan memberikan *posttest*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa. Sebelum tes hasil belajar digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda kepada peserta didik di luar populasi untuk melihat apakah tes tersebut valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Tes yang divalidasi berjumlah 46 soal, disusun dalam bentuk pilihan berganda dengan 4 jawaban. Uji coba tes dilakukan kepada 21 siswa kelas II diluar populasi dan sampel penelitian. Hasil uji validitas tes menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

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

(Purwanto, 2017:118)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variable x dan y

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian setiap skor asli dari X dan Y

$\sum X$  = Jumlah skor asli variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor asli variabel Y

Uji taraf kesukaran soal menggunakan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P} \text{ (Purwanto, 2017:99-100)}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

$\sum B$  = Jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum P$  = Jumlah siswa peserta tes

Dengan ketentuan Bila r hitung dari rumus di atas lebih besar dari r tabel maka butir soal tersebut valid ( $r_{hitung} > r_{tabel} = \text{valid}$ ), dan sebaliknya bila r hitung dari rumus di atas lebih kecil dari

*Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*

r tabel maka butir soal tersebut tidak valid ( $r_{hitung} < r_{tabel} =$  tidak valid). Adapun hasil dari 46 soal yang diuji 20 soal valid dan 26 soal tidak valid.

Selanjutnya tes dilakukan uji reliabilitas tes dengan menggunakan rumus *Alpha Crnbach* Sebagai berikut:

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

(Purwanto, 2017:177)

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

N = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum s_i^2$  = Varians butir/item

$\sum s_t^2$  = Varians total

Dari hasil perhitungan di peroleh  $r_{hitung} = 0.853$  dengan  $r_{tabel} = 0,433$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0.847 > 0,433$ , sehingga dapat dinyatakan secara keseluruhan soal tersebut reliabel. Dengan rentang kesukaran: (0,00 - 0,32) katagori Sukar, (0,33 - 0,66) katagori Sedang, (0,67 - 1,00) katagori Mudah. Dari 20 soal diperoleh 14 soal katagori mudah, 5 soal katagori sedang dan 1 soal katagori sukar.

Uji daya beda tes dilakukan dengan rumus:

$$DB = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ (Sudijono, 2012:385)}$$

Keterangan:

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

Dari hasil uji daya bedates pada 20 soal pilihan berganda diperoleh 10 soal daya bedanya jelak, 9 soal daya bedan cukup dan 1 soal daya bedanya baik.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 18 orang rata-rata nilai *pretest* adalah 54,4 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 70. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,5 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Hasil perhitungan data tersebut diperoleh dengan menjumlahkan nilai keseluruhan yang diperoleh seluruh siswa di kelas dibagi dengan jumlah siswa yang ada  $r_{11}$ . Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa

perbandingan kategori hasil belajar 18 siswa terlihat bahwa frekuensi hasil *pretest* siswa dengan nilai 40 berjumlah 3 orang, nilai 50 berjumlah 5 orang, nilai 60 berjumlah 5 orang, nilai 70 berjumlah 1 orang. Dan untuk hasil *posttest* nilai 80 berjumlah 12 orang, nilai 90 berjumlah 2 orang dan nilai 100 berjumlah 4 orang. Maka dapat dikatakan bahwa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT terjadi perubahan hasil belajar siswa yaitu hasil belajar siswa lebih meningkat dari pada sebelumnya.

Untuk menguji apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 100590 Air Kanan maka dilakukan uji-t dengan

$$\text{rumus } T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Sugiyono, 2014})$$

Keterangan :

- T = Uji t
- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- $\Sigma$  = Jumlah kuadrat deviasi
- N = Subjek pada sampel

Dengan kaidah jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima namun sebaliknya jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Untuk menentukan  $t_{\text{tabel}}$  dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  (0.05) dan  $db = N-2$ .  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya

Hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}}$  yaitu 13,69 dengan frekuensi db sebesar  $18-2 = 16$ , pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{\text{tabel}}$  yaitu 1,745. Maka diperoleh jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $13,69 > 1,745$  sehingga Ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe *times games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD SDN 100590 Air Kanan Kecamatan Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan data penelitian yang diperoleh maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh pendekatan kooperatif tipe *times games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD SDN 100590 Air Kanan Kecamatan Dolok Sigompulon Kabupaten Padang Lawas Utara. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan perolehan  $t_{\text{hitung}}$  yaitu 13,69 dan  $t_{\text{tabel}}$  1,745. Maka diperoleh  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $13,69 > 1,745$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga hipotesis pada mini riset ini diterima.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dasep Bayu Ahyar, dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. CV.Pradina Pustaka Grup.
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1), 10-20.
- Ina Magdalena, dkk. 2021. *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Priansa, Donni J. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihah, A. (2016). *Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1).
- Sumantri, Mohammad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.