
PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUNG RUANG POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK

Fitri Rohayati¹, Hani Handayani*², Rifahana Yoga Juanda³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Diterima 11 Feb 2024
Disetujui 18 Feb 2024
Dipublikasikan 29 Feb
2024

Keywords:

Team Games
Tournament
(TGT)
Hasil Belajar
Bangun Ruang

ABSTRAK

This research is motivated by monotonous learning due to the covid-19 pandemic, causing low learning outcomes in mathematics for cube and block building materials. As for the efforts that can be made in improving the results of learning mathematics in the material of building cubes and blocks, namely by using an interesting learning model. One of them is the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model. The method used in this research is Pre-Experimental with Pre-Experimental research design type One-Group Pretest-Posttest Design. The subjects in this study were 7th graders of SDN Sukamaju consisting of 4 male students and 3 female students. The data collection technique used in this study is in the form of a written test. While the research instrument is in the form of pretest and posttest questions in the form of multiple choice as many as 10 questions. The data analysis technique used is the Liliefors test and t test. Based on the results of data analysis, it is obtained that $5,4599 \geq = 2,4469$, which means is greater than and is outside the acceptance of , then is rejected and is accepted. This shows that there is an effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of building materials on the subject of cubes and blocks for class V SDN Sukamaju in the 2021/2022 school year.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Hani Handayani, M.Pd
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Sebelas April,
Kampus Jalan Angkrek Situ 19 Sumedang.
Email: hanihandayani_fkip@unsap.ac.id.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sangat berdampak pada persaingan global. Maka dari itu, sumber daya manusia harus dipersiapkan sebaik mungkin. Salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Dengan adanya pendidikan, bisa membentuk seorang individu yang memiliki pribadi yang baik dan intelektual yang tinggi. Mukodi (2018 : 1470) mengemukakan bahwa, pendidikan dalam arti sempit berarti suatu kegiatan pembelajaran yang telah terorganisir agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Di

dalam pendidikan pastinya terdapat proses pembelajaran. Rusman (2018 : 95) mengemukakan bahwa, “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”.

Matematika merupakan salah satu bidang studi/mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan sampai ke perguruan tinggi. Menurut Rusffendi (Isroq'atun & Rosmala, 2018 : 3), “Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil”. Matematika dapat berfungsi mengembangkan keterampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menjadi suatu keperluan bagi bekal hidup manusia, karena pada dasarnya matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Hendra (Fauzy & Nurfauziah, 2021 : 552) mengemukakan, “Tujuan dari mempelajari matematika diantaranya untuk mengembangkan kemampuan mengukur, berhitung, menganalisis, dan menggunakan rumus”. Salah satu materi pembelajaran matematika yang sesuai pernyataan dari Hendra yaitu tentang bangun ruang.

Bangun ruang adalah salah satu materi pelajaran matematika yang penting untuk dipelajari karena merupakan materi yang harus dipelajari sebelum mempelajari materi lain di tingkat yang lebih tinggi dan nantinya juga akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menemukan dan menggunakan rumus volume bangun ruang seperti kubus dan balok merupakan materi yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena akan berhubungan dengan materi lainnya. Maka dari itu dalam matematika setiap konsep satu dengan yang lainnya itu saling berhubungan. Tujuan dari mempelajari bangun ruang yaitu agar dapat membedakan bagaimana bentuk kubus, balok, dan lain sebagainya. Serta mampu membedakan rumus-rumus bangun ruang dalam menyelesaikan soal, mampu meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa, dan menanamkan pengetahuan untuk menunjang materi lainnya.

Pada saat adanya wabah pandemi Covid-19 ini, proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan di dalam kelas/sekolah. Hal tersebut menyebabkan para aktivis pendidikan harus merancang alternatif pembelajaran secara jarak jauh. Fauzy & Nurfauziah (2021 : 552) mengemukakan bahwa, “Hal tersebut juga diperkuat dengan Surat Edaran (SE) menteri bidang pendidikan dan kebudayaan tahun 2020 Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, menginstruksikan agar proses belajar mengajar dilakukan secara daring dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19”. Pembelajaran daring ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu waktu tidak terbatas, dan menghemat biaya transportasi. Namun dibalik itu juga ada kekurangannya yaitu pada saat pelaksanaan pembelajaran daring ternyata tidak seefektif pembelajaran tatap muka di kelas, terutama pada pembelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan kondisi lapangan di SDN Sukamaju yang dimana berdasarkan pernyataan dari beberapa guru mengatakan bahwa selama pandemi covid-19 ini pembelajaran berlangsung secara virtual sehingga hasil belajar siswa juga menurun terutama pembelajaran matematika materi bangun ruang pada kelas V SDN Sukamaju. Berdasarkan hal tersebut, PJJ dianggap tidak efektif dalam melaksanakan pembelajaran terutama pelajaran matematika. Oleh sebab itu, pemerintah memberlakukan PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) secara bertahap di beberapa wilayah yang minim kasus covid-19.

Namun, setelah diterapkannya PTMT masih saja terdapat masalah-masalah yang bermunculan diantaranya yaitu waktu pembelajarannya terbatas yang mengakibatkan guru terburu-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kepada siswa kurang maksimal. Siswa usia sekolah dasar identik dengan bermain, sehingga pada saat dilaksanakannya PTMT tidak ada waktu luang bagi guru

untuk menerangkan materi sambil diselingi suatu permainan. Sehingga pembelajaran menjadi monoton, dan siswapun mudah merasa bosan. Akibatnya materi yang diberikan sukar untuk dipahami oleh siswa serta tujuan pembelajaran tidak tercapai. Sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas V SDN Sukamaju, diperoleh informasi bahwa 50% hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang itu masih di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, diharapkan bisa diatasi dengan salah satu cara yaitu penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan sehingga nantinya partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Komalasari (2014 : 67) menyatakan bahwa, “TGT merupakan model yang mudah untuk diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya suasana belajar yang kondusif, aktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga materi pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa dengan begitu hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Kegiatan belajar mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian terhadap diri siswa, dan perubahan yang dapat diselidiki, serta dibuktikan dari hasil pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2014 : 22), hasil belajar merupakan suatu potensi yang dimiliki siswa dari pengalaman belajarnya. Adapun hasil belajar menurut Bloom (Afandi, dkk, 2013 :6), yang menggolongkan ke dalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Menurut Mappedasse (2009 : 4) mengemukakan bahwa, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah :

1. Besarnya usaha yang dicurahkan oleh anak untuk mencapai hasil belajar, artinya bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi.
2. Intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari, artinya guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak

dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apresiasi, yaitu apa yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai materi pelajaran baru.

3. Adanya kesempatan yang diberikan kepada anak didik, artinya guru perlu membuat rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran yang dimana perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam proses memahami materi ajar. Siswa bekerja sama dengan temannya dan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung kegiatan pembelajaran serta di dalamnya terdapat suatu kegiatan kompetisi yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa karena pada saat kegiatan pembelajarannya menerapkan permainan akademik dalam bentuk suatu turnamen. Cahyaningsih (Isroq'atun & Rosmala, 2018 : 143) mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya". Respati (Isroq'atun & Rosmala, 2018 : 143) mengemukakan bahwa, "Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat games turnamen yang diakhiri dengan pemberian penghargaan".

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, yang dimana selama kegiatan pembelajaran para siswa berperan aktif dan di dalamnya terdapat permainan berupa turnamen akademik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian yang sedang dilakukan. Metode penelitian yang peneliti gunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah diajukan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen ini digunakan untuk mengungkap ada tidaknya pengaruh dari variabel-variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Metode eksperimen adalah jenis metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari pengaruh akan variabel-variabelnya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Berikut ini merupakan gambaran dari desain penelitian yang dipilih :



Gambar 1. Desain Penelitian One Group *Pretest Posttest* (Jakni, 2016 : 70)

Keterangan :

- : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan).
- : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.
- : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan).

Pada penelitian ini hanya terdapat satu kelas yaitu kelas eksperimen. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 7 orang siswa atau seluruh siswa kelas V SDN Sukamaju tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* diolah secara kuantitatif dengan uji statistik sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini dilakukan pada data hasil kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan data hasil kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Uji normalitas data ini menggunakan uji *liliefors* dengan taraf signifikansi 5%.

b. Uji *t*

Setelah menguji normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors* dan didapatkan hasilnya bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian pengujian selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t*. Uji *t* digunakan untuk mengetahui simpulan dari hipotesis yang telah ditentukan apakah diterima atau ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

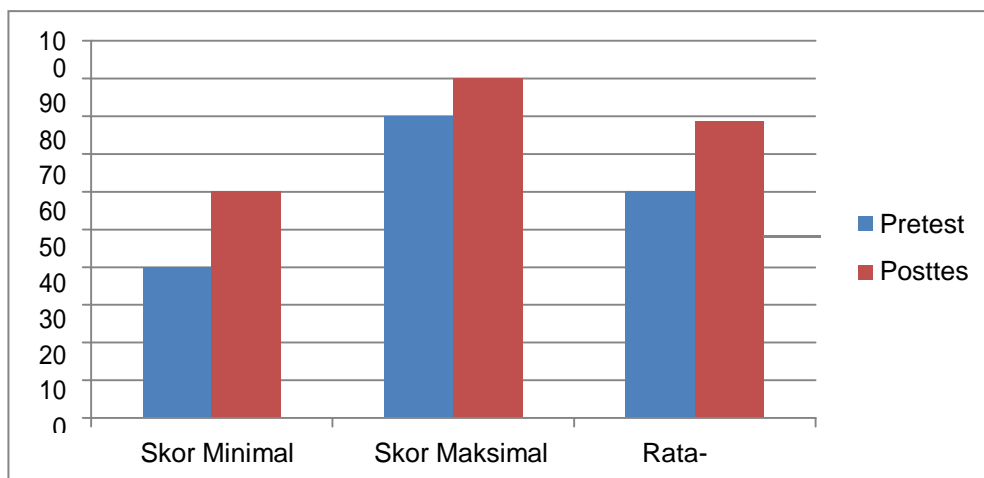
3.1. HASIL

Dalam penelitian ini dihasilkan data *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar matematika yang diperoleh berdasarkan hasil setelah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil data *pretest* digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan hasil data *posttest* digunakan untuk mengetahui pemahaman akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	60	78,57
Nilai Tertinggi	80	90
Nilai Terendah	40	60
KKM	65	

Dari tabel 3.1 di atas, dapat diketahui data hasil *pretest* yaitu nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 60. Sedangkan data hasil *posttest* yaitu nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 78,5. Adapun KKM dari mata pelajaran matematika yaitu 65. Berikut ini data hasil *pretest* dan *posttest* jika dituangkan ke dalam bentuk diagram :



Gambar Diagram 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram 3.1, nilai terendah (skor minimal) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 40 sedangkan nilai terendah (skor minimal) setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 60. Adapun nilai tertinggi (skor maksimal) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 80, sedangkan nilai tertinggi (skor maksimal) setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 90. Adapun nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 60, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 90.

Dalam pembahasan kali ini akan dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya dilakukan uji *t* yang bertujuan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak. Adapun hasil dari kedua pengujian tersebut sebagai berikut.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini menggunakan uji *liliefors* dengan taraf signifikansi 5%.

Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

: Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

: Sampel berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Sedangkan kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Terima jika

Tolak jika

Adapun hasil perolehan dari uji *liliefors* yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil Uji *Liliefors*

Tes Hasil Belajar	Liliefors = 5%		Kriteria
	- S (Tabel Liliefors (
<i>Pretest</i>	0,301	0,319	diterima
<i>Posttest</i>	0,163	0,319	diterima

Berdasarkan tabel 3.2, pada hasil *pretest* dengan menggunakan uji *liliefors* diperoleh nilai $= 0,301$ dengan taraf signifikansi 5%, dan nilai $= 0,319$. Dengan demikian dapat dilihat bahwa nilai yaitu yaitu 0,301 ,

berdasarkan kriteria uji hipotesis maka diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil data sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) tersebut berdistribusi normal.

Hal yang sama dilakukan pada hasil *posttest* berdasarkan tabel 4.2. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai $t = 0,163$ dengan taraf signifikansi 5%, dan nilai $F = 0,319$. Dengan demikian dapat dilihat bahwa nilai t yaitu 0,163 yaitu 0,319, berdasarkan kriteria uji hipotesis maka diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil data setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berdistribusi normal.

2. Uji t

Setelah menguji normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors* dan didapatkan hasilnya bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian pengujian selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t*. Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

Sedangkan kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut :

Jika : maka diterima.

Setelah dilakukan pengolahan data menggunakan uji *t*, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3 Data Hasil Uji *t*

	N	S				Keterangan
<i>Pretest</i>		60	16,33			
<i>Posttest</i>	7	78,57	10,69	5,4599	2,4469	ditolak

Berdasarkan tabel 3.3, dapat diketahui bahwa 5,4599 dan 2,4469 dengan 0,05. Selain itu terdapat rata-rata nilai *pretest* 60% dan *posttest* 78,57 %, serta terdapat simpangan baku dari data hasil *pretest* 16,33 % dan data hasil *posttest* 10,69 %. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika maka diterima. Karena yang berarti lebih besar dari dan berada diluar penerimaan diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil analisis data dan pengujian hipotesis. Dari hasil data nilai *pretest* secara keseluruhan, diperoleh nilai terendah 40, nilai tertinggi 80, dan nilai rata-rata 60. Setelah diberikan perlakuan, diketahui nilai hasil *posttest* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) kelas V secara keseluruhan memperoleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 90, dan nilai rata-rata 78,57. Berdasarkan uji normalitas dengan perhitungan menggunakan uji *liliefors* pada tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) diperoleh $= 0,301$ dan pada tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*) diperoleh $= 0,16$ dan $= 0,319$. Artinya dengan demikian H_0 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dari pengolahan data menggunakan uji *t* diperoleh bahwa $= 5,4599$ dan $= 2,4469$. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika maka diterima. Karena yang berarti lebih besar dari dan berada diluar penerimaan diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

Hasil belajar matematika yang lebih baik adalah yang memiliki rata-rata lebih besar, karena rata-rata tes akhir (*posttest*) lebih besar maka hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang belum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) termasuk ke dalam salah satu jenis model pembelajaran yang menyenangkan karena di dalamnya terdapat kegiatan turnamen akademik sehingga pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan siswa merasa bersemangat dan antusias, serta tidak mudah merasa bosan. Cahyaningsih (Isroq'atun & Rosmala, 2018 : 143) mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya". Sejalan dengan pendapat Kiranawati (Sudimahayasa, 2015 :46) mengemukakan bahwa, "Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar". Dengan begitu materi yang dipelajari dapat mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar pun meningkat.

Hasil belajar secara umum merupakan penilaian terhadap diri siswa, dan perubahan yang dapat diselidiki, serta dibuktikan dari hasil pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2014 : 22), hasil belajar merupakan suatu potensi yang dimiliki siswa dari pengalaman belajarnya. Adapun hasil belajara menurut Bloom (Afandi, dkk, 2013 :6), yang menggolongkan ke dalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranak afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan

sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranak psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis. Terjadinya peningkatan hasil belajar disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membuat pembelajaran menjadi rileks, menyenangkan, aktif, dan tidak monoton sehingga pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menjadi mudah memahami materi yang diberikan. Seperti yang diungkapkan oleh Respati (Isroq'atun & Rosmala, 2018 : 143), "Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat game turnamen yang diakhiri dengan pemberian penghargaan". Sehingga dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar akan meningkat.

Penelitian lain yang hampir serupa pernah dilakukan oleh (Riskita, 2020 : 4) berjudul "Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Volume Bangun Ruang". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika. Peningkatan yang ditunjukkan adalah 5,48%.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pokok bahasan kubus dan balok kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022.

REFERENSI

- Mukodi. (2018). "Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan dan Faktor-Faktor Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 10, (1), 1468-1476.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Isroq'atun, dan Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fauzy, A., dan Nurfauziah, P. (2021). "Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Muslimin Cililin". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 05, (01), 551-561.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung : PT Refika Aditama.

- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Afandi, M., Chamalah E., Wardani O P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : UNISSULA PRESS.
- Mappeasse, M Y. (2009). "Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makasar". *Jurnal MEDTEK*. Vol. 1, (2).
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudimahayasa, N. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 48, Nomor 1-3, 45-53.
- Riskita, W. (2020). Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Volume Bangun Ruang. Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram : diterbitkan 5 Oktober 2020.