

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI SMP NEGERI 3 BOLAANG

Moh. Algifari Iskandar¹, Anekke Pesik², Selfie Kumesan³
Universitas Negeri Manado^{1,2,3}
pos-el : algifariiskandar@gmail.com¹, pesikanekke@unima.ac.id²,
selfiekumesan@unima.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Aritmatika Sosial. Desain penelitian yang digunakan adalah: Posttest Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMP Negeri 3 Bolaang sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu kelas VII C dengan jumlah siswa 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 20 orang. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan rata-rata skor posttest kelas eksperimen adalah 84,2 sedangkan untuk rata-rata skor posttest kelas kontrol yaitu 72. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $8.562 > 1.729$ dengan nilai signifikan (2 tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil tersebut maka model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil belajar siswa, Aritmatika sosial

ABSTRACT

This study was conducted to examine the average mathematics learning outcomes of students by applying the Teams Games Tournament (TGT) Learning model on Social Arithmetic material. The research design used was: Posttest Only Control Group Design. The population in this study were all VII grade classes at SMP Negeri 3 Bolaang while the samples taken in this study were VII C class with 20 students as the experimental class and VII A class as the control class with 20 students. The results of the analysis of this study showed that the average posttest score of the experimental class was 84.2 while the average posttest score of the control class was 72. This is evidenced by the hypothesis test using the t-test with $\alpha = 0.05$ where $t_{count} > t_{table}$ is obtained, namely $8.562 > 1.729$ with a significant value (2 tailed) $0.000 < 0.05$. So that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that based on these results, the Teams Games Tournament (TGT) Learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Model, Student learning outcomes, Social arithmetic*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan matematika harus dirancang untuk mempromosikan pemikiran kreatif dan pengertian yang mendalam agar siswa dapat menghubungkan matematika dengan

kehidupan nyata dan situasi praktis (Boaler, 2019).

Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern dan berperan penting dalam berbagai bidang dan mengembangkan kemampuan

berpikir manusia (Aledya, 2019; Yuniarti & Sari, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Matematika di SMP Negeri 3 Bolaang hasil belajar siswa tergolong rendah khususnya pada materi Aritmatika Sosial Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa, di mana rata-rata nilai yang diperoleh masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar ini adalah karena guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, yakni dengan cara menjelaskan materi secara satu arah, sementara siswa hanya mendengarkan dan terfokus pada papan tulis serta buku ajar (Sukiyanto, 2018). Pola pembelajaran seperti ini cenderung kurang efektif karena minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan juga dikarenakan siswa jarang terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran, dan kurangnya motivasi bertanya kepada guru tentang materi yang tidak mereka pahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Bolaang, ditemukan bahwasannya minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika rendah ini dibuktikan dengan siswa tidak malas untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru. Hal ini diduga karena model pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Siswa tampak tidak fokus, lebih banyak mengobrol, dan suasana kelas sulit dikendalikan.

Proses pembelajaran yang efektif merupakan salah satu aspek penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Salah satu pendekatan yang

cocok untuk memfasilitasi aktivitas siswa dan memperdalam pemahaman adalah model pembelajaran kooperatif (Devasyah & Erman, 2023; Nirfayanti & Syamsuriyawati, 2025). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah TGT. Salah satu keunggulan model TGT diantaranya yaitu Metode TGT ini mendorong siswa baik yang berprestasi maupun siswa yang berprestasi rendah untuk aktif dan berperan penting dalam kelompok (Rahmawati, 2018).

Hal ini juga diperkuat oleh hasil penilitan (Handayani & Nurlizawati, 2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamment (TGT) berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi pada kelas XI IPS 1 SMA N 1 Lubuk Basung. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 3 Bolaang.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design* karena penelitian ini bersifat eksperimen.

Lokasi penilitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bolaang pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 dengan subyek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bolaang, yang terdiri dari 3 kelas setiap kelas ada 20 siswa dan akan diambil 2 kelas secara acak, 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas lainnya sebagai kelas kontrol dimana untuk kelas eksperimen pada

kelas VII C dan kelas kontrol pada kelas VII A. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah skor tes hasil belajar (*Post Test*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes. Tes diberikan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol adalah soal tes dalam bentuk essay.

Hipotesis statistika dirumuskan sebagai:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Dengan:

μ_1 : Hasil belajar Aritmatika sosial siswa yang di ajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

μ_2 : Hasil belajar Aritmatika sosial siswa yang di ajar tanpa menggunakan model pembelajaran TGT.

Sebelum di lakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu Uji Normalitas Data dan Uji Homogenitas Varians. Pengujian Normalitas Data menggunakan Uji *Liliefors* sedangkan Pengujian Homogenitas Varians menggunakan Uji *Fisher* (Uji-F).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bolaang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT pada materi Aritmatika Sosial. Peneliti mengambil data penilaian dari tes akhir (*Post Test*) siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi Aritmatika sosial dengan menggunakan

soal *Post Test*. Data hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data *Post Test*

Statistik	Data Hasil Post Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah subjek (n)	20	20
Skor	64	64
Minimum	94	84
Maksimum		
Jumlah	1684	1440
Rata-rata	84,2	72
Standar	7,417	5,252
Deviasi		
Varians	55,011	27,579

Berdasarkan tabel 1, diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 84,2 dan kelas kontrol 72, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada rata-rata hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) daripada pembelajaran langsung.

a) Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hipotesis untuk uji normalitas adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu:

Jika $p\text{-value} > 0,05 \rightarrow$ Terima H_0

Jika $p\text{-value} \leq 0,05 \rightarrow$ Tolak H_0

Tabel 2 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest_Kelas_Eksperimen	0,136	20	0,200*	0,924	20	0,121
Posttest_Kelas_Kontrol	0,079	20	0,200*	0,972	20	0,806

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa kelas kontrol memiliki nilai sig. yaitu $0,123 > 0,05$ dan kelas eksperimen memiliki nilai sig. yaitu $0,806 > 0,05$ yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Terima H_0).

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk mengetahui bahwa data yang di uji bersifat homogen (sama) yang merupakan prasyarat sebelum melakukan t-test yaitu data harus homogen.

H_0 : Varians antar kelompok homogen (sama).

H_1 : Varians antar kelompok tidak homogen (berbeda)

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas yaitu:

Jika $p\text{-value} > 0,05 \rightarrow$ Terima H_0

Jika $p\text{-value} \leq 0,05 \rightarrow$ Tolak H_0

Tabel 3 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,219	1	38	0,277

Berdasarkan Tabel 3 diatas signifikan ($P - Value$) sebesar $0,277 > 0,05$ dapat disimpulkan data Homogenitas.

3) Uji Hipotesis

Setelah semua persyaratan terpenuhi yaitu data penelitian berdistribusi normal dan data Homogen (sama) maka selanjutnya dilakukan uji Hipotesis dengan menggunakan $t\text{-test}$ (Uji T). Uji $t\text{-test}$ (Uji T) dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil pembelajaran tanpa menggunakan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hipotesis statistik dalam pengujian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu uji hipotesis dengan menggunakan $t\text{-test}$ (Uji T) terhadap posttest kelompok eksperimen (Kelas VII C) dan kelompok Kontrol (Kelas VII A).

Tabel 4 Uji T

	Test Value = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai_Eksperimen	8,562	19	0,000	14,200	10,73	17,67
Nilai_Kontrol	1,703	19	0,105	2,000	-0,46	4,46

Berdasarkan output Tabel 4 diatas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,562 untuk kelas eksperimen dan 1,703 untuk kelas kontrol dengan $df = 19$. tabel diperoleh dari distribusi t_{tabel} dengan rumus $(df) = n - 1$, dimana (n) adalah jumlah siswa 20 (kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol) dengan derajat kebebasan $n - 1$ atau $20 - 1 = 19$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1.729 (lihat pada lampiran distribusi Tabel t). Pada pengujian ini nilai t_{hitung} pada kelas kontrol adalah 1,703 diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,703 < 1,729$) dengan nilai sig (2 tailed) $0,105 > 0,05$ maka dapat dikatakan tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar pada kelas kontrol sedangkan pada pengujian nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen sebesar 8,562 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,562 > 1,729$) dengan nilai sig (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang artinya bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 3 Bolaang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII A dan kelas VII C di SMP Negeri 3 Bolaang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran langsung. Berdasarkan perbedaan dua rata-rata dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan hasil analisis deskriptif, dapat dilihat bahwa rata-rata belajar dari siswa yang diajarkan melalui

model pembelajaram *Teams Games Tournament* (VII C) 84,2 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar yang diajarkan melalui pembelajaran langsung (VII A) 72. Maka dapat dilihat bahwa, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang diajarkan melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran langsung. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan dilakukannya uji hipotesis dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $8,562 > 1,729$ dengan nilai signifikan (2 tailed) $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar materi Aritmatika Sosial pada siswa daripada model Pembelajaran langsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2023) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk lebih menguasai materi pelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Astria et al., 2017) menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Ditunjang juga dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati et al., (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto.

4. KESIMPULAN

Hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran Langsung (Konvensional) pada materi Aritmatika Sosial di kelas VII SMP Negeri 3 Bolaang

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0–7.
- Astria, M., Murdani, E., & Mariyam, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 27-31.
- Boaler, J. (2020). *Limitless Mind: Learn, Lead, and Live Without Barriers*. HarperOne.
- Devasyah, M. D., & Erman, E. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Materi Kinematika Gerak Lurus. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2), 116-121.
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120-131.
- Nirfayanti, N., & Syamsuriyawati, S. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Aktif, Kolaborasi, Dan Induktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematika Siswa SMP. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 46–60.
<https://doi.org/10.36277/defermat.v7i1.316>
- Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia, E. V. (2023). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 16-21.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 209664.
- Rahman, A., Juniarsca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Journal of Education Research*, 5(3), 3800-3808.
- Rahmawati, R. (2018). *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Sukiyanto, S. (2018). Pengembangan Rencana Pembelajaran Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe STAD Dan Teori Vygotsky. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 31–41.
<https://doi.org/10.36277/defermat.v1i2.24>
- Yuniarti, S., & Sari, T. H. N. I. (2022). Pemanfaatan Fitur Breakout Room Zoom Untuk Mendukung Model

Pembelajaran Kooperatif Di Masa
Pandemi Covid-19. *De Fermat :
Jurnal Pendidikan Matematika*,
4(1), 66–73. Retrieved from
<https://jurnal.pmat.uniba->

[bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/a
rticle/view/185](https://bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/185)