

## Pengaruh Model *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Lv SD

Zumrotun Lutfiah<sup>1</sup>, Rendi Marlianda<sup>2</sup>, Resti Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Correspondance Email: zumrotunlutfiah13@gmail.com Rendimarlianda@gmail.com

restiwulandari0705@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media ubur-ubur pada pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasy Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik SDN 02 Timpeh dan yang menjadi sampel ialah dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB yang berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data hasil diambil dengan menggunakan lembar *pretest* dan *posttest* yang dihitung dan dibandingkan berdasarkan kriteria dan dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui SPSS 20 pada taraf 0,05. Sedangkan teknik pengumpulan data diambil dengan menggunakan lembar tes kemudian dianalisis pula menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui SPSS 20 pada taraf 0,05. Hasil analisis data dari uji hipotesis pada independent sample t test dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan hasil sig. (2-tailed ) lebih kecil dari Ha maka Ho ditolak. Sedangkan hasil analisis data tes dari uji hipotesis pada independent sample t test dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan hasil sig. (2 tailed) lebih kecil dari a maka Ho ditolak. Berdasarkan hasil analisis dari data observasi dan data tes maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Pendidikan

*Abstract: This study applies the Team Games Tournament learning model assisted by jellyfish media in Mathematics learning. This study uses the type of Quasy Experimental Design research. The population in this study were all students of SDN 02 Timpeh and the samples were two classes, namely class IVA and IVB totaling 32 students. The data collection technique was taken using pretest and posttest sheets which were calculated and compared based on the criteria and analyzed with normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests through SPSS 20 at a level of 0.05. While the data collection technique was taken using a test sheet and then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests through SPSS 20 at a level of 0.05. The results of data analysis from the hypothesis test on the independent sample t test with a significance level of 0.05 showed the results of sig. (2-tailed) smaller than Ha, so Ho was rejected. While the results of the test data analysis from the hypothesis test on the independent sample t test with a significance level of 0.05 showed the results of sig. (2 tailed) smaller than a, so Ho was rejected. Based on the results of the analysis of observation data and test data, it can be concluded that the team games tournament learning model has a significant influence on the learning outcomes of Mathematics in grade IV of Elementary School.*

**Keywords:** Learning outcomes, Learning model, Education

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan tujuan negara Indonesia yang ketiga yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang di berikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pendidikan atau edukasi adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan adalah: “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Zain, 2023). Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia.

Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan seorang manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiasikan manusia.

Demikian pentingnya suatu pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, maka dari itu pemerintah berusaha dalam memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Perhatian tersebut diantaranya ditunjukkan dengan penyediaan alokasi anggaran yang sangat berarti, serta membuat aturan kebijakan yang berkaitan dengan usaha peningkatan kualitas. Bahkan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan terobosan dan inovasi bermacam-macam dan ragam upaya untuk menumbuhkan peluang bagi warga dan khalayak umum guna memperoleh pengajaran dari semua tingkat satuan pendidikan.

Mendiskusikan tentang pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang menyertai proses berjalannya pendidikan tersebut. Kurikulum yang ada sekarang dan banyak diterapkan disekolah adalah kurikulum merdeka, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum alternatif yang mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi yang memberikan kebebasan “Merdeka Belajar” pada pelaksanaan pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum disekolah memperhatikan pada kebutuhan dan potensi siswa. Ruh pendidikan terletak dikurikulum dan tidak akan pernah bisa dipisahkan. (Rahmadayanti and Hartoyo 2022) menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang didalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.

Pendidikan matematika adalah suatu ilmu yang bidang penelaahnya adalah bentuk-bentuk atau struktur yang abstrak. Matematika lebih menekankan kegiatan dari dunia rasio atau penalaran bukan menekankan dari eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global. Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika (Lestari, Waluya, and Suyitno 2015). Dari pengertian diatas dapat di simpulkan pendidikan matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.

Maka dari itu seorang guru harus mampu menggunakan suatu model pembelajaran yang baik untuk menunjang pendidikan agar pembelajaran menyenangkan dan menarik minat siswa. Guru perlu merancang bentuk pembelajaran dengan menggunakan model yang tepat, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan prinsip dan kemampuan siswa itu sendiri. Kenyataannya pada saat turun di lapangan tepatnya di SDN 02 Timpeh masih ditemui bahwa pembelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi siswa, sehingga masih banyak siswa yang belum aktif saat proses pembelajaran.

Ketidaktahuan siswa mengenai matematika dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu penyebab mereka merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran matematika. Selain itu kurangnya motivasi saat belajar dan di samping itu juga pendidik masih mengajar secara monoton dan hanya menggunakan buku LKS atau diktat-diktat saja. Tidak hanya itu saja, pada saat jam pelajaran berlangsung masih banyak di temukan siswa yang ribut dengan teman sebangkunya, masih banyak siswa yang tidak bisa berdiam diri di

bangkunya masih ada yang berjalan-jalan di dalam kelas saat guru sedang menjelaskan pada saat penyampaian materi pembelajaran matematika, siswa tidak serius dan tidak fokus dengan materi yang di sampaikan oleh guru.

Banyak siswa yang masih menganggap pembelajaran matematika ini membosankan, siswa sering melakukan aktivitas lain yang seharusnya tidak di lakukan pada saat proses pembelajaran, seperti mengganggu temannya, mengantuk, melamun di kelas, sering keluar ruangan atau asik dengan aktivitasnya yang lain. Menjadikan siswa tidak bisa konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, ketika saat guru meminta siswa mengajukan pertanyaan dan mengeluarkan pendapatnya, kebanyakan siswa yang tidak tahu, hal ini di sebabkan kurangnya konsentrasi pada saat guru sedang menyampaikan materi, karena hal inilah yang mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah.

Permasalahan yang dihadapi guru saat didalam kelas dalam pengelolaan kelas, yaitu seperti kesulitan saat mendisiplinkan peserta didik, mengendalikan tingkah laku peserta didik. Serta sulit menjaga konsentrasi peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran dan cara mengajar guru yang masih monoton yang menyebabkan peserta didik merasa bosan, oleh karena itu guru perlu mencoba untuk melakukan berbagai teknik motivasi, seperti memberikan umpan balik dan penguatan positif pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga dapat menggunakan berbagai bahan ataupun media pembelajaran yang lebih menarik dan berbeda dari sebelumnya, pembelajaran yang menarik dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran matematika, dalam menyampaikan materi pendidik tidak hanya menggunakan satu model pembelajaran tetapi pendidik dituntut untuk mampu menggunakan beberapa model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan menulis bilangan cacah hingga sepuluh ribu dimana siswa dituntut aktif di kelas dengan melatih siswa untuk membangun pengetahuan konsep sendiri yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mudah di terapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mengandung unsur permainan, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil tanpa adanya perbedaan status.

*Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat adanya perbedaan satu sama lain. TGT di sampaikan dengan sistem yang menyenangkan, sehingga di harapkan para siswa lebih tertarik, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengadakan belajar secara berkelompok dan berdiskusi siswa akan bersemangat untuk aktif dalam belajar. Dengan sistem pembelajaran yang monoton dan banyak berpusat pada guru akan membuat kurangnya antusias siswa dalam berinteraksi. Selain itu kurangnya pemanfaatan media, sehingga kurangnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran di karenakan siswa kurang tertarik jika hanya fokus dengan buku LKS, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa pengalaman yang tepat mendorong siswa membentuk jiwa keberanian, rasa tanggung jawab dan kemandiriannya.

Untuk mengatasi masalah ini penulis ingin memanfaatkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk melihat hasil belajar matematika peserta didik dalam Menulis bilangan cacah hingga sepuluh ribu. Dengan berbantuan media ubur-ubur yang terbuat dari karton duplek yang dibentuk seperti ubur-ubur, dimana nantinya guru telah menyiapkan game yang akan di mainkan, dengan menggunakan media yang sudah di tempel di papan tulis media yang berbentuk ubur-ubur. pada gambar ubur-ubur tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran, dengan permainan ini siswa menangkap ubur-ubur menggunakan jaring ubur-ubur sebagai alat bantu untuk menangkap ubur-ubur.

Selanjutnya dalam permainan ini siswa akan dibagi menjadi 4-6 kelompok, pada setiap kelompok perwakilan maju untuk memulai permainan. setelah perwakilan setiap kelompok maju dan sudah mendapatkan ubur-ubur yang telah ditangkap mereka kembali ketempat duduk dan membagikan ubur-ubur yang berisi soal kepada kelompoknya masing-masing untuk dikerjakan bersama-sama, setelah itu barulah bergantian kelompok selanjutnya maju. Setelah semua kelompok maju dan telah melakukan games tersebut maka guru akan meminta semua kelompok mengumpulkan semua jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di dapatkan dalam permainan ubur-ubur.

Maka setelah terkumpul guru pun akan mulai mengoreksi jawaban dari setiap kelompok untuk melihat benar dan salahnya jawaban mereka dimana nantinya setiap kelompok yang menjawab soal dengan

benar dan tepat akan mendapat *reward*. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa siswa tingkat SD secara psikologis mereka cenderung lebih senang bermain. Jadi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *team games tournament* dalam penerapan mata pelajaran matematika peneliti memerlukan suatu media pembelajaran agar dapat di terapkan sesuai dengan model pembelajaran ini. Karena media pembelajaran adalah suatu komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang dialami siswa didalam proses pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika maka sangat di perlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya agar pembelajaran dapat berlagsung dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, maka salah satu cara yang diupayakan penulis untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN 02 Timpeh yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan bantuan media ubur-ubur agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang di ajarkan, oleh sebab itu peneliti mencoba untuk mengkaji lebih dalam mengenai “**Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantu Media Ubur-ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD**”.

## **LANDASAN TEORI**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Haryani (2021) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Audie (2019) mengatakan media pembelajaran adalah, alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Rosmana, Ruswan, and Alifah 2024) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan siswa inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Fungsi media sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa, mampu menggugah emosi dan membantu siswa dalam menentukan sikap, membantu pencapaian tujuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi antar siswa, serta memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan sesuatu (Daniyati dkk, 2023; Arsyad, 2002).

### **Media Ubur-ubur**

Media Ubur-ubur merupakan media pembelajaran yang berbentuk hewan laut ubur-ubur yang memiliki tentakel, media ubur-ubur terbuat dari karton duplek yang diberi warna, pada setiap gambar ubur-ubur itu akan terdapat beberpa pertanyaan atau soal-soal mengenai materi yang dipelajari. dimana nantinya guru telah menyiapkan game yang akan di mainkan, dengan media yang sudah di tempel di papan tulis. Media yang berbentuk ubur-ubur, pada gambar ubur-ubur tersebut tersimpan pertanyaan-pertanyaan atau soal mengenai materi bilangan cacah hingga sepuluh ribu. Pada permainan ini menggunakan alat bantu yaitu berupa jaring ubur-ubur untuk menangkap ubur-ubur, Dalam permainan ini siswa akan dibagi menjadi 4-6 kelompok.

Setelah kelompok terbagi guru akan memberikan intruksi pada setiap kelompok, permainan ini dilakukan pada setiap perwakilan kelompok masing-masing, setiap perwakilan kelompok maju dan mulai untuk bermain menangkap ubur-ubur, setelah ubur-ubur berhasil ditangkap kemudian perwakilan kelompok tadi kembali ketempat duduk kelompoknya masing-masing dan membagikan hasil tangkapan ubur-ubur yang berisi soal tadi kepada setiap anggota kelompoknya untuk dikerjakan atau diselesaikan secara bersama-sama, setelah itu barulah bergantian kelompok selanjutnya maju.

Setelah semua kelompok maju dan telah melakukan games tersebut maka guru akan meminta semua kelompok mengumpulkan semua jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah di dapatkan dalam permainan ubur-ubur, setelah itu perwakilan setiap kelompok tadi maju kembali untuk memasukan ubur-ubur tadi kedalam kantong, kantong-kantong tersebut terdiri dari golongan kantong satuan, kantong puluhan, kantong ratusan, hingga kantong ribuan, nantinya siswa akan memasukan ubur-ubur tersebut kedalam kantong yang sesuai dengan soal beserta jawaban.

Maka setelah semua kelompok maju barulah guru pun akan mulai mengoreksi jawaban dari setiap kelompok untuk melihat benar dan salahnya jawaban mereka dimana nantinya setiap kelompok yang menjawab soal dengan benar dan tepat akan mendapatkan *reward* atau penghargaan. adapun beberapa kendala yang terdapat dalam permainan ubur-ubur ini yaitu kondisi belajar yang membuat kondisi kelas ramai dan kurang kondusif. Pada penelitian ini terdapat beberapa kelemahan yaitu proses penerapan tindakan kurang maksimal karena disatu sisi, pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memerlukan waktu yang cukup lama, sedangkan waktu hanya terbatas.



**Gambar 1 Media Ubur-ubur**

### **Materi Menulis bilangan cacah hingga sepuluh ribu**

Bilangan cacah adalah bilangan asli yang dimulai dari nol (0) dan terus bertambah secara berurutan, seperti 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Bilangan cacah 10.000 terdiri dari bilangan ribuan, ratusan, puluhan dan juga satuan.

Contoh:  $\Rightarrow$  1, 2, 3, 4 dan seterusnya. (satuan)

Contoh:  $\Rightarrow$  586, angka  $\Rightarrow$  ( 8 ) disebut bilangan puluhan.

Contoh:  $\Rightarrow$  4.086, angka  $\Rightarrow$  ( 0 ) disebut bilangan ratusan.

Contoh:  $\Rightarrow$  14.586, angka  $\Rightarrow$  ( 4 ) disebut bilangan ribuan.

### **Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament ( TGT )**

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT (Team Games Tournament) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik, (Sumantri, 2014). Menurut Saco, (Rusman, 2014) model pembelajaran TGT adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pendapat lain menurut Rusman, (2014) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin E, (Rusman, 2014) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition). Menurut

Slavin (Nur, 2011; Warsono & Hariyanto, 2013:197) menyatakan aktivitas yang mendorong peserta didik untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda

### **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament**

Langkah-langkah Pembelajaran TGT Menurut Shoimin (2014) langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut :

a) Presentasi oleh guru

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah. Pada tahap ini, siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

b) Membentuk Kelompok (Teams)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c) Games

Permainan dimainkan di meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d) Tournament

Kegiatan ini dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja yang disediakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan pencapaian yang paling baik dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti tournament, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan, yaituantara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pembanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keutungan tambahan, yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap (Prasetyo dan Miftahul, 2014).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok diberi posttest (O). Tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek kedalam dua kelompok, kemudian pada kelompok eksperimen diberi stimulasi, sedangkan pada kelompok pembanding tidak diberikan stimulasi. Bentuk desain yang digunakan yaitu, *Nonequivalent posttest-Only Control Group Designns*. Dalam proposal ini saya menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* karena ingin menguji variabel bebas dan variabel terikat pada pengaruh penggunaan model TGT berbantu media ubur-ubur terhadap kemampuan menulis bilangan cacah hingga sepuluh ribu, saya menggunakan 2 kelas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 02 Timpeh dengan jumlah sampel 32 orang yang di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen sebanyak 16 orang sedangkan kelas kontrol 16 orang. Sampel yang diteliti diberi *pretest* dan *posttest* namun sebelum dilakukannya *posttest* siswa diberi perlakuan

terlebih dahulu melalui kegiatan belajar dengan mata pelajaran matematika dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Setelah diberi perlakuan selanjutnya siswa diberi soal dengan soal pilihan ganda 25 butir soal dengan pembelajaran matematika kemudian hasilnya digunakan sebagai perbandingan awal sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen**

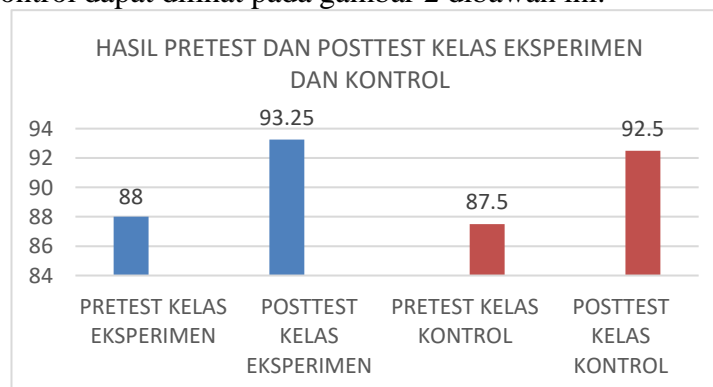
Deskripsi Data	Pretest	Posttest
N	16	16
$\Sigma \chi$	1408	1492
$\bar{x}$	88.00	93.25
Xmaks	75	80
Xmin	45	70

Tabel 1 dan 2 menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada pelajaran matematika yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang siswa maka diperoleh nilai tertinggi pada *pretest* 75 dan nilai pada *posttest* 80 dan nilai terendah pada *pretest* 45 dan *posttest* 70. Sedangkan untuk nilai tertinggi pada kelas kontrol *pretest* 75 dan nilai *posttest* 80 dan nilai terendah *pretest* 35 dan *posttest* 70 kemudian adapun rata-rata pada nilai Kelas eksperimen *pretest* 88.00 dan *posttest* 93.25 untuk nilai rata-rata kelas kontrol *pretest* 87.50 dan rata-rata *posttest* 92.50

**Tabel 2. Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol**

Deskripsi Data	Pretest	Posttest
N	16	16
$\Sigma \chi$	1400	1480
$\bar{x}$	87.50	92.50
Xmaks	75	80
Xmin	35	70

Hasil kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



**Gambar 2. Hasil perbandingan pretest dan posttest**

Gambar 2 diatas memperlihatkan bahwa perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 02 Timpeh pada kelas eksperimen dan kontrol maka dapat dilihat kelas eksperimen lebih tinggi nilainya dari pada kelas kontrol maka dapat disimpulkan kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada kelas kontrol dengan nilai yang di dapat pada kelas eksperimen 93.25 sedangkan kelas kontrol 92.55 pada kegiatan *posttest*.

## Penguji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu hal yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka dilakukanlah uji normalitas data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 20 menggunakan tes *kolmogrov-smirnov*, dengan kriteria adalah jika signifikansi  $>0,05$  maka nilai residual

Zumrotun Lutfiah, Rendi Marlianda, Resti Wulandari. Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Lv SD

berdistribusi normal. Kemudian jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Uji Normalitas.**

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS for Windows Version 20 dengan Kolmogrov Smirnov. Menurut Slameto (2015:295) “persyaratan data tersebut normal jika probabilitas atau  $p > 0,05$  pada uji normalitas dengan Kolmogrov Smirnov.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kelas Eksperimen	.209	16	.059	.931	16	.254
	Pretest Kelas Kontrol	.214	16	.048	.904	16	.092
	Post Test Kelas Eksperimen	.197	16	.096	.887	16	.050
	Post Test Kelas Kontrol	.194	16	.111	.902	16	.088

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa signifikasi yang diperoleh data uji normalitas yang menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wik pada kelas eksperimen dan kontrol maka didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar (>) dari 0.05 seperti hasil data pada tabel diatas maka bisa diartikan data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 02 Timpeh berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS for Windows Version 20. Kedua kelompok dikatakan berasal dari kelompok yang homogen apabila hasil uji statistika pada signifikansi menunjukkan angka 0,05. Jadi jika nilai signifikansi > 0,05 dapat dikatakan kedua kelompok tersebut homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 dapat dikatakan kedua kelompok tersebut tidak homogen.

Berdasarkan uji homogenitas dapat disimpulkan hasil nilai sig 0,015 lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya data tidak homogen.

**Hasil Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika siswa berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan *uji paired sample t test*. Uji *paired sample t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas IV. Berikut adalah *tabel uji paired sample t test* sebagai berikut.

**Tabel 5. Uji Paired Sample T Test**

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.000	.168	-2.246	30	.032	-6.000	2.672	-11.457	-.543

Equal variances not assumed			-2.246	27.800	.033	-6.000	2.672	-11.475	-.525
-----------------------------	--	--	--------	--------	------	--------	-------	---------	-------

Jika data normal dan tidak homogen, maka uji t menggunakan *equal variances not assumed* yakni sebesar  $0,01 \leq 0,05$ .

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian tepatnya di SDN 02 Timpeh Kabupaten Dharmasraya sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA dan IVB yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan berjumlah 32 siswa, pada mata pelajaran matematika di kelas IV. Selama kegiatan penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah mulai dari kegiatan uji coba soal dikelas tinggi, dan uji coba soal *pretest*, perlakuan, dan *posttest* yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika yang mana di penelitian ini juga menggunakan 25 butir soal pilihan ganda untuk penelitian soal *pretest* dan *posttest*.

Pada tanggal 3 juni 2024 mulai melakukan sebuah penelitian di SDN 02 Timpeh saat hari pertama melakukan uji coba soal ke kelas yang lebih tinggi yaitu tepatnya pada kelas V uji coba ini gunannya untuk menguji seberapa valid soal yang akan kita tes soal itu di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas V. Setelah selesai uji kevalidan dikelas V maka kita akan mengoreksi dan mengecek berapa banyak soal yang tergolong valid, keesokan harinya setelah mengecek hanya 25 soal yang valid dari 50 soal maka tugas selanjutnya kita membuat soal baru dengan materi yang sama untuk *pretest* kelas IVA dan IVB SDN 02 Timpeh dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Pada tanggal 4 – 6 juni mulai melakukan penelitian di kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan memberikan soal berupa soal *pretest* yang berjumlah 25 butir pertanyaan, setelah selesai melaksanakan uji soal *pretest* maka hari selanjutnya menggunakan media ubur-ubur dikelas eksperimen yaitu pada kelas IVA, dan pada kelas kontrol yaitu kelas IVB menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media, hari berikutnya barulah memberikan soal *posttest* pada kelas IVA dan IVB.

Setelah melakukan uji soal *pretest* di kelas maka untuk nilai tertinggi pada kelas kontrol *pretest* 75 dan nilai *posttest* 80 dan nilai terendah *pretest* 35 dan *posttest* 70 kemudian adapun rata-rata pada nilai Kelas eksperimen *pretest* 88.00 dan *posttest* 93.25 untuk nilai rata-rata kelas kontrol *pretest* 87.50 dan rata-rata *posttest* 92.50. Kemudian adapun rata-rata pada nilai Kelas eksperimen *pretest* 88.00 dan *posttest* 93.25 untuk nilai rata-rata kelas kontrol *pretest* 87.50 dan rata-rata *posttest* 92.50.

Selanjutnya data *pretest* dan *posttest* yang di peroleh di uji normalitasnya adapun hasil uji normalitasnya memperoleh data uji normalitas yang menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wik. Berdasarkan tabel yang ada diatas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data uji normalitas yang menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wik pada kelas eksperimen dan kontrol maka didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar ( $>$ ) dari 0.05 seperti hasil data pada tabel diatas maka bisa diartikan data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 02 Timpeh berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t test*. Untuk kelas eksperimen dan kontrol maka berdasarkan tabel Paired Samples Test diketahui nilai signifikansi 0,05, untuk nilai Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan untuk nilai Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik walaupun sedikit adanya hambatan. Selain itu siswa juga memberi tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun kegiatan yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran yang menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika. Setelah dilaksanakannya *pretest* yang menggunakan soal pilihan ganda pada hari selanjutnya dilakukan lah kegiatan perlakuan yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan pada hari selanjutnya dilakukan kembali kegiatan *posttest* yang menggunakan 25 butir soal pilihan ganda yang di laksanakan di SDN 02 Timpeh yang mana jumlah siswa kelas IV yang berjumlah 32 siswa pada

posttest ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Maka dari materi diatas dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah di beri perlakuan yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika. Maka dalam penelitian ini juga menunjukkan signifikansi nya sebuah data *pretest* dan *posttest* dan  $H_0$  yang di tolak dan  $H_a$  yang diterima.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ubur-ubur pada mata pelajaran matematika pada materi menuliskan bilangan cacah hingga sepuluh ribu kelas IV SDN 02 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media ubur-ubur terdapat perbedaan nilai lebih tinggi dari pada hasil belajar peserta didik dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Daniyati., Ismy, Bulqis Saputri., Ricken, Wijaya., Siti, Aqila Septiyani., and Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* 1(1):282–94. doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- Haryani. (2021). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 5 Klaten. *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1(2):60–68. doi: 10.51878/tea ching.v1i2.256.
- Lestari, Waluya, and Suyitno. (2015). Analisis Kemampuan Keruangan Dan Self Efficacy Peserta Didik Dalam Model Pembelajaran Treffinger Berbasis Budaya Demak. *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 4(2):108–14.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):586–95.
- Pendidikan, Pengertian. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4:7911–15.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(4):7174–87. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3431.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, and Azizah Nur Alifah. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1):3048–3054.
- Sartika, Septi Budi, Rahmania Sri Untari, Vanda Rezenia, and Luluk Iffatur Rochmah. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Umsida Press
- Setiawan, Djodi, and Nia Candra Kurniasih. 2020. “Pengaruh Biaya Bahan Baku Dan Biaya Tenaga Kerja Terhadap Laba Bersih Pada Pt. Satwa Prima Utama.” *Jurnal Ilmiah Akuntansi* 11(April):55–64.