

## **PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA PADA SEKOLAH DASAR**

**Puji Rahmawati<sup>1</sup>, Yuli Budhiarti<sup>2</sup>, Roki<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Dosen STKIP Melawi

<sup>3</sup> Mahasiswa Lulusan PGSD Tahun 2020

Jl. RSUD Melawi km. 04 Kec. Nanga Pinoh Kab. Melawi Kalimantan Barat

Email: puji\_rahmawati89@yahoo.com, yulibudhiarti22@gmail.com,

rokiroki282828@gmail.com,

*Article info:*

*Received: 21 March 2021, Reviewed: 24 May 2022, Accepted: 28 June 2022*

**Abstract:** The purpose of this study is to know how the Team Game Tournament (TGT) impact the study of mathematics in the material in elementary school students of the 12th country. This experimental method is a experimental model, experimental design using a pre-experimental design, a one-group pretest-test design model. Research results, derived from percentage formulas and the normal tests and hypothetical assesments for learning activity. The pretest in the column yes is 34,82% if added up by 172. The result of the total of 65,18% pretest in terms of 322. The results of a total of 39,88%, add up to a total of 197. The results of a non-listed posttest column add 59,92% to add up to 296. Based on the normal results of treatment  $X^2_{hitung} = 1.080,53$  at  $X^2_{tabel} = 37,65$ , it concludes that  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  testing normality after treatment of  $X^2_{hitung} = 920,94$  at  $X^2_{tabel} = 37,65$ ,  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  conclusion.

**Keywords :** *Activity, Model Team Game Tournament, Dissection Material*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament*(TGT)terhadap aktivitas belajar matematika dalam materi pecahan pada siswa kelas V SDN 12 Entikong.Metode penelitian ini adalah metode eksperimen, menggunakan model *Team Game Tournament*(TGT),desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design*, model *Desain One-Group Pretest-Posttest Design*.Hasil penelitian, dipeoleh dari rumus persentase dan uji normalitas serta uji hipotesis untuk mengetahui aktivitas belajar. Hitungan pretest pada kolom Ya 34,82% jika dijumlahkan sebesar 172. Hasil hitungan posttes kolom Tidak 65,18% jika dijumlahkan sebesar 322. Hasil hitungan pretest kolom Ya 39,88% jika dijumlahkan sebesar 197. Hasil hitungan posttest kolom Tidak 59,92% jika dijumlahkan sebesar 296. Berdasarkan hasil uji normalitas sebelum perlakuan yaitu  $X^2_{hitung} = 1.080,53$  dan  $X^2_{tabel} = 37,65$  lalu disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ . Uji normalitas sesudah perlakuan yaitu  $X^2_{hitung} = 920,94$  dan  $X^2_{tabel} = 37,65$  lalu disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ . Kesimpulan uji normalitas yaitu data peneliti ini berdistribusi tidak normal.

**Kata Kunci :** *Aktivitas, Model Team Game Tournament, Materi Pecahan*

**M**ata pelajaran matematika adalah mata pelajaran berhitung. Kebanyak orang menganggap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang susah. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam dunia nyata. Dalam kehidupan manusia sehari-hari tidak terlepas dari hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Tanpa adanya pelajaran matematika maka manusia tidak bisa menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagikan sesuatu yang mereka kerjakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang didapatkan di SDN 12 Entikong pada hari jum'at, tanggal 23 maret 2019, ditemukan beberapa masalah pada mata pelajaran matematika khususnya di materi pecahan, untuk memperkuat hasil pengamatan yang penulis lakukan di kelas V SDN 12 Entikong juga dilakukan wawancara dengan guru kelas V yaitu bu SY Linja Agustinawati, S. Pd. SD. yang mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang malu, diam, dan bingung ketika pembelajaran berlangsung.

Siswa yang malu, diam, dan bingung, karena mereka malu untuk bertanya, tidak berani memberikan sanggahan, tidak berani menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V terdapat jumlah siswa 26 orang, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Berdasarkan hasil pengamatan langsung dan wawancara tersebut terdapat berbagai kendala yang telah diketahui yaitu: 1) Masih ada siswa yang belum paham, bingung dan malu-malu ketika guru bertanya materi pecahan dan mereka cenderung diam tidak mau menjawab. 2) Masih ada siswa yang malu-malu, takut, dan juga segan saat disuruh mengerjakan soal latihan di papan tulis. 3) Masih ada siswa yang malu-malu, tegang dan takut untuk bertanya. 4) Tidak ada kemauan dari diri siswa untuk maju mengerjakan soal latihan di papan tulis kecuali disuruh oleh guru. 5) Sebagian kecil siswa yang aktif untuk bertanya tentang materi pecahan. 6) Siswa kurang menguasai perkalian sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan masih rendah dan tingkat konsentrasi siswa mencermati penjelasan dari guru lemah. 7)

Kurangnya konsentrasi siswa pada materi pecahan. 8) Siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal latihan perkalian pecahan. 9) sebagian dari siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di kelas pada pecahan yang perkaliannya dengan angka tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari siswa tersebut perlu adanya solusi yang baik dan sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu untuk memperbaiki aktivitas belajar yang menarik, menyenangkan, mengaktifkan suasana belajar, dan dengan tujuan agar siswanya memahami materi pecahan tersebut. Oleh karena itu, untuk membuat aktivitas belajar siswa yang menyenangkan maka penulis menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini diharapkan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung siswa dapat lebih percaya diri, semua siswa berani bertanya, menyenangkan, mengaktifkan suasana belajar, dan

dengan tujuan agar siswanya memahami materi pecahan.

Silberman (2006) agar peserta didik mampu memahami materi dengan tuntas, salah satunya cara adalah memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi ataupun karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan kondisi permasalahan dan karakter siswa pada hasil wawancara adalah dengan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan model pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan dapat meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. (Silberman, 2006).

Hasil penelitian Widhiastuti dan Fachrurrozie (2014) mengatakan bahwa model pembelajaran ini telah berhasil meningkatkan keaktifan mahasiswa, mahasiswa dengan kemampuan atas dan bawah bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Penelitian Nengsih (2006) model pembelajaran TGT berhasil diterapkan pada proses

pembelajaran kimia di SMA yang membutuhkan pemahaman dan penerapan pengetahuan. Sedangkan penelitian Perwira (2010) model pembelajaran ini dapat dengan sukses diterapkan pada pembelajaran akuntansi di SMA dan berhasil diterapkan pada pembelajaran akuntansi di SMK (Utari, 2010).

Pembelajaran dengan TGT dapat dilakukan dengan pemberian penghargaan pada siswa yang berhasil menguasai materi. Hal ini dapat menjadikan model pembelajaran TGT seperti turnamen permainan akademik. (Nur, 2005).

Natawijaya dalam Sela dkk (2018) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar menciptakan situasi belajar aktif, situasi ini menunjukkan system belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan adalah jenis penelitian eksperimen. “metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu” (Sugiyono, 2018 : 11). Berdasarkan pernyataan Sugiyono tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subjek Penelitian, kemudian melihat pengaruh sesudah perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *Desain One-Group Pretest-Posttest Design*. Digunakan desain ini karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Populasi penelitian ini adalah siswa-siswi di SDN 12 Entikong. Sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN 12 Entikong. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa terdiri 10 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Objek dari

penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas V di SDN 12 Entikong.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2018 : 308). Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), *kuesioner* (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya (Sugiyono, 2018 : 309). Dari pernyataan Sugiyono tersebut, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan), *interview* (wawancara) dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan adalah teknik penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan indra secara langsung (Ali Hamzah, 2018 : 159). Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, observasi yang digunakan peneliti adalah berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa. Dokumentasi diambil pada awal kegiatan pembelajaran hingga kegiatan akhir pembelajaran selama proses penelitian. Pemotretan

dilakukan oleh *observer* yang ditugaskan untuk bantu mengisi lembar observasi aktivitas belajar siswa. Dengan pemotretan ini bertujuan sebagai bukti penelitian yang telah dilakukan dan dilaksanakan oleh peneliti itu sendiri dengan dibantu oleh satu orang *observer*.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah lembarobservasi pengamatan langsung dengan dokumentasi. Berikut penjelasannya. Lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas siswa. Lembar observasi yang digunakan peneliti ini memiliki kolom Ya dan kolom Tidakpada kolom jumlah siswa. Kolom Ya dan kolom Tidaktersebut digunakan sebagai untuk mencatat seberapa banyak aktivitas siswa yang positif dan mencatat seberapa banyak aktivitas siswa yang negatif. Lembar observasi juga memiliki jumlah aktivitas siswa dan jumlah persentase dikolom jumlah dan dikolom persentase. Instrumen penelitian dengan observasi ini akan dilakukan sebanyak tiga kali selama

penelitian yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Dokumentasi adalah instrumen yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data berupa gambar (foto) dan data hasil pengamatan belajar siswa kelas V SDN 12 Entikong. Gambar (foto) didapatkan melalui kamera *handphone* (hp). Sedangkan data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa didapatkan dengan menggunakan lembar observasi (pengamatan). Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti hanya sekali pada saat penelitian berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2018 : 207).

Berikut dibawah ini ada beberapa rumusan yang digunakan untuk menghitung aktivitas belajar siswa serta rumus yang digunakan untuk menguji hasil data penelitian.

### **Menghitung Aktivitas Belajar Siswa**

Data observasi yang akan digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika pada materi pecahan. Teknik analisis data pada Penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase sebagaimana yang tercantum dibawah ini, berikut rumus persentasenya: Teknik analisis data pada Penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase sebagaimana yang tercantum dibawah ini, berikut rumus persentasenya:

### **Uji Homogenitas**

Berdasarkan artikel statistik yang ditulis oleh (Anwar Hidayat, 2013) uji normalitas dan homogenitas adalah kedua jenis uji yang sama sekali berbeda, namun sering dilakukan atau diperlukan secara bersama. Uji homogenitas berbeda dengan uji normalitas meskipun sama-sama digunakan sebagai syarat dalam uji parametris. Letak perbedaannya adalah jika uji normalitas diperlukan pada semua uji parametris maka uji homogenitas hanya digunakan pada uji parametris yang menguji perbedaan antara kelompok atau beberapa

kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Oleh karena itu, uji homogenitas diperlukan sebagai asumsi dari uji independen t test dan uji Anova.

Konsekuensi jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi maka yang harus dilakukan oleh peneliti juga berbeda-beda tergantung pada analisis hipotesis yang utama. Misalnya pada uji Anova, jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi maka peneliti dapat menggunakan koreksi oleh uji brown forsythe atau welch's F. Sedangkan jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi pada uji independen t test, peneliti dapat menggunakan uji independen t test unequal variance atau menggunakan uji independen welch's test.

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian normal atau tidak normal. Untuk melakukan uji normalitas data maka dapat menggunakan rumus Chi Kuadrat. Menurut(Syofian Siregar, 2017) rumus Chi Kuadrat yang dapat digunakan sebagai berikut :

Menurut(Syofian Siregar, 2017) prosedur uji statistik normalitas data dengan Chi Kuadrat sebagai berikut.

1. Membuat hipotesis dalam uraian kalimat
2. Menentukan resiko kesalahan  $\alpha$
3. Menghitung Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel.
4. Menentukan kriteria pengujian atau membandingkan membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel maka distribusi data dinyatakan normal dan bila lebih besar maka dinyatakan tidak normal.

### **Uji Wilcoxon**

Uji statistik yang digunakan peneliti adalah uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon bertujuan untuk menguji jika data berdistribusi tidak normal maka uji statistik yang digunakan adalah uji tanda (*sign test*), Lestari dan Yudhanegara (Sukristin dan Claudya, 2019)

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan proses pengambilan data aktivitas belajar siswa-siswi kelas V SDN 12 Entikong melalui pengamatan yang sedang

dilakukan pada saat penelitian. Untuk mengumpulkan data aktivitas belajar, peneliti menggunakan lembar observasi (pengamatan) dengan menggunakan pilihan Yadan Tidak yang dibantu oleh dua orang pengamat (*observer*) untuk mengamati setiap aktivitas belajar siswa-siswi pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh hasil penelitian berupa lembar observasi dan dokumentasi untuk pengambilan gambar keadaan siswa belajar.

Pada pertemuan hari pertama, peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi pecahan yang digunakan oleh peneliti untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Pengamatan aktivitas belajar siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung selama beberapa menit dengan alokasi waktu penelitian 2 x 35 menit dan sepuluh menit terakhir peneliti memberikan soal pretest dengan 5 butir soal *essay* yang akan diisi oleh siswa. Berikut hasil hitungan data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumusan persentase:

### 1. Data Pretest

Kemudian pada lembar observasi aktivitas belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus hitungan persentase. Batas kriteria persentasenya bisa dilihat pada tabel seperti yang dicantumkan pada tabel. Sebelum dihitung dalam bentuk persen, nilai aktivitas dijumlahkan terlebih dahulu. Jumlah nilai aktivitas siswa yaitu 172 di kolom Ya, jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase maka hasil yang diperoleh sebesar 34,82% dan dikategorikan sangat kurang karena kriteria kurang tersebut yaitu dari 40% - 55% baru bisa dikategorikan kurang. Jumlah nilai aktivitas belajar siswa yaitu 322 di kolom Tidak, jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase maka hasil yang diperoleh sebesar 65,18% dan dikategorikan cukup jika dilihat dari tabel kriteria.

Setelah diketahui hasil hitungan penyelesaian antara persentase aktivitas belajar siswa pada kolom Yadan kolom Tidak maka dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa pada tahap pretes yaitu dikategorikan sangat kurang.

Dari hitungan dengan menggunakan rumus persentase, hasil

hitungan aktivitas belajar siswa pada data pretest dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada materi pecahan sebelum perlakuan memperoleh hasil yang sangat kurang. Dari data hasil aktivitas yang sangat kurang dapat dilihat bahwa jumlah nilai di kolom Ya < di kolom Tidak.

Setelah pemberian pretest, pada hari kedua, peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tersebut, siswa diajak untuk belajar berkelompok secara berkelompok dan turnamen. Antar kelompok yang lainnya dengan soal latihan yang sama yang diberikan peneliti kepada masing-masing kelompok.

## 2. Data Posttest

Pada hari ketiga penelitian, peneliti melakukan penelitian kembali untuk mengambil hasil posttest sesudah perlakuan menggunakan pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT).

Dari hasil hitungan data posttest di atas, mengalami peningkatan dari hasil data pretest walaupun

peningkatannya tidak jauh beda dari hasil posttest. Jumlah nilai aktivitas siswa 197 di kolom Ya, jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase maka hasil yang diperoleh sebesar 39,88% dikategorikan kurang jika dilihat pada tabel kriteria. Jumlah nilai aktivitas siswa 296 di kolom Tidak, jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase maka hasil yang diperoleh sebesar 59,92% dikategorikan cukup jika dilihat dari tabel kriteria.

Berdasarkan hasil hitungan data posttest tersebut bahwa dapat disimpulkan melalui pengamatan pada saat tahap posttest, mengalami sedikit peningkatan skor di kolom Yadan mengalami sedikit penurunan di kolom Tidak, dengan kesimpulannya di kolom Ya < di kolom Tidak. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V SDN 12 Entikong mengalami sedikit perubahan setelah perlakuan dengan menggunakan model *team game tournament*.

Penelitian ini dilakukan atau dilaksanakan pada tanggal 5 sampai 6 oktober 2019 dan dilanjutkan pada tanggal 23 oktober 2019 di SDN 12

Entikong dengan jumlah siswa 26 di kelas V. Penelitian ini dilakukan selama tiga hari yang merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design* sebelum dan sesudah perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi yang berupa pernyataan-pernyataan aktivitas belajar yang digunakan untuk mengamati setiap aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dan dibantu oleh dua orang observer yaitu dari teman kuliah. Kemudian observer mengisi lembar observasinya dan setelah selesai kegiatan belajar mengajar observer mengumpulkan laporan hasil pengamatan kepada peneliti.

Sebelum menggunakan instrumen penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Tidak hanya lembar observasi yang divalidasi, tetapi peneliti juga melakukan terhadap RPP. Dari hasil validitas instrumen maka ahli menyimpulkan bahwa instrumen lembar observasi dapat digunakan tetapi dengan revisi, RPP dapat digunakan tetapi dengan revisi.

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui model *Team Game Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar atau tidak, untuk mengetahuinya maka dibuktikan dengan menggunakan uji statistik dalam pengujian hipotesis. Sebelum menguji hipotesis dengan menggunakan uji statistik, maka dilakukan pengujian untuk mencari tahu apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji Z dan jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon.

**Tabel 1** Hasil uji normalitas data

Perlakuan	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Keterangan
Sebelum perlakuan	1.080,53	>37,652	Tidak normal

Sesudah perlakuan	920,947372	>37,652	Tidak normal
-------------------	------------	---------	--------------

Hasil uji normalitas data yang diperoleh merupakan data yang berdistribusi tidak normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 bahwa nilai sebelum dan sesudah perlakuan  $X^2_{hitung}$  lebih besar dari  $X^2_{tabel}$ . Sebelum perlakuan nilai chi kuadrat  $X^2_{hitung}$  mencapai 1.080,53 sedangkan nilai dari  $X^2_{tabel}$  dengan nilai mencapai 37,66. Ini menunjukkan bahwa data sebelum adanya perlakuan tidak berdistribusi normal. Sedangkan nilai data sesudah perlakuan  $X^2_{hitung}$  senilai 920,95 dan nilai  $X^2_{tabel}$  hanya mencapai nilai 37,66, maka dari itu  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  dan data berdistribusi tidak normal.

Hasil uji dari Wilcoxon menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh saat menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) merupakan aktivitas belajar siswa tidak meningkat setelah diberikan perlakuan. hal ini dapat dilihat dengan uji Wilcoxon, bahwa diperoleh  $W_{hitung}$  senilai 156,5 dan  $W_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 dan  $n = 26$ , senilai 27. Dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan

bahwa  $156,5 > 27$  dan  $W_{hitung} > W_{tabel}$ . Maka dengan demikian hipotesis  $H_0$  : “model *Team Game Tournament* (TGT) tidak adanya pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa”, ditolak. model *Team Game Tournament* (TGT) tidak memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga aktivitas belajar siswa tidak adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil hitungan pretest pengamatan aktivitas belajar yaitu jumlah aktivitas siswa 172 di kolom ya, jika dipersentasekan sebesar 34,82% dan jumlah aktivitas siswa 322 di kolom tidak, jika dipersentasekan sebesar 65,18%. Berdasarkan hasil hitungan posttest pengamatan aktivitas belajar yaitu jumlah aktivitas siswa 197 di kolom ya, jika dipersentasekan sebesar 39,88% dan jumlah aktivitas siswa 296 di kolom tidak, jika dipersentasekan sebesar 59,92%.

Penelitian ini menghabiskan waktu tiga hari. pertemuan pertama, sebelum menerapkan model *team game tournament*, melakukan belajar

mengajar seperti bisa hanya menjelaskan materi dan memberikan soal latihan. Pada pertemuan pertama, siswa masih agak segan dan malu-malu untuk bertanya. Pertemuan kedua, peneliti menerapkan model *team game tournament*, pada pertemuan kedua sebagian kecil siswa yang bertanya, siswa senang dan bersemangat kerja sama dalam belajar kelompok, siswa jadi senang dan bertambah semangat karena ada teman yang bisa diajak diskusi dan kerja sama dalam menyelesaikan soal latihan yang diberikan guru.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan di SDN 12 Entikong dengan judul pengaruh model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap aktivitas belajar matematika Pada sekolah dasar maka dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, Perolehan hasil aktivitas belajar siswa sebelum perlakuan yaitu sebesar 34,82% dan Jika dilihat dari tabel kriteria tersebut maka dapat diberi kesimpulan bahwa hasil penelitian ini tidak mencapai garis kriteria cukup maupun kurang dan penelitian ini memberikan hasil

sangat kurang dari kriteria yang sudah ditentukan pada tabel.

Kedua, Perolehan hasil aktivitas belajar siswa sesudah perlakuan yaitu sebesar 39,88%. dan Jika dilihat dari tabel kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini hampir mencapai garis kriteria kurang (40%).

Ketiga, Berdasarkan hasil hitungan dengan rumus persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat pengaruh pada model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa di kelas V SDN 12 Entikong. Jika diukur dengan tabel dan hasil yang didapatkan yaitu tidak mencapai 40% dengan kriteria kurang. Dari hasil penelitian yang didapatkan yaitu sebesar 39, 88% dengan kriteria kurang lebih hampir mencapai angka kriteria 40%.

Keempat, Berdasarkan hasil uji normalitas data yaitu  $X^2_{hitung} = 920,947372$  dan  $X^2_{tabel} = 37,652$  berarti kesimpulannya ialah  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Kelima, Berdasarkan data uji normalitas berdistribusi tidak normal

maka peneliti menggunakan uji hipotesis yaitu Wilcoxon. Berdasarkan uji Wilcoxon diperoleh  $W_{hitung} = 156,5$  dan  $W_{tabel} = 27$ .  $W_{hitung}$  memiliki taraf signifikan 0,05 dan  $n = 26$ . Data uji Wilcoxon tersebut dapat disimpulkan bahwa  $W_{hitung} > W_{tabel}$  maka dengan demikian hipotesis  $H_0$  : “model *team game tournament* (TGT) tidak adanya pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, ditolak”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, Ali. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, Anwar. (2013, January 24). *PENJELASAN LENGKAP UJI HOMOGENITAS*.
- Sukristin., dan Claudya, Indri. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar: STKIP Melawi: Vol 8(1), Halaman 1-11*.
- Sela., Akip., dan Permatasari, Rindah. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Take and Give untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: STKIP Melawi: Vol 6(2), Halaman 93-100*.
- Nengsih, Sri Rahayu. (2006). Semiloka Uji Coba Model Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY*.
- Nur, M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif (Saduran dari A Practical Guide to Nonoperatif Learning oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994)*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. (1990). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syofian Siregar. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Utari, Silvia Fatma. (2010). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Akuntansi. *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang: SMK Widya Praja Ungaran FE*.
- Widhiastuti, Ratieh., Fachrurrozie. (2014). Team Game Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan: Vol 9(1), Halaman: 48-56*.