

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI  
BANGUN DATAR KELAS III SD NEGERI 1 TRENCENG SUMBERGEMPOL  
TULUNGAGUNG**

Sururi Mahmudah<sup>1</sup>, Yasip<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Bhinneka PGRI

<sup>1</sup>[surmdh3@gmail.com](mailto:surmdh3@gmail.com), <sup>2</sup>[yasipgautama@gmail.com](mailto:yasipgautama@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Low student achievement in mathematics, especially in the topic of plane figures, is often caused by the use of less engaging teaching methods. Teachers tend to rely on lectures, making students less active and more likely to struggle with understanding the material. This study aims to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of third-grade students. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 18 students from class III-B at SD Negeri 1 Trenceng as the experimental group and 12 students from class III-A at SD Negeri 2 Trenceng as the control group. Data were collected using pre-tests and post-tests that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using Jamovi software. The results showed that the Teams Games Tournament (TGT) model had a significant effect on students' learning outcomes. The average pre-test score in the experimental group increased from 62.2 to 88.9, while the control group improved from 60.0 to 74.2. The t-test produced a significance value of  $p < 0.001$ . The data also met the assumptions of normality and homogeneity. In conclusion, the Teams Games Tournament (TGT) model is effective in improving the learning outcomes of third-grade students in the topic of plane figures at the elementary school level*

**Keywords** : learning outcomes, flat shapes, elementary school mathematics, cooperative learning, teams games tournaments

**ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik, khususnya pada materi bangun datar, disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas III. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*quasi experiment*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 18 peserta didik kelas III-B SD Negeri 1

Trenceng sebagai kelas eksperimen dan 12 peserta didik kelas III-A SD Negeri 2 Trenceng sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pre-test* dan *post-test* yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis dengan bantuan aplikasi Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen meningkat dari 62,2 menjadi 88,9, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60,0 menjadi 74,2. Uji t menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Data juga memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Kesimpulannya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** hasil belajar, bangun datar, matematika sekolah dasar, pembelajaran kooperatif *teams games tournament*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Perannya sangat besar dalam membentuk pola pikir, akhlak, dan perilaku manusia sesuai dengan norma-norma yang berlaku, baik norma agama, kesusilaan, kesopanan, maupun hukum. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Salah satu perubahan besar dalam sistem pendidikan Indonesia adalah diterapkannya Kurikulum

Merdeka yang mulai diujicobakan tahun 2020 dan secara resmi diterapkan tahun 2022. Kurikulum ini memberikan kebebasan pendidik dalam menyusun pembelajaran sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik. Di dalamnya terdapat tiga bentuk penilaian yaitu asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Kurikulum ini juga menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan pembelajaran berbasis minat, bakat, dan kontekstual.

Dalam menerapkan kurikulum ini, pendidik tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pelajaran Matematika. Pembelajaran

Matematika di sekolah dasar diharapkan tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan daya pikir logis, kritis, cermat, serta sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan masalah. Sayangnya, dalam praktiknya, masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah konvensional, yang berdampak pada kurangnya antusiasme dan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok kecil, saling bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, peserta didik yang lebih mampu dapat membantu temannya, dan suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, karena menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri 1 Trenceng menunjukkan bahwa

pembelajaran Matematika, khususnya materi bangun datar, belum berjalan secara optimal. Banyak peserta didik terlihat tidak fokus, bermain saat pembelajaran berlangsung, dan kurang tertarik terhadap materi. Guru juga masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal tanpa variasi model pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan kerja sama dengan dua sekolah dasar yaitu SD Negeri 1 Trenceng sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 2 Trenceng sebagai kelas kontrol. Kelas III dipilih karena guru dan peserta didik di kelas tersebut dianggap siap dan sesuai untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam

meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan mengambil metode eksperimen, metode eksperimen pada penelitian ini memilih salah satu jenis yaitu *Design Quasi Experimen* dengan menggunakan bentuk desain penelitian *Non Equevalen Control Grup Design*. Populasi dalam penelitian ini keseluruhan ada 30 peserta didik kelas kontrol (12 ), kelas eksperimen (18) peserta didik dan menggunakan sampling jenuh. Ada 2 teknik pengumpulan data yang pertama teknik tes (*pre-test* dan *post-tes*), yang kedua Teknik dokumentasu berupa foto kegiatan penelitian. Pada analisis data peneliti dibantu dengan menggunakan aplikasi *Jamovie* ver 2.2.38, pada analisis data dalam penelitian ini mengambil beberapa uji, ada uji instrument (uji validitas dan

reliabilitas),uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas data), uji hipotesis pada penelitian ini mengambil uji-t .

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

**Tabel 1 Hasil nilai kelas kontrol (non perlakuan)**

Responden	Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test
1	60	80
2	30	60
3	40	70
4	50	60
5	40	70
6	30	60
7	30	50
8	40	60
9	40	50
10	30	70
11	40	80
12	40	70

**Tabel 2 Hasil nilai kelas eksperimen (perlakuan)**

Responden	Kelas Eksperimen	
	Pre-test	Post-test
1	70	100
2	70	80
3	60	100
4	50	90
5	60	90
6	60	80
7	50	70
8	40	70
9	40	100
10	60	90

11	70	70
12	40	60
13	50	80
14	50	70
15	60	70
16	40	80
17	50	70
18	60	90

Berdasarkan kedua tabel di atas maka diketahui nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas kontrol nilai *pre-test* tertinggi (60) dan *post-test* (80) sedangkan kelas eksperimen nilai tertinggi *pre-test* (70) saat *post-test* (100). Pada perimbangan nilai sudah sangat terlihat jika kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan memperoleh nilai tinggi.

#### a. Analisis Data dan Uji hipotesis

##### 1. Analisis deskriptif

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif rata-rata kedua data untuk menguji suatu hipotesis.

**Tabel 3 data nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Descriptives					
	KELAS		PRE-TEST	POST-TEST	
N	1		12	12	
	2		18	18	
Missing	1		0	0	
	2		0	0	
Mean	1		60.0	74.2	
	2		62.2	88.9	
Median	1		60.0	75.0	
	2		60.0	85.0	
Standard deviation	1		9.53	13.1	
	2		10.6	9.63	
Minimum	1		40	50	
	2		50	80	
Maximum	1		70	90	
	2		80	100	

Berdasarkan data di atas dijelaskan bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol (1) adalah sebanyak 12 orang, sedangkan pada kelas eksperimen (2) berjumlah 18 orang. Rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol (1) adalah sebesar 60,0 dan mengalami peningkatan menjadi 74,2 pada saat *post-test*. Sementara itu, rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen (2) adalah sebesar 62,2 dan juga meningkat secara signifikan menjadi 88,9 pada saat *post-test*.

Peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa terdapat perkembangan hasil belajar pada kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen (2) terlihat lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol

(1). Selain itu, kelas eksperimen (2) juga memiliki jumlah siswa yang lebih banyak dan menunjukkan hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (1). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum performa siswa pada kedua kelas meningkat setelah dilakukan pembelajaran atau intervensi tertentu, dan peningkatan tersebut lebih signifikan pada kelas eksperimen (2).

#### 1. Uji Instrumen

##### a. Validitas

**Tabel 4 *Bartlett's Test of Sphericity***  
**Instrument Tes hasil belajar peserta didik**

Bartlett's Test of Sphericity		
$\chi^2$	df	p
311	45	< .001

Hasil analisis menunjukkan nilai *Bartlett's of Sphericity* sebesar <.001.

**Tabel 4 KMO Instrument Tes untuk**  
**hasil belajar peserta didik**

KMO Measure of Sampling Adequacy			
		MSA	
Overall		0.822	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai KMO 0,822. Retnawati (2016 : hlm. 05) menjelaskan bahwa *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) yang lebih besar dari 0,5 yang digunakan pada analisis faktor ini telah valid.

##### b. Reliabilitas

**Tabel 5 *Scale Reliability Statistic***

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's $\alpha$
scale	0.714	0.911

Berdasarkan tabel tersebut, menjelaskan bahwa instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik memiliki reliabilitas sebesar 0,911 yang ditunjukkan tingkat reliabilitas data. Berdasarkan penentuan tingkat klasifikasi koefisien *Cronbach's Alpha* yang disajikan sesuai dengan table koefisien *Cronbach's Alpha* (Guilford, 1956) menunjukkan bahwa 0,911 merupakan rentang reliabilitas sangat tinggi berdasarkan table interpretansi koefisien *Cronbach's Alpha*.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

**Tabel 6 Uji Normalitas**

Normality Test (Shapiro-Wilk)		
	<b>W</b>	<b>p</b>
PRE-TEST	0.948	0.150
POST-TEST	0.952	0.196

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai  $p$   $0,150 > 0,05$  dan  $0,196 > 0,05$  maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

**Tabel 7 Homogeneity of Variances Test (Levene's)**

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	<b>F</b>	<b>df</b>	<b>df2</b>	<b>p</b>
PRE-TEST	1.797	1	28	0.191
POST-TEST	0.310	1	28	0.582

Pada hasil *pre-test*, nilai  $F$  sebesar 1.797 dengan nilai signifikansi ( $p$ -value) sebesar 0.191. Sedangkan pada *post-test*, nilai  $F$  sebesar 0.310 dengan  $p$ -value sebesar 0.582. Hal ini akan berdampak baik bagi penelitian ini, karena uji parametrik dapat memberikan hasil analisis yang lebih akurat. Kesimpulan dari pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar

peserta didik ini bisa lebih dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan.

### c. Uji Hipotesis

**Tabel 8 Independent Samples T-Test**

Independent Samples T-Test				
		<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>p</b>
PRE-TEST	Student's $t$	-4.15	28.0	< .001
POST-TEST	Student's $t$	-3.68	28.0	< .001

Note.  $H_a \mu_1 \neq \mu_2$

Hasil uji statistik pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai  $t$  masing-masing sebesar -4,15 dan -3,68 dengan derajat kebebasan 28, serta nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai  $p$  jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

## 2. Pembahasan

### a. Interpretasi hasil penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Trenceng menunjukkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi

bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 60,0 meningkat menjadi 74,2 pada post-test. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, dari nilai pre-test 62,2 menjadi 88,9 pada post-test. Kenaikan skor yang lebih besar pada kelas eksperimen membuktikan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji validitas soal dilakukan menggunakan metode *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) dan *Bartlett's Test of Sphericity*, dengan hasil bahwa semua butir soal (1–10) dinyatakan valid. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa varian data kedua kelompok adalah homogen, yaitu dengan nilai *F pre-test* sebesar 1.797 dan  $p = 0.191$ , serta *F post-test* sebesar 0.310 dan  $p = 0.582$ . Kedua

nilai tersebut berada di atas angka 0,05. Analisis hipotesis dilakukan dengan *Independent Samples T-Test*. Pada *pre-test*, diperoleh nilai *t* sebesar -4,15 dengan derajat kebebasan (*df*) 28 dan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Demikian pula pada *post-test*, nilai *t* sebesar -3,68 dengan *df* 28 dan  $p < 0,001$ . Karena nilai *p* jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

b. Perbandingan Hasil Penelitian Teori Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan:

- Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen: 62,2
  - Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen: 88,9 (kenaikan 26,7 poin)
  - Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol: 60,0
  - kontrol: 74,2 (kenaikan 14,2 poin)
- Kenaikan skor yang lebih tinggi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar matematika. Temuan ini mendukung teori dari



Slavin (2005: hlm. 163) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa, meningkatkan motivasi, serta menghilangkan perbedaan status antarindividu dalam kelompok belajar.

c. Perbandingan Hasil Penelitian dengan Penelitian Relevan

Penelitian ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test*, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -3,68 dan -4,15, serta nilai signifikansi  $p < 0,001$ , yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III, terutama pada materi bangun datar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi bangun datar. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 62,2 dan meningkat menjadi 88,9 pada *post-test*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 60,0 menjadi 74,2. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,001$ , yang jauh lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Silfiani Denny. (2016). penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sdn Prambangan-Gresik. *Journal Of Dehasen Educational Review* *jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–23.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10. <https://osf.io/zd8n7/download>
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>