

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN**

Siti Nuraini<sup>1</sup>, Nurul Aini<sup>2</sup>, Machfudzil Asror<sup>3</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email <sup>1</sup>sitinuraini@gmail.com, <sup>2</sup>nurulaini.fkip@unusida.ac.id,

<sup>3</sup>machfudzil.asror@unusida.ac.id

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV B di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dalam bentuk desain penelitian *one group pretest posttest design* yakni membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* di dalam satu kelas yang dilakukan selama 2 kali pertemuan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* terdiri dari satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik. Berdasarkan hasil uji T dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,30 dan setelah diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,04 yang artinya *Asymp sig* ( 2 tailed) lebih kecil dari  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis  $H_a$  diterima” . Maka dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, Hasil belajar

### ***THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV B STUDENTS AT SDN SUKOREJO ON FRACTIONS IN MATHEMATICS***

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the effect of the cooperative learning model of the team games tournament type on the learning outcomes of Class IV B students at SDN Sukorejo on fractions in mathematics. The research method used is the experimental method, in the form of a one group pretest posttest research design that is comparing pretest and posttest scores in one class which is carried out for 2 meetings. The sample in this study used purposive sampling consisting of one group, namely the experimental group which consisted of 24 students. Based on the results of the T test, it can be seen that before being given the treatment the results of the calculation of the T test showed 0.30 and after being given the treatment the results of the calculation of the T test showed 0.04, which means *Asymp sig* (2 tailed) is smaller than  $< 0.05$ , it can be concluded that "  $H_a$  hypothesis is accepted ". So it can be said that there is an influence on the average pretest and posttest results. So there is an influence of the cooperative learning model of the team games tournament type on the learning outcomes of Class IV B students at SDN Sukorejo on fractions in mathematics.*

**Keywords:** Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Student Learning Outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Saat ini di Indonesia sebagian wilayah sudah mulai mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar, kurikulum merdeka belajar yaitu pembelajaran yang mengacu pada minat dan bakat. Menurut Iwinsyah, (2020) mengungkapkan bahwa kurikulum merdeka yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga secara tidak langsung dapat mengoptimalkan prestasi dalam belajar. Dengan adanya kurikulum merdeka belajar diharapkan mampu mengembangkan kompetensi peserta didik. Kurikulum ini juga memudahkan para guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan tingkat kompetensi peserta didik di setiap fase.

Kurikulum merdeka ini lebih optimal untuk bisa mendalami konsep dan menguatkan kompetensi, pembelajaran dibuat untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi covid-19. Pada kurikulum merdeka ini peneliti menggunakan materi pecahan sebagai topik yang di angkat, karena banyak peserta didik yang belum memahami materi pecahan khususnya peserta didik di SDN Sukorejo pada kelas IV B. Dengan nilai KKM 75 dibuktikan hasil belajar peserta didik kelas IV B yang masih dibawah KKM sekitar 79% dan hanya 21% saja nilai peserta didik yang diatas KKM, perlu sangat diperhatikan masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pecahan tersebut dikarenakan dengan model pembelajaran yang monoton dan masih berpusat pada guru sehingga membuat peserta didik mudah bosan dengan pembelajaran dan menganggap pembelajaran matematika materi pecahan tidak menyenangkan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan, karena model pembelajaran tersebut sangat menarik untuk diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV B. Dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan sistem pembelajaran juga menggunakan unsur permainan sehingga menjadikan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Novalia dan Noer (2019) Matematika merupakan ilmu yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Salah satu materi pembelajaran Matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah pecahan. Menurut Ilahiyah, dkk (2019) pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit untuk diajarkan. Banyak peserta didik yang merasa jenuh dengan model pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena tidak menarik.

Menurut Solihah (2016:48) model pembelajaran tipe *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 yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan keterlibatan siswa dalam belajar Nasrudin, (2019:58).

Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik, Menurut (Molstad & Karseth, 2016) mengungkapkan bahwa

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan peserta didik setelah apa yang peserta didik kelas IV B ketahui dan pelajari. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sangat menarik untuk di implementasikan kepada peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Pembelajaran kooperatif membuat peserta didik dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran, hal ini memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Rien Anitra, (2021) pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama.

Dengan demikian pada pembelajaran kooperatif siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab serta saling membantu dan berlatih berinteraksi, komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing masing. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen siswa akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya, peneliti memilih sekolah SDN Sukorejo karena model pembelajaran yang membosankan tanpa adanya keseruan dan unsur permainan dalam pembelajaran, peneliti mengetahui keadaan belajar mengajar di sekolah SDN Sukorejo karena peneliti pernah mengikuti pengenalan lapangan persekolahan di sekolah tersebut.

Maka dari itu peneliti memilih sekolah tersebut untuk dijadikan penelitian khususnya untuk peserta didik kelas IV B pada mata pelajaran matematika materi pecahan karena masih banyak peserta didik yang belum memahami materi tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* nantinya sangat membantu untuk hasil belajar peserta didik. Sesuai uraian diatas maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV B di SDN Sukorejo Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika”.

## **KAJIAN TEORI**

Model Pembelajaran menurut Priansa, (2017:187) bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Peserta didik dan guru yang mampu memotivasi dan menciptakan antusiasme peserta didik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan ungkapan itu peran model pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki berbagai keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran, Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena karakteristik dan keinginan peserta didik dalam belajar beraneka ragam.

Model pembelajaran menurut Ngalimun (2013:7) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model pembelajaran menurut Saefuddin & Berdiati (2014:48) model pembelajaran adalah „kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran“. Berdasarkan penjelasan beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat bahan ajar yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran Menurut Abas Asyafah, (2019) adalah: Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut. Memudahkan guru dalam membelajarkan para peserta didik guna mencapai tujuan yang ditetapkannya. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ciri-ciri model pembelajaran istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri model pembelajaran Hadifah, dkk (2019:5) tersebut ialah:

Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru.

Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin di capai). Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya.

Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa.

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar. Sedangkan model pembelajaran langsung siswa duduk berhadapan dengan guru. Pada model pembelajaran kooperatif siswa perlu berkomunikasi satu sama lain, sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa harus tenang dan memperhatikan guru.

Model pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya, (2016) menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran tipe *TGT*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif.

Hal ini juga di ungkapkan Shoimin, (2013) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademis tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Sejalan juga dengan pendapat Hidayat, (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa di sebuah kelompok tanpa harus memandang perbedaan akademik dan juga jenis kelamin.

Menurut Solihah (2016:48) model pembelajaran tipe *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 yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar Nasrudin, (2019:58).

Berdasarkan dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* adalah proses belajar siswa secara berkelompok, dan saling bekerja sama dalam mempelajari suatu materi yang diberikan, serta materi yang sudah dikuasai harus disampaikan kepada anggota kelompok lain.

Menurut Nasrudin (2019:60) kelebihan model pembelajaran *TGT* yaitu:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

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.

Menurut Nasrudin (2019:60) kelemahan model Pembelajaran *TGT* yaitu masih adanya peserta didik yang memiliki berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini tugas guru membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik lainnya.

Sintaks Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *TGT* menurut Pardede, (2019:68) yaitu:

- 1) penyajian kelas
- 2) membentuk kelompok secara heterogen
- 3) melaksanakan permainan
- 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen
- 5) memberikan sebuah penghargaan

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Menurut Slavin, (2015:170) langkah-langkah *TGT* adalah sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah *TGT* dengan baik.
- 2) Kelompok tim terdiri dari 4-6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.
- 3) Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- 4) Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim.
- 5) Rekognisi tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin yang berhasil diraihinya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi.

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

Hasil Belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Menurut Supardi, (2013) untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”.

Menurut Suprijono dalam Thobroni, (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini merupakan tuntutan besar bagi generasi penerus bangsa untuk meraih cita-cita tersebut. Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh-sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### Materi Pecahan

Menurut Unaenah, dkk (2020) menyatakan bahwa pecahan adalah bilangan tidak utuh. Bilangan pecahan terdiri dari pembilang dan penyebut. Pecahan merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk  $a$  dan  $b$ . Angka  $a$  sebagai pembilang dan angka  $b$  sebagai penyebut, untuk mengetahui lebih besar dan lebih kecil dapat ditunjukkan dengan simbol  $<$  yang artinya lebih kecil dan simbol  $>$  yang artinya lebih besar.

Menurut Heruman, (2014:43) Menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, dan sulitnya model pembelajaran. Akibatnya, guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka seperti pada pecahan  $\frac{1}{2}$  bilangan yang berada di atas disebut pembilang dan bilangan yang berada di bawah disebut penyebut.

Capaian pembelajaran menurut Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022 adalah sebagai berikut: Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilang satu (misalnya,  $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ ) dan antar pecahan dengan penyebut yang sama (misalnya,  $\frac{2}{8}, \frac{4}{8}, \frac{7}{8}$ ).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dalam bentuk desain penelitian *one group pretest posttest design* yakni membandingkan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* di dalam satu kelas. Pada penelitian ini peserta didik diberikan *pretest* kemudian *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* kemudian setelah itu diberikan *posttest*. Desain *one group pretest posttest design* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

(Sumber Sugiyono, 2016:75)

Keterangan :

$O_1$  = *Pretest*

$O_2$  = *Posttest*

X = *treatment* yaitu perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* pada kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukorejo Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sukorejo tahun ajaran 2023 yang berjumlah 50 peserta didik. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel *purposive sampling* untuk sampel penelitian ini menggunakan kelas IV B di SDN Sukorejo yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Peneliti hanya memakai satu kelas yaitu kelas IV B untuk kelas uji coba menggunakan kelas V A.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Suharsimi Arikunto, (2013) Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab, teknik yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data hasil penelitian, yang disajikan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Tujuan *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada *post-test*, siswa kelompok eksperimen diberikan test akhir dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari setelah diberikannya materi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, berupa pertanyaan tentang materi pecahan.pada lembar tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengukur kognitif peserta didik pada materi pecahan. Soal tersebut kemudian dilakukan uji coba terlebih dahulu di kelas V A, setelah soal di uji coba maka akan dilakukan analisis instrumen yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui jumlah soal yang valid dan reliabel hanya 10 soal pilihan ganda.

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi nilai residual memiliki distribusi normal atau tidak. Menurut Ghozali (2017:154) terdapat dua cara dalam memprediksi apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan analisis statistik.

Pengujian ini menggunakan analisis Uji *T-test* untuk menguji hipotesis *independent sample*. Serta untuk menguji signifikan pada perbedaan rata-rata untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk hasil belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B di SDN sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika. Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi uji coba instrumen. Dari hasil penelitian ini data yang diperoleh sudah dihitung uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji T. Hasil penelitian ini telah dijelaskan sebagai berikut:

#### Uji *Instrument* Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes yaitu menghitung dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas:

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak instrumen soal, terlebih dahulu soal yang berjumlah 20 soal pilihan ganda yang telah diujikan kepada peserta didik kelas V A. Setelah diketahui soal-soal yang valid hanya 10 soal pilihan ganda, kemudian soal yang valid tersebut diberikan kepada kelas penelitian fase IVB sebagai kelas eksperimen. Hasil perhitungan menggunakan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 2.

Berdasarkan hasil uji validitas *SPSS 26* menggunakan rumus *product moment pearson* di atas menunjukkan bahwa dari 20 soal pilihan ganda terdapat 10 soal pilihan ganda yang menunjukkan valid. Butir instrumen valid adalah nilai indeks validitas  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel 0,432. Untuk 22 responden dengan signifikansi 5%. Maka soal tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas untuk mengetahui *reliable* pada instrumen soal setelah melakukan validitas di hitung dengan menggunakan *SPSS 26* dilakukan uji reliabilitas terhadap instrumen soal sehingga dihasilkan 10 soal yang *reliable*, ditunjukkan dengan hasil perhitungan *alpha cronbach*. Hasil perhitungan menggunakan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 3.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas *SPSS 26* menggunakan rumus *Alpha cronbach* di atas menunjukkan bahwa dari 20 soal pilihan ganda terdapat 10 soal pilihan ganda yang menunjukkan *reliable*, dengan hasil 0,149. Butir instrumen *reliable* adalah nilai indeks reliabilitas koefisien lebih besar 0,6. Dikatakan *reliable* jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

#### Uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas:

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data variabel dependen dan independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Data yang baik adalah data yang memiliki distribusi normal. Untuk menguji normalitas dapat menganalisis menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dasar keputusan adalah jika nilai peluang statistik  $>$  *level of significan* = 0,05 maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Pada penelitian ini uji normalitas dikatakan normal dapat dilihat pada lampiran 4.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* di atas terlihat 0,94 bahwa nilai peluang statistik  $>$  *level of significan* = 0,05 maka data memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian maka variabel dependen dan independen mempunyai distribusi normal dan data yang baik.

Berdasarkan hasil belajar di atas dengan nilai KKM 75 dapat diketahui peserta didik kelas IV B mengerjakan soal *pretest* masih di bawah KKM, untuk mendapatkan nilai yang lebih baik peserta didik diberi *treatment*. Setelah diberi

Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

*treatment* peserta didik mengerjakan soal *posttest* dan mendapatkan nilai hasil belajar di atas KKM 75.

Uji T setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya dilakukan uji T untuk melihat dan mengetahui apakah ada perbedaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, dapat dilihat pada lampiran 5.

Berdasarkan hasil uji T dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,30 dan setelah diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,04 yang artinya *Asymp sig (2 tailed)* lebih kecil dari  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis  $H_a$  diterima”. Maka dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik fase B di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukorejo, dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2023, 12-13 Juni 2023. Populasi peserta didik dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, yang terdiri dari V A dan IV B. Sampel data dalam penelitian ini adalah kelas IV B yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas V A sebagai kelas uji coba, penelitian ini hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas perbandingan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*.

Diketahui dalam melakukan uji coba soal kepada peserta didik kelas VA dari 20 soal pilihan ganda hanya 10 soal pilihan ganda saja yang valid, kemudian soal yang valid tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IVB untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik Fase IVB di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika. Peneliti mengambil kelas VA sebagai kelas uji coba instrumen.

Hasil analisis penelitian ini di uji menggunakan uji normalitas dengan hasil 0,94 nilai peluang statistik  $> level\ of\ signifikan = 0,05$  maka data berdistribusi normal. Pada penelitian ini data menunjukkan berdistribusi normal maka selanjutnya di uji T untuk mengetahui perbedaan sebelum diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,30 dan setelah diberi perlakuan hasil perhitungan uji T menunjukkan 0,04 yang artinya *Asymp sig (2 tailed)* lebih kecil dari  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis  $H_a$  diterima”. Maka dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik fase B di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya berikut merupakan kesimpulan dari penelitian adalah sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan, sebelum diberi perlakuan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV B materi pecahan hanya

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

21% yang mencapai persentase lulus, setelah diberi perlakuan nilai hasil belajar peserta didik materi pecahan menjadi 30% dan berpengaruh.

Faktor yang menjadi pengaruh dalam hasil belajar karena diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* apabila sering diterapkan maka berpengaruh secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B materi pecahan di SDN Sukorejo.

#### **Saran**

Pada tugas akhir yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B di SDN Sukorejo materi pecahan mata pelajaran matematika, Model pembelajaran *TGT* sangat baik diharapkan dapat menambahkan dengan model pembelajaran lain agar semakin lengkap pengetahuannya sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk perbaikan-perbaikan di setiap sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Asyafah Abas, (2019) Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)

Sandra Ega, Dkk (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan

Ghozali, Immam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2017.

Hadifah, dkk 2019 Model Pembelajaran Inovatif Abad 21

Heruman.2014. Model Pembelajaran Matematika. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Hidayat, (2019). 50 Strategi Pembelajaran Populer. Diva Press.

Ilahiyah, N., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di Sd. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 6(1), 49-63.

Iwinsyah. (2020). Menakar Konsep merdeka belajar <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>

Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022

Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.

*Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror* PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329-344.
- Nasrudin. 2019. Penerapan Metode *TGT (Team 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
- Ngalimun. 2013. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Fauziah Hikmah Endah Nur, dkk (2020) Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa SMA. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 12(1), 51-65.
- Pardede, U. T. (2019). Penigkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran kooperatve
- Rien Anitra, (2021) Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar
- Suharsimi Arikunto, (2013) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek TIPE TGT DI SMAN 1 BATANG TORU. *Mathematic Education Journal*, 2(1), 67-74.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: Pustaka Setia.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. 2016. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Septia Eka Cahya Arum Lestari, dkk (2018) pembelajaran kooperatif tipe *tgt (team games tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika
- Shoimin, A. (2013). 68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media

Siti Nuraini, Nurul Aini, Machfudzil Asror PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV B DI SDN SUKOREJO MATERI PECAHAN

- Solihah. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal SAP. Vol.1, No.1.hlm 45 - 53.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2016:75),*Metode Penelitian Administrasi*, Alfabeta, Bandung, 2004.
- Supardi, 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan kel
- Thobroni, 2016. Belajar dan Pembelajaran, ARRUIZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II
- Unaenah, E., Nurfaizah, A., Safitri, D., Rahmawati, N., Siti, R., Fatimah, N., Adinda, A. P., & Tangerang, U. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Melalui Media CD. Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 2(2), 303– 318.