

# Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV

Trisna Nanda Putri<sup>1\*</sup>, Ni Wayan Arini<sup>2</sup>, Luh Putu Putrini Mahadewi<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received November 07, 2021

Accepted January 10, 2022

Available online January 25, 2022

### Kata Kunci :

Hasil Belajar, Matematika, Team Games Tournament, Question Card.

### Keywords:

Learning Outcomes, Mathematics, Team Games Tournament, Question Card.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Saat proses pembelajaran, siswa jarang melakukan diskusi kelompok yang menyebabkan kurangnya interaksi dan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*), dengan desain penelitian *nonequivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 96 orang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD sebanyak 22 orang kelompok eksperimen dan 26 orang kelompok kontrol. Sampel ditentukan menggunakan teknik *random sampling*. Data hasil belajar dikumpulkan menggunakan metode tes dengan instrument tes hasil belajar. Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial (*uji-t*). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  sama dengan 2,62 dan  $t_{tabel}$  sama dengan 2,000 untuk db sama dengan 46 pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh signifikan siswa yang mengikuti model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di. Rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen yaitu 16,05 lebih besar dari rata-rata (*mean*) kelompok kontrol yaitu 13,04. Simpulan penelitian bahwa model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD.

## ABSTRACT

During the learning process, students rarely conduct group discussions which cause a lack of interaction and active student roles in the learning process. This study aims to determine the effect of the team games tournament learning model with question cards on students' mathematics learning outcomes. This research is a quasi-experiment research, with a research design of nonequivalent post-test only control group design. The population of this study amounted to 96 people. The sample of this study was grade IV elementary school students as many as 22 people in the experimental group and 26 people in the control group. The sample was determined using random sampling technique. Learning outcome data were collected using the test method with a learning outcome test instrument. Learning outcome data obtained were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis techniques (*t-test*). Based on the results of data analysis obtained  $t_{count}$  equal to 2.62 and  $t_{table}$  equal to 2.000 for db equal to 46 at a significant level of 5%. Based on the test criteria, because  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This means that there is a significant effect of students who follow the team games tournament learning model provided with question cards on the learning outcomes of fourth grade students in Mathematics. The average (*mean*) of the experimental group which is 16.05 is greater than the average (*mean*) of the control group which is 13.04. The conclusion of the research is that the team games tournament learning model provided with question cards has an effect on the learning outcomes of fourth grade mathematics students.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [trisananda14@gmail.com](mailto:trisananda14@gmail.com) (Trisna Nanda Putri)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang paling mendasar pada pendidikan formal yang mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini dikarenakan pendidikan di sekolah dasar adalah pondasi pengetahuan awal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan sekolah dasar berperan sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan dasar bagi siswa. Pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku siswa melalui pembelajaran sehingga siswa memiliki pengetahuan serta keterampilan tertentu. Nurdyansah dan Fitriyani (2018) menyatakan bahwa pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk membekali kemampuan dasar kepada siswa agar mampu mempersiapkan diri mengikuti pendidikan menengah. Pembelajaran yang diselenggarakan pada pendidikan sekolah dasar masih bersifat umum (Sugiarto et al., 2018). Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sudah ditetapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini menerapkan sistem pembelajaran berbasis tematik integratif (terpadu). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, inovatif, dan aktif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Morelent & Syofiani, 2018; Pratiwi, 2017). Pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik yang muatan pelajarannya antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, dan PJOK khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Pelajaran Matematika lebih menekankan pada pemahaman anak secara mendalam dan bukan bersifat hafalan. Menurut Purwaaktari (2015) Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan mempelajari Matematika, kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis akan dapat berkembang. Belajar Matematika harus dengan pemahaman secara aktif untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan baru dari pengalaman serta pengetahuan sebelumnya (Nasution, 2015). Pembelajaran Matematika lebih mengutamakan kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan matematis untuk memecahkan masalah. Hamzah (dalam Nuryati & Safiitri, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika merupakan proses membangun dan mengembangkan pemahaman seseorang tentang fakta, konsep, prinsip, serta skill sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran Matematika merupakan proses pembelajaran yang menekankan pada pola berpikir dan mengorganisasikan segala pembuktian yang logis agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa terhadap materi Matematika dengan cara membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan pelajaran. Pada usia sekolah dasar, Matematika harus benar-benar dipahami secara mendalam agar nantinya materi yang didapat akan berguna untuk tahap pendidikan ke jenjang berikutnya. "Pembelajaran Matematika sangat perlu diasah sejak dini karena Matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, serta merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini, pelajaran Matematika terutama di tingkat pendidikan sekolah dasar masih sangat memperhatikan. Hal ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara pelajaran Matematika di kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa tidak dapat berkembang secara mandiri. Saat proses pembelajaran, siswa jarang melakukan diskusi kelompok yang menyebabkan kurangnya interaksi dan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru (*teacher centered*), sehingga siswa belum siap untuk menguasai materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi yang disampaikan oleh guru. Kebanyakan siswa masih sering menghafal jawaban daripada memahami konsep dalam pelajaran Matematika. Dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan siswa masih kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, guru jarang dalam memanfaatkan model pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Di samping wawancara dan observasi, juga dilakukan pencatatan dokumen tentang hasil Penilaian Tengah Semester (PTS). Nilai hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini terbukti dari penilaintengah semester hasil belajar Matematika masih banyak yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 60,42%. Menyikapi hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM, guru perlu melakukan upaya alternatif dalam pembelajaran yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif. Perlu adanya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran Matematika adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dalam sebuah kelompok atau tim saling bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar berkelompok dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk

mengerjakan tugas bersama-sama untuk memperoleh pemahaman yang sama (Rumape et al., 2020; Witari et al., 2017). Ada banyak tipe model dalam pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Model pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan *tournament* akademik berupa kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu (Cahyaningsih, 2017; Syafitri et al., 2019). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam kelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan yang membuat siswa antusias dalam belajar (Diartha et al., 2019). Jika siswa merasa senang untuk mengikuti sebuah pembelajaran, maka semangat belajar siswa akan meningkat yang nantinya akan memengaruhi hasil belajarnya. Selain itu, siswa berkompetisi dalam suasana yang konstruktif positif. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan siswa akan bersaing dengan siswa lainnya yang memiliki kemampuan akademis setara, sehingga lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Gunarta (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran lebih efektif dan efisien apabila diterapkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan dengan model pembelajaran TGT adalah media *question card*. *Question card* terdiri dari dua kata yaitu *question* (pertanyaan) dan *card* (kartu) (I. Gd Gunarta, 2019). *Question card* adalah kartu yang berisi pertanyaan/soal. Media pembelajaran *question card* adalah salah satu jenis dari media pembelajaran visual diam (Handayani et al., 2017; Wahyuni, 2018). Pada penggunaan *question card* siswa ditugaskan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu tersebut untuk mengumpulkan poin dalam kelompoknya masing-masing, sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar (I. Gd Gunarta, 2019). Media *question card* memiliki kelebihan mudah disimpan, dibawa, dibuat, dan juga memiliki tampilan menarik. Pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) bermediakan *question card* memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bekerja sama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain (Diantari et al., 2017; I. G Gunarta, 2019). Selama kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Pada penelitian ini tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat dikontrol secara ketat dan tidak mungkin untuk menggunakan eksperimen murni dengan alasan kelas yang sudah terbentuk tidak mungkin diubah, sehingga penelitian ini termasuk eksperimen semu (*quasy eksperiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Post-test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan yang berjumlah 96 siswa. Penelitian ini menggunakan Penilaian Tengah Semester (PTS) Matematika untuk mengetahui apakah kemampuan siswa kelas IV masing-masing sekolah setara atau belum. Uji kesetaraan dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Dari hasil undian didapatkan 2 sekolah yaitu kelas IV SD Negeri 4 Sangsit dan kelas IV SD Negeri 8 Sangsit. Dari 2 sekolah tersebut diundi lagi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diadakan pengundian, didapatkan kelas IV SD Negeri 4 Sangsit sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card*. Kelas IV SD Negeri 8 Sangsit sebagai kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes. Metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar Matematika, dengan jenis tes menggunakan tes pilihan ganda. Tes hasil belajar yang digunakan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya dilakukan uji validitas oleh pakar yang membidangi pelajaran Matematika. Kemudian dilakukan uji coba soal diantaranya uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan dayabeda tes. Setiap soal pilihan ganda dengan empat alternative jawaban yang dipilih oleh siswa (alternative a, b, c, dan d). Setiap jawaban benar

diberi skor 1 dan siswa yang tidak menjawab mendapat skor 0. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Agung, 2014). Terdapat dua uji validitas yang dilakukan, yaitu uji validitas isi dan uji validitas butir tes. Validitas isi memberikan hasil terhadap kesesuaian antara kemampuan subjek dengan hasil belajar. Instrumen yang disusun harus diuji oleh dua orang ahli, yaitu dari dosen pembimbing atau dosen pakar Matematika. Hasil uji coba kedua ahli tersebut dianggap mewakili semua hal sebagai dasar memutuskan bahwa tes hasil belajar Matematika telah memenuhi syarat validitas isi. Sebelum soal diuji cobakan, soal yang telah dibuat diuji terlebih dahulu melalui validitas pakar. Setelah butir soal divalidasi kedua pakar, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan perhitungan menurut Gregory.

Agar dapat memperoleh data yang valid, instrument atau alat yang digunakan untuk mengevaluasi harus valid. Teknik korelasi yang digunakan untuk menguji validitas butir untuk tes hasil belajar adalah dengan teknik korelasi *Product Moment*. Menghitung koefisien korelasi antara variabel bebas interval (skor) dengan variabel terikat (skor) menggunakan teknik korelasi (Agung, 2014). Uji reliabilitas instrumen dilakukan hanya untuk butir yang valid. Selanjutnya, penentuan besaran koefisien tes hasil belajar dihitung dengan rumus Kuder Rihadson 20 (KR-20). Tingkat kesukaran butir tes merupakan bilangan yang menunjukkan proporsi peserta ujian (*testee*) yang dapat menjawab betul butir-butir soal tersebut. Di dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol  $P$  ( $p$  besar), singkatan dari kata "proporsi". Daya pembeda tes merupakan kemampuan butir tes untuk membedakan antara *testee* kelompok atas (pintar) dan *testee* kelompok bawah (lemah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat  $D$  ( $d$  besar). Jika " $D$ " negatif, soal tersebut sangat buruk dan harus dibuang. Tes yang baik, apabila memiliki  $D$  antara 0,15 - 0,20 atau lebih. Dalam penelitian ini, tes yang akan digunakan harus memiliki kriteria daya beda mulai dari cukup baik sampai sangat baik (Koyan, 2012). Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif berfungsi untuk mengelompokkan data, menyelesaikan, memaparkan, dan menyajikan hasil olahan. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi (SD). Sedangkan analisis statistik inferensial adalah suatu cara pengolahan data untuk menguji suatu hipotesis (Agung, 2014) Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian yaitu metode analisis uji-t atau *t-test*. Sebelum dilakukan pengujian untuk mendapatkan kesimpulan, data yang diperoleh perlu diuji normalitasnya. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data untuk skor hasil belajar Matematika siswa digunakan analisis *chi-square*. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk menguji homogenitas varians kedua kelompok, digunakan rumus uji Fisher ( $F$ ). Setelah data yang diuji dengan uji prasyarat, jika terbukti bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian selanjutnya adalah uji-t. Jika uji-t menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Deskripsi data hasil penelitian ini meliputi deskripsi data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan deskripsi data hasil *post-test* kelompok kontrol. Data hasil *post-test* hasil belajar Matematika siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 20 dan skor terendah adalah 12. Sebelum menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan rentang data (*range*). Hasil analisis deskriptif data hasil belajar Matematika pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 16,05 dengan kategori **sangat baik**. Data hasil *post-test* hasil belajar Matematika siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 17 dan skor terendah adalah 9. Sebelum menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan rentang data (*range*). Hasil analisis deskriptif data hasil belajar Matematika pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 13,04 dengan kategori **baik**. Rangkuman hasil deskriptif data hasil belajar Matematika pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rangkuman Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika

Statistik Deskriptif	Hasil Belajar Matematika	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	16,05	13,04
Varians	14,59	17,31
Standar Deviasi	3,82	4,16
Skor Maksimum	20	17
Skor Minimum	12	9
Rentangan	9	9

Uji prasyarat dilakukan untuk memperoleh fakta apakah data memenuhi prasyarat homogeny varians dan normalitas data. Hal ini dilakukan kelompok kontrol berdistribusi normal mempunyai varians data yang homogen dari populasi yang sama. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data dilakukan terhadap hasil post-test kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam uji ini digunakan analisis *Chi-Kuadrat* ( $\chi^2$ ) dengan kriteria data berdistribusi normal, harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil dari *Chi-Kuadrat* tabel pada taraf signifikansi 5% dengan dk (jumlah baris - 1). Berdasarkan perhitungan analisis normalitas dengan uji *Chi-Kuadrat* diperoleh  $\chi^2_{hit}$  pada kelompok eksperimen sebesar 6,69. Sedangkan  $\chi^2_{hit}$  pada kelompok kontrol sebesar 10,88, dengan dk = jumlah baris - 1 = 6 - 1 = 5, sehingga didapatkan harga  $\chi^2_{tab}$  sebesar 11,07. Hasil hitung tersebut menunjukkan bahwa ( $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ ), sehingga data hasil belajar Matematika kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Uji yang digunakan adalah Uji-F dengan kriteria data homogen  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .  $F_{hitung}$  hasil belajar Matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 1,19. Sedangkan  $F_{tabel}$  dengan  $db_{pembilang} = 1$ ,  $db_{penyebut} = 46$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 4,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal serta homogen. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat/asumsi analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian ( $H_1$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ) dengan menggunakan uji-t dengan rumus *polled-variens*. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $db = (n_1 + n_2) - 2$ . Hasil perhitungan analisis uji-t menunjukkan bahwa,  $t_{hitung} = 2,62$  dan  $t_{tabel} = 2,00$  dengan  $db = (n_1 + n_2) - 2 = 46$  pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa  $t_{hitung} (2,62) > t_{tabel} (2,00)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2019/2020. Rangkuman hasil analisis uji t disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Data Hasil Belajar Matematika	N	Db ( $n_1 + n_2 - 2$ )	Mean ( $\bar{x}$ )	s <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	26	46	16,05	14,59	2,62	2,000	t <sub>hitung</sub> > t <sub>tabel</sub> ( $H_0$ ditolak)
Kelompok Kontrol	22		13,04	17,31			

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t, diketahui  $t_{hitung} = 2,62$  dengan  $db = (n_1 + n_2) - 2 = 46$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel}$  yaitu 2,00. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa  $t_{hitung} (2,62) > t_{tabel} (2,00)$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2019/2020.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2019/2020. *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran *team games tournament* menuntut siswa untuk saling berbagi ide-ide untuk memecahkan masalah dengan teman kelompoknya (Armin & Astuti, 2021; Diartha et al., 2019). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT siswa dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan oleh kelompok dan turnamen yang diikuti tiap anggota kelompok sehingga model pembelajaran ini mampu mengarahkan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan termotivasi untuk saling meningkatkan hasil perolehan poin kelompoknya (Sukasih, 2018; Syafitri et al., 2019).

Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Ada beberapa kelebihan model pembelajaran TGT yaitu memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, mengurangi perilaku mengganggu terhadap sesama siswa saat pembelajaran berlangsung, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman yang didapatkan lebih mendalam terhadap pokok bahasan, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (Dewi et al., 2016). Langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Parmawati et al., 2019). Penggunaan media merupakan salah satu penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran di SD karena media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran efektif yang dapat memudahkan berjalannya proses penyampaian materi atau konsep pada siswa. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan materi yang diajarkan lebih mudah dipahami (I. Gd Gunarta, 2019). Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan dengan model pembelajaran TGT adalah media *question card* (kartu soal).

Media pembelajaran *question card* adalah media pembelajaran menggunakan kertas yang dipotong persegi sehingga membentuk seperti sebuah kartu. Di dalam media *question card* tersebut terdapat sebuah gambar serta sebuah pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa agar siswa yang lain dapat menjawab. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal. Dalam menjawab pertanyaan tersebut siswa diberikan waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya. Dengan menggunakan media *question card*, siswa belajar menjadi lebih rileks dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, ingin tahu, kerjasama, persaingan sehat, serta aktif (I. G Gunarta, 2019). Pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bermediakan *question card* memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bekerjasama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuannya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain. Selama kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) bermediakan *question card* memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkeja sama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain.

Pembelajaran dengan model TGT bermediakan *question card* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan tantangan tersendiri bagi siswa dalam menjawab pertanyaan yang ada pada media *question card*, sehingga siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh untuk memahami materi yang dipelajari. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang akan melibatkan seluruh siswa di dalam kelas pada akhir proses pembelajaran. Perpaduan antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *question card* akan lebih memudahkan siswa untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* bermediakan *question card* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu bergantung pada guru, dan berani mengemukakan pendapat. Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha dalam menyelesaikan permasalahan pada pelajaran Matematika, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih lama diingat oleh siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card*, siswa dapat membangun pemahaman tentang suatu konsep atau materi yang dipelajari dengan caranya sendiri. Siswa dapat menemukan pemahaman karena adanya pengalaman yang

cukup bagi mereka. Perbedaan hasil belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bermediakan *question card* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa model TGT bermediakan *question card* disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT bermediakan *question card* membuat siswa lebih aktif dan tanggap dalam menyelesaikan persoalan. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2019/2020. Selain itu, model pembelajaran *team games tournament* bermediakan *question card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN di Gugus VI Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Dewi, N. K. A. S., Made Sulastri, M. P., & Sudana, D. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7508>.
- Diantari, K. A., Suniasih, N. W., & Ardana, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Selatan. *Journal of Education Technology*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12505>.
- Diarta, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7, 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120.
- Gunarta, I. Gd. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Handayani, N. P. I., Made Putra, M. P., & Ardana, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) Berbantuan *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif.
- Morelent, Y., & Syofiani. (2018). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–152. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>.
- Parmawati, A., Reffiane, F., & Hadi, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Ledusa Tema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 394. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19331>.
- Pratiwi, N. L. M. T. (2017). Pengembangan Buku Cerita Anak Dengan Menginsersi Budaya Lokal dalam Tema Kegemaranku Untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.23887/jipp.v1i3.11984>.
- Rumape, O., Christopel, N., La Kilo, J., & La Kilo, A. (2020). Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Kartu Nama dari Tata Nama Senyawa Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 40–46. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18609>.

- Sugiarto, R., Nurdyansyah, N., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 201–212. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>.
- Wahyuni, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus IV Blahbatuh Tahun Ajaran 2017/2018. *E-Journal PGSD*, 6(1).
- Witari, I. G. A., Putri, M., & Rati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7445>.