

**MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN MEDIA PAPAN BERPAKU TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV  
DI SD GUGUS II**

Luh Jelita Julistiadi<sup>1</sup>, IG Agung Jaya Suryawan<sup>2</sup>, I Putu Suardipa<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STAHN Mpu Kuturan Singaraja

**Abstrak**

Penelitian Eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku pada siswa kelas IV di SD gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian eksperimen ini termasuk jenis eksperimen semu yang didesain dengan konsep *non-equivalen post-test only control group design*. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 199 orang yang merupakan siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021. Kelas IV SD Negeri 4 Temukus yang berjumlah 36 siswa terpilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IV SD Negeri 1 Temukus berjumlah siswa terpilih sebagai kelompok kontrol. Hasil tersebut diperoleh dari penentuan sampel melalui *simple random sampling*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV di SD gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku adalah 85,53 dengan standar deviasi 7,020, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah adalah 70,838 dengan standar deviasi 10,5423. Taraf signifikan t (tabel) dengan jumlah responden  $73 = 2,000$ , sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t dinyatakan bahwa  $6,987 > 2,000$ . Jadi, dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021.

**Kata-kata kunci:** Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media PapanBerpaku, Hasil Belajar Matematika

**Abstract**

*This experimental research aims to determine the significant effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by nailed board media on grade IV students in SD cluster II, Banjar District, Buleleng Regency, Academic Year 2020/2021. This experimental research is a quasi-experimental type designed with the concept of non-equivalent post-test only control group design. The total population in this study was 199 people who were fourth grade students of SD in Cluster II, Banjar District, Buleleng Regency, Academic Year 2020/2021. Class IV SD Negeri 4 Temukus, totaling 36 students, was selected as the experimental group, while class IV SD Negeri 1 Temukus had the number of students selected as the control group. These results were obtained from the determination of the sample through simple random sampling. Based on research conducted in class IV in SD cluster II, Banjar District, Buleleng Regency, it shows that there is a significant effect of the application of the Teams Games Tournament learning model*

*assisted by nailed board media on mathematics learning outcomes. This can be seen based on the average student learning outcomes using the Teams Games Tournament learning model assisted by nailed board media is 85.53 with a standard deviation of 7.020, while the average student learning outcomes using the lecture method is 70.838 with a standard deviation of 10,5423. Significance level  $t$  (table) with the number of respondents  $73 = 2,000$ , so it can be seen from the significance generated in the  $t$  test it is stated that  $6,987 > 2,000$ . So, thus the Teams Games Tournament learning model assisted with nailed board media has a significant effect on improving student learning outcomes in mathematics class IV SD in Cluster II Banjar District, Buleleng Regency, 2020/2021 Academic Year.*

**Keywords :** *Teams Games Tournament Model Assisted by Nailed Board Media, Mathematics Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa :

“ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara “.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, pendidikan perlu penanganan yang

lebih baik lagi sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik, karena pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas anak bangsa.

Kurikulum pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya (Subarinah, 2006). Matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan. Dengan matematika, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis.

Matematika melatih cara berpikir dan kemampuan penalaran siswa sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Solihah, 2016). Dalam pembelajarannya, matematika tidak berdiri sendiri melainkan terkait dengan konsep-konsep yang lainnya juga. Untuk itu, pembelajaran matematika seharusnya dapat menarik perhatian siswa, agar siswa mau belajar dan menggali pengetahuan serta keterampilan berhitung mereka. Model pembelajaran yang menarik dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament*.

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda menurut (Rusman, 2012). Penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam (Trianto, 2010) langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu siswa ditempatkan dalam tim belajar secara heterogen, guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim dan yang terakhir seluruh siswa dikenai kuis.

Model pembelajaran yang baik tanpa didukung oleh media yang tepat, tujuan ataupun hasil pembelajaran tidak pula tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, olehkarena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan yang tepat, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Konsep-konsep dalam matematika tergolong konsep yang bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok diperkirakan cocok digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar adalah media papan berpaku, yang terdiri dari papan-papan yang disusun

menyerupai bentuk bangun datar. Media papan berpaku tersebut dapat memudahkan siswa untuk mengenali dan mempelajari bangun-bangun datar. Dengan demikian pembelajaran di kelas akan mudah di terima oleh siswa.

Media papan berpaku memberikan pemahaman tentang materi pelajaran yang ingin disampaikan secara konkret, yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian sehingga menyebabkan timbulnya rasa senang pada diri siswa yang mendatangkan ketertarikan dan kepuasan pada diri siswa. Jika ketertarikan dan kepuasan siswa dalam belajar meningkat, maka hasil belajar akan meningkat pula. Siswa yang memiliki ketertarikan dan kepuasan dalam belajar akan selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini akan memberikan efek peningkatan terhadap hasil belajar jika model *Teams Games Tournament* dipadukan dengan media papan berpaku. Pemahaman konsep-konsep esensial model *Teams Games Tournament* yang baik semestinya akan mempermudah siswa dalam mencapai peningkatan hasil belajar yang bermuara pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Kenyataan saat ini di kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng masih jauh dari kondisi ideal tersebut. Pembelajaran matematika di sekolah dasar yang dilaksanakan oleh guru masih kurang efektif. Pada pengajaran mata pelajaran ini, guru belum banyak mengikutsertakan siswa untuk bersikap aktif dan kreatif pada proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar adalah perolehan atau taraf kemampuan yang dimiliki atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode atau waktu tertentu (Syarafuddin dkk, 2019). Hasil belajar yang dimaksud adalah dari aspek kognitif, yaitu berupa nilai angka yang

diperoleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang ada pada Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten diperoleh beberapa informasi yang dikemukakan. Guru mengatakan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal tersebut bersumber dari berbagai permasalahan dan faktor-faktor tertentu. Pertama, siswa belum menunjukkan partisipasi yang tinggi pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Kedua, siswa belum dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah matematika. Ketiga, minat siswa untuk belajar cenderung kurang. Keempat, guru masih jarang dalam memanfaatkan model-model pembelajaran inovatif dan alat peraga atau media pembelajaran yang relevan.

Selain melakukan proses wawancara, juga dilaksanakan observasi proses belajar mengajar mata pelajaran matematika di kelas IV. Berikut adalah beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi. (1) Guru jarang menerapkan model pembelajaran

ketika pembelajaran matematika berlangsung, hal ini ditandai dengan proses pembelajaran di dalam kelas yang lebih didominasi guru sehingga siswa cenderung cepat bosan dalam proses belajar. (2) siswa kurang menunjukkan sikap semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat dari partisipasi siswa yang kurang dalam berdiskusi dan merespons pertanyaan yang diberikan guru serta kurangnya minat siswa untuk mengajukan sebuah pertanyaan. (3) Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak dapat melihat gambaran dari pembelajaran matematika yang sedang diterima yang dapat menyebabkan siswa susah memahami materi pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang diperoleh dari masing-masing wali kelas IV di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng, pencapaian KKM mata pelajaran matematika pada nilai ulangan akhir semester (UAS) ganjil siswa kelas IV tahun pelajaran 2020/2021 disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Pencapaian KKM Siswa pada Ulangan Akhir Semester (UAS)

No	Nama Sekolah	Jml. Siswa	KKM	Siswa menca-pai KKM	Siswa tidak menca-pai KKM	Presentasi Siswa Mencapai KKM	Presentasi Siswa tidak Mencapai KKM
1	SD Negeri 1 Temukus	37	60	19	18	51,35%	48,65%
2	SD Negeri 4 Temukus	36	60	26	10	72,22%	27,78%
3	SD Negeri 5 Temukus	30	65	12	18	40,00%	60,00%
4	SD Negeri 1 Tigawasa	32	65	15	17	46,88%	60,00%
5	SD Negeri 2 Tigawasa	33	60	18	15	54,55%	53,12%
6	SD Negeri 3 Tigawasa	31	65	11	20	35,48%	64,52%
<b>Total</b>		<b>199</b>		<b>101</b>	<b>98</b>	<b>50,75%</b>	<b>49,25%</b>

Pemahaman terhadap konsep-konsep esensial pada mata pelajaran matematika

untuk materi bangun datar masih rendah. Selain itu jumlah peserta didik yang berhasil

mencapai dan melampaui KKM kurang dari 75%. KKM mata pelajaran matematika pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah 60 hingga 65. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKM yang kurang dari 75% ini menyebabkan guru harus melakukan pembelajaran remedial secara klasikal. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran matematika di Kelas IV tersebut khususnya, dan di gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng secara keseluruhan. Berdasarkan pemikiran tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil siswa pada mata pelajaran matematika, diadakan penelitian lebih lanjut mengenai “*Model Teams Games Tournament*” Berbantuan Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah kelas IV SD di Gugus II, Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. Adapun waktu penelitian ini yaitu pada rentang waktu semester genap tahun pelajaran

2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021, yang terdiri atas SD Negeri 1 Temukus, SD Negeri 4 Temukus, SD Negeri 5 Temukus, SD Negeri 1 Tigawasa, SD Negeri 2 Tigawasa dan SD Negeri 3 Tigawasa. Jumlah populasi adalah 199 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Simple random sampling*. Teknik random sampling dilakukan dengan sistem undian. Berdasarkan hasil pengundian pertama, diperoleh dua kelas sampel yaitu kelas IV SD Negeri 1 Temukus dan kelas IV SD Negeri 4 Temukus. Kelas IV SD Negeri 1 Temukus dengan jumlah 37 siswa dan kelas IV SD Negeri 4 Temukus dengan jumlah 36 siswa. Berdasarkan hasil pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh kelas IV SD Negeri 4 Temukus sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 1 Temukus sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (metode ceramah). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent post-test only control group design*, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

” *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design* ”

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X1	O1
Kontrol	-	O2

(dalam Agung, 2014: 163)

Keterangan:

- X1 = Perlakuan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku (Kelompok Eksperimen)
- = Tidak mendapat perlakuan berupa penggunaan model *Teams Games Tournament*



- berbantuan mediapapan berpaku (Kelompok Kontrol)
- O1 = Tes akhir (*post-test*) kelompok eksperimen.
- O2 = Tes akhir (*post-test*) kelompok kontrol.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes objektif yang terdiri dari 30 butir soal. Tes hasil belajar matematika yang digunakan dalam penelitian ini dibuat berdasarkan pada indikator kurikulum sekolah dasar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif yang digunakan meliputi mean, nilai tertinggi, nilai terendah dan standar deviasi. Hasil perhitungan mean median

modus disajikan dalam bentuk histogram yang bertujuan untuk menafsirkan sebaran data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas IV baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Adapun analisis statistik inferensial dalam penelitian ini adalah uji-t dengan *Independent Sample*. Sebelum menguji hipotesis penelitian, maka dilakukan uji prasarat yang meliputi uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dan uji homogenitas dengan *Test Of Homogeneity Of Varians*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

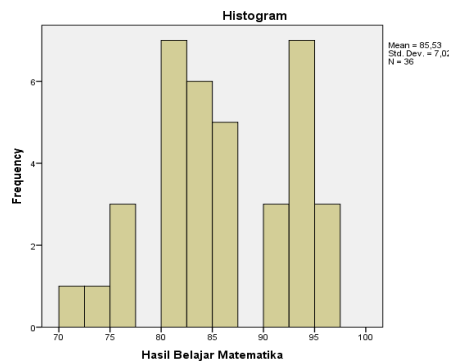
Hasil analisis statistik deskriptif data penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar Matematika	36	70	97	85,53	7,020
Valid N (listwise)	36				

Berdasarkan data pada tabel di atas, skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen adalah 85,53. Distribusi

frekuensi kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen disajikan pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Diagram kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen

Sedangkan deskripsi hasil belajar matematika pada kelompok kontrol disajikan

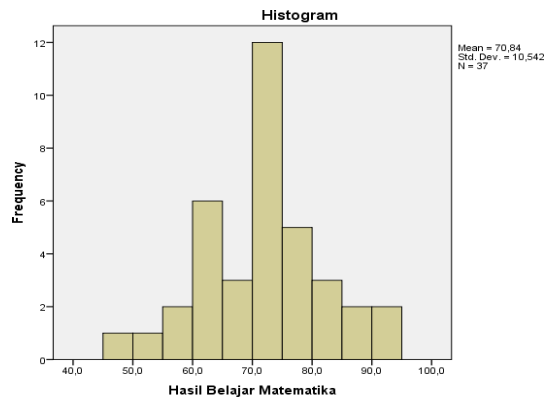
pada tabel 3berikut.

Tabel 3. Hasil belajar matematika

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar Matematika	37	47,0	93,0	70,838	10,5423
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan data pada tabel di atas, skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen adalah 70,838. Distribusi frekuensi

kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram hasil belajar matematika

Setelah melakukan analisis statistik deskriptif, selanjutnya dilakukan uji prasyarat untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas sebaran

data *post-test* hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil belajar matematika kelompok eksperimen dan kontrol *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Hasil Belajar Eksperimen	Hasil Belajar Kontrol
N		36	37
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	85,6389	70,9730
	Std. Deviation	6,84587	11,47821
Most Extreme Differences	Absolute	,137	,128
	Positive	,128	,128
	Negative	-,137	-,115
Test Statistic		,137	,133
Asymp. Sig. (2-tailed)		,087 <sup>c</sup>	,128 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Pengujian normalitas dengan One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test terlihat bahwa Kelompok Eksperimen mendapat nilai Test Statistic sebesar 0,137 dan signifikasi sebesar 0,087. Hal ini berarti taraf signifikasi hitung lebih besar dari taraf signifikasi . Pada Kelompok Kontrol Pengujian normalitas dengan One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test terlihat bahwa Kelompok Kontrol mendapat nilai harga Test Statistic sebesar 0,133 dan signifikasi

sebesar 0,128. Hal ini berarti taraf signifikasi hitung lebih besar dari taraf signifikasi . Dengan demikian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol berasal dari populasi normal.

Uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	2,957	1	71	,090
	Based on Median	2,524	1	71	,117
	Based on Median and with adjusted df	2,524	1	53,101	,118
	Based on trimmed mean	2,961	1	71	,090

Dari hasil statistik *output SPSS versi 24.0* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasi yang diperoleh sebesar 0,90. Hal ini berarti taraf signifikasi hitung = 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan homogen. Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan

mempunyai tingkat varian yang sama. Setekah dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan Uji Hipotesis. Menggunakan uji-t menggunakan *independent sample Test* dengan kriteria  $H_0$  tolak jika  $t_{hit} > t_{tab}$  dan  $H_0$  terima jika  $t_{hit} < t_{tab}$ . Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel di berikut ini.

Tabel 6 *Independent Samples 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	Equal variances assumed	2,957	,090	6,987	71	,000	14,690	2,102	10,498	18,882
	Equal variances not assumed			7,025	62,862	,000	14,690	2,091	10,511	18,869

Berdasarkan tabel output *Independent Samples Test* diketahui nilai t hitung adalah sebesar 6,987 dan t tabel dengan jumlah responden 73 adalah 2,000. Dengan demikian nilai t hitung sebesar  $6,987 > t \text{ tabel } 2,000$ , maka berdasarkan pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai t hitung dengan t tabel, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah.

**Pembahasan**

Hasil analisis data penelitian menunjukan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021. Berdasarkan pengamatan pada tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku dapat secara langsung melatih siswa untuk lebih terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses

pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dapat dilihat hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat akibat penerapan salah satu model pembelajaran yang inovatif ini. Model pembelajaran ini sudah diaplikasikan dengan tepat sesuai dengan sintaks yang disusun sehingga mampu membuat siswa lebih aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan diiringi dengan pembahasan permasalahan-permasalahan matematika yang konkret. Dengan demikian, siswa dapat berpikir sesuai dengan konteks permasalahan matematika yang dibahas tersebut. Mudah-mudahan siswa dalam mencerna permasalahan yang konkret mengakibatkan siswa menjadi tertarik dan tertantang dalam memecahkan soal yang disajikan dalam permasalahan yang konkret tersebut. Kemampuan berpikir kritis siswa menjadi terlatih dan siswa berusaha dalam menggunakan kemampuannya tersebut. Terlebih, dengan permasalahan terbuka yang disajikan menyebabkan siswa mampu lebih mendalami konsep matematika yang terkandung dalam permasalahan tersebut.

Pada pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku, siswa bisa belajar dalam kelompok kecil. Dalam proses pembelajaran,

siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya dan dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya. Secara umum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membuat siswa memperoleh kesan yang berbeda dalam mempelajari suatu konsep matematika. Selain itu, teori yang dikemukakan oleh Ali (2007) mengenai tujuan pembelajaran matematika di SD sudah dapat dicapai melalui pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tujuan pertama yaitu anak dapat secara aktif terlibat dalam proses belajar dan kesempatan untuk mengemukakan ide-ide mereka. Hal tersebut tercermin dari anak-anak telah mampu mencoba mengemukakan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Tujuan kedua yaitu melatih karakteristik dan tahapan berpikir yang teridentifikasi dan dapat dipastikan bahwa anak melalui tahapan-tahapan tersebut. Hal ini tercermin dari anak telah mampu mengaitkan teori berdasarkan hal konkret yang telah anak alami, hal ini sesuai dengan tahapan berpikir siswa yaitu operasional konkret. Tujuan ketiga yaitu belajar bergerak dari tahapan yang bersifat konkret ke tahapan yang lebih abstrak. Tujuan keempat, mampu untuk menggunakan simbol serta representasi formal serta alamiah berkembang dari tahapan yang lebih konkret, Hal ini tercermin dari kemampuan siswa yang telah mampu mengaplikasikan rumus-rumus matematika dalam pembelajaran. Tujuan terakhir yaitu membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan pembelajaran yang telah dirancang.

Hasil penelitian ini juga sudah sejalan dengan kajian hasil penelitian relevan yang

telah dilakukan sebelumnya. Seperti yang terdapat dalam hasil penelitian Ujiati Cahyaningsih (2017) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa. Selain itu, penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Indra Rukmana (2019) menyimpulkan bahwa media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Hal tersebut membuktikan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai atau sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Inovasi dalam penelitian ini yang menjadi pembaharuan adalah dipadukannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku dalam sebuah pembelajaran matematika di sekolah dasar. Teori-teori yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian ini juga telah dilaksanakan dengan tepat.

Berdasarkan hasil perhitungan uji  $t$  dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 24.0 for Windows* yang digunakan peneliti, bahwa ketika  $t$  tabel  $>$   $t$  hitung maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku pada pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021. Ketika  $t$  tabel  $<$   $t$  hitung, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku pada pelajaran matematika siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021.

Untuk taraf signifikan ( $t$  tabel) dengan jumlah responden  $73 = 2,000$ . Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji  $t$  tersebut dinyatakan bahwa  $6,987 > 2,000$ . Dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan pada games yang diberikan.
2. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.
3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games*

*Tournament* berbantuan media papan berpaku. Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku adalah 85,33 dengan standar deviasi 7,020, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah adalah 70,838 dengan standar deviasi 10,5423. Sehingga berdasarkan hasil uji  $t$  yang telah dilakukan dengan melihat hasil  $t$  hitung dan  $t$  tabel, maka yang dihasilkan adalah  $t$  hitung <  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku pada pelajaran matematika kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021. Jadi, untuk taraf signifikan ( $t$  tabel) dengan jumlah responden  $73 = 2,000$ . Sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji  $t$  tersebut dinyatakan bahwa  $6,987 > 2,000$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media papan berpaku memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2020/2021.

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran hendaknya

- mempertahankan kemampuan yang telah diperoleh agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dan memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman yang ditemukan.
2. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas hendaknya lebih berinovasi dan dapat memilih model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang ada serta dapat memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan karakteristik siswa.
  3. Kepala sekolah hendaknya dapat ikut serta memperkenalkan dan memberikan dorongan bagi guru-guru untuk menerapkan model-model pembelajaran inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media papan berpaku.
  4. Peneliti lain yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media papan berpaku dalam bidang pelajaran matematika maupun pelajaran lainnya yang sesuai hendaknya memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini dan dapat menambahkan inovasi terbaru sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian yang akan dilakukan.
- Penelitian*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- BNSP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Cahyaningsih, Ujianti. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 03 (01).
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP Vol. 1* No. 1
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implimentasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

#### DAFTAR PUSTAKA

Agung, A.A.G. 2016. *Buku Ajar Metodologi*