

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 7 BANDAR JAYA

Eka Yunita*, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah
Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
ekayunita@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre- Eksperimen Design* menggunakan desain *One Grub Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Bandar Jaya, Kec. Terbanggi Besar, Kab. Lampung Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang termasuk dalam *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Tes dilakukan sebelum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (pre- test) dan sesudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (posttest). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik uji statistik non parametik uji wilcoxon rank test dengan menggunakan program SPSS 26 . Hasil dari penelitian dan pembahasan diperoleh hasil rata- rata pre-test siswa sebesar 56,17 % dan hasil nilai posttest siswa sebesar 74,25%. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji non parametrik uji wilcoxon rank test diperoleh Sig. (*2 tailed*) 0,000. Jika Sig. (*2 tailed*) diperoleh $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran Matematika kelas IV SDN 7 Bandar Jaya.
Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif, TGT, Berhitung.

Abstract

This research aims to improve student's numeracy skills. The research method used is Pre-Experimental Design research using the One Group Pretest Posttest Design design. This research was carried out at SDN 7 Bandar Jaya, Kec. Terbanggi Besar, Kab. Central Lampung. This subjectc of this research were 28 class IV students. The sampling technique in this research uses a saturated sampling technique which is included in nonprobability sampling. The data collection techniques used are observation, documentation and tests. The test was carried out before being given the application of the TGT type cooperative learning model (pre-test) and after being given the application of the TGT type cooperative learning model (posttest). The data analysis technique in this research uses statistical analysis, non-parametric statistical tests, the Wilcoxon rank test using the SPSS 26 program. The results of the research and discussion showed that the average

student pre-test score was 56.17% and the student posttest score was 74.25%. From the results of hypothesis testing using the non-parametric Wilcoxon rank test, Sig. (2 tailed) 0.000. If Sig. (2 tailed) obtained 0.000 < 0.05 so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be proven that there is an effect of using the TGT (Team Game Tournament) Type Cooperative Learning Model, which can significantly improve students' numeracy skills in class IV Mathematics learning at SDN 7 Bandar Jaya.

Keywords: Learning Model, Cooperative, TGT, Numeracy.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai proses dasar membimbing peserta didik menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada peserta didik hendaknya mengena dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa. Tidak hanya penambah kuantitas materi akademik akan tetapi adanya perubahan moral pada siswa serta perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan proses pembelajaran yang monoton adalah salah satu penghambat yang kerap muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal. Faktor penyebab diantaranya adalah mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga model dan metode pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif, menciptakan suasana yang nyaman sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan bersemangat. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yakni kegiatan pembelajaran secara berkelompok, bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan persoalan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan atau melibatkan aktivitas semua siswa tanpa adanya perbedaan dan melibatkan peran siswa tanpa adanya perbedaan, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung permainan dan *reinforcement* (Masrurotul Mahmudah dkk., 2020). Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain, dan menciptakan keaktifan peserta didik didalam kelas. Model pembelajaran TGT merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta menggunakan sistem penilaian skor untuk kemajuan individu dimana peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan tim mereka dengan anggota tim lain yang setara kinerja akademiknya (Sholichah & Munshif, 2023).

Model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa yaitu dengan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*). Berhitung merupakan salah satu keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pada pembelajaran matematika keterampilan berhitung bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sebagai alat bantu pada kehidupan sehari-hari. Keterampilan berhitung dalam proses pembelajaran disekolah didukung oleh keterampilan guru dalam mengajar (Nurfadhillah dkk., 2021). Keterampilan memiliki berbagai macam bentuk diantaranya keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berhitung dan keterampilan berbicara (Wijayanti & Utami, 2022). Dari banyaknya keterampilan tersebut, salah satu keterampilan yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran di sekolah adalah keterampilan berhitung.

Pembelajaran matematika dapat juga disebut dengan pelajaran berhitung. Pada kenyataannya pelajaran matematika merupakan pelajaran yang paling banyak ditakuti oleh siswa, siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjenuhkan dan tidak

menyenangkan, sehingga mata pelajaran matematika dianggap momok dan kerap dihindari bagi sebagian siswa. Ketika siswa bertemu dengan angka- angka, siswa akan merasa takut ataupun bosan saat belajar matematika. Kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa yaitu terdiri dari: kesulitan dalam membaca dan memahami maksud soal, kesulitan dalam memahami konsep matematika, kesulitan dalam menggunakan rumus dan notasi simbol dan kesulitan dalam proses perhitungan (Yusmin, 2017). Dalam pembelajaran matematika terdapat indikator yang menandai keberhasilan dalam keterampilan berhitung.

Indikator ditandai sebagai keberhasilan dalam keterampilan berhitung yang digunakan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa indikator keterampilan yang dibutuhkan diantaranya yaitu paham dan menguasai konsep matematika, mengaplikasikan intelektual pola maupun sikap, memecahkan masalah kasus matematika yang melingkupi kemampuan memahami suatu persoalan, dan mengemukakan suatu masalah dengan simbol untuk memperjelas suatu masalah (Maulidah dkk., 2021). Masing –masing dari indikator itu harus dimiliki dalam diri setiap siswa demi untuk suksesnya proses pembelajaran dalam kelas dan juga kesuksesan guru mengajar matematika khususnya pada materi bangun datar. Salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV dalam mata pelajaran matematika adalah tentang materi bangun datar. Dalam materi ini siswa diharapkan mampu mengetahui bentuk- bentuk bangun datar, ciri – ciri bangun datar persegi dan persegi panjang serta mampu menghitung keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD N 7 Bandar Jaya menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan berhitung sehingga siswa menjadi malas untuk berhitung dan menjadi tidak sabar dalam menemukan jawabannya. Siswa merasa ingin segera menyelesaikan tugas dengan cara yang mudah hal ini membuat siswa tidak berpikir panjang dalam proses pengerjaan. Maka dari itu, seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif serta menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Basari Eko Wahyudi dan Ain Maigina yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V” mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Tgt (*team Game Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi siswa pada pembelajaran Ips di SDN Kalitengkek. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc.Tagart. pengumpulan data dilakukan secara observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar ilmu pengetahuan siswa. Pada saat pra tindakan siswa masih pasif dan diam ketika diberi pertanyaan. Hasil observasi keaktifan belajar siswa menunjukkan hanya 36,7% masuk kategori baik. Data yang diperoleh dari sekolah menunjukkan prestasi belajar siswa sebesar 53,3% telah lulus KKM. Pada siklus I, keefektifan belajar siswa sudah meningkat, siswa cukup baik pada kegiatan game dan turnamen. Hasil observasi menunjukkan keefektifan siswa pada akhir siklus sebesar 73,3%. Prestasi belajar menunjukkan 76,6% siswa telah lulus kriteria ketuntasan minimum. Pada siklus II, proses pembelajaran lebih kondusif dan lancar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran lebih dominan. Hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa pada akhir siklus sebesar 100%. Prestasi belajar yang diukur pada akhir siklus menunjukkan 90% siswa telah lulus KKM (Wahyudi & Maigina, 2022.). Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhayati dkk yang judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA sekolah Dasar “ ,mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto (Nurhayati dkk., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan, perbedaan penelitian Wahyuni & Maigina yaitu terletak pada jenis penelitian dan mata pelajaran. Penelitian Wahyuni & Maigina menggunakan metode penelitian tindak kelas dan mata pelajaran Ips, sedangkan penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode penelitian Pre Eksperimen dan mata pelajaran matematika. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model penerapan kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Penelitian Wahyuni & Maigina bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan menggunakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Pre- Experimental Design* menggunakan desain *One Grub Pretest Posttest Design*. Penelitian Pre Experimental design merupakan desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (Ikawati, 2020). Design *one grub pretest posttest* menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest sesudah diberikan perlakuan, sehingga pengaruh perlakuan dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai pretest dan posttest (Hardianto & Baharuddin, 2019). Apabila nilai posttest lebih besar dari pretest, maka perlakuan berpengaruh positif atau berhasil. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Pre test

O2 : Post test

X : Perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di SDN 7 Bandar Jaya, Kec. Terbanggi Besar, Kab. Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada siswa kelas IV berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang termasuk dalam *nonprobability* sampling. Sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel yang apabila semua populasinya digunakan sebagai sampel (Suriani & Jailani, 2023).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Tes dilakukan sebelum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (pre- test) dan sesudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tes yang diberikan berupa soal berbentuk essay sebanyak 15 soal. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik uji statistik non parametik uji wilcoxon rank test dengan menggunakan program SPSS 26 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur (Sugiono dkk., 2020). Penelitian ini menggunakan rumus uji validitas product moment dengan bantuan SPSS 26 untuk mengukur valid atau tidak soal yang diberikan. Hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1.
Bantu Uji Validitas

No.	Rhitung	Rtabel	Syarat	Kesimpulan
1.	0.515	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
2.	0.590	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
3.	0.589	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
4.	0.557	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
5.	0.581	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
6.	0.588	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
7.	0.662	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
8.	0.761	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
9.	0.600	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
10.	0.633	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
11.	0.639	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
12.	0.79490	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
13.	0.526	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
14.	0.826	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid
15.	0.922	0,5140	Rhitung > Rtabel	Valid

Sumber : Diolah oleh peneliti

Syarat Uji Validitas :

1. Jika nilai Rhitung > Rtabel maka data dinyatakan valid
2. Jika nilai Rhitung < Rtabel maka data dinyatakan tidak valid

Jika nilai Kesimpulan dari tabel diatas diketahui Rhitung > Rtabel sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan yang digunakan dalam soal tes bersifat valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan pengukur yang sama pula (Haq, 2022). Pengujian Reliabilitas penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 2
Uji Reliabilitas Alpa Cronbach's

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.738	15

Sumber : Diolah oleh peneliti

Syarat uji reliabilitas

1. Jika nilai Cronbach's alpha > 0,6 maka data tersebut reliabel
2. Jika nilai Cronbach's alpha < 0,6 maka data tersebut tidak reliabel

Bersadarkan tabel diatas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0.738 yang berarti setiap butir pertanyaan yang digunakan dalam tes bersifat reliabel, sehingga ketika dilakukan pengukuran kembali akan terdapat kesamaan data serta hasil pengukuran tetap konsisten

walaupun butir pertanyaan dilakukan pengukuran dalam waktu yang berbeda akan tetap mendapatkan hasil yang konsisten.

3. Analisis Statistik Deskriptif

a. Pre – Test

Pre – Test adalah tes untuk mengukur kemampuan awal siswa (Fauziah & Fitria, 2022). Diberikan sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berhitung pada pembelajaran matematika di SDN 7 Bandar Jaya. Berikut data yang disajikan dalam nilai pre –test :

Tabel 3
Frekuensi Nilai Pre- Test

Pre – Test					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	40	5	14.7	17.9	17.9
	46	6	17.6	21.4	39.3
	53	5	14.7	17.9	57.1
	60	4	11.8	14.3	71.4
	66	2	5.9	7.1	78.6
	73	3	8.8	10.7	89.3
	80	3	8.8	10.7	100.0
Total	28	82.4	100.0		

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan nilai KKM matematika di SDN 7 Bandar Jaya adalah 65. Dari hasil pretes yang ditunjukkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 28 siswa terdapat 8 siswa yang mencapai nilai ketuntasan, dengan nilai diatas KKM dan 20 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan siswa, dengan nilai dibawah Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berhitung siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan, dengan persentase 28,5% untuk siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 71,5%.

b. Posttest

Posttest adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru pada akhir sesi materi (Armanto dkk., 2021). Diberikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk mengetahui keterampilan berhitung siswa. Berikut data yang disajikan dalam posttest :

Tabel 4
Frekuensi Nilai Posttest

PostTest					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	53	1	2.9	3.6	3.6
	60	2	5.9	7.1	10.7
	66	8	23.5	28.6	39.3
	73	7	20.6	25.0	64.3

	80	3	8.8	10.7	75.0
	87	4	11.8	14.3	89.3
	93	3	8.8	10.7	100.0
	Total	28	82.4	100.0	
Missing	System	6	17.6		
Total		34	100.0		

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan nilai KKM matematika di SDN 7 Bandar Jaya adalah 65. Dari hasil posttes yang ditunjukkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 28 siswa terdapat 25 siswa yang yang mencapai nilai ketuntasan, dengan nilai diatas KKM dan 3 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan siswa, dengan nilai dibawah KKM. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berhitung siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan, dengan persentase 89,7% untuk siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 10,7%.

Tabel 5
Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

		Statistics	
		PreTest	PostTest
N	Valid	28	28
	Missing	6	6
Mean		56.14	74.25
Std Error of Mean		2.515	2.063
Median		53.00	73.00
Mode		46	66
Std. Deviation		13.310	10.916
Variance		177.164	119.157
Range		40	40
Minimum		40	53
Maximum		80	93
Sum		1572	2079

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata – rata hasil keterampilan berhitung siswa pada pre - test 56.14 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 40. Setelah diberikan perlakuan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), terdapat peningkatan nilai keterampilan berhitung siswa yang dicapai pada posttest diberikan kepada siswa, diperoleh nilai posttest rata - rata 74.25 dengan nilai maksimum 93 dan nilai minimum 53. Dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan berhitung siswa setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan posttes dimana hasil nilai maksimum pre-test mencapai nilai maksimum 80 dan hasil nilai maksimum posttest 93.

4. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Aliyah & Purwanto, 2022). Data uji normalitas diambil dari hasil pre- test dan posttest. kriteria pengujian bahwa data hasil pretes – posttest siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi > 0,05. Sebaliknya jika data hasil pretes – posttest siswa akan berdistribusi tidak normal jika signifikansi < 0,05. Berikut data hasil uji normalitas pre-test dan posttest :

Tabel 6
Uji Normalitas Pre-tes dan Posttes

	Test of Normality					
	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro- Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	.170	28	.038	.901	28	.052
Pos Test	.188	28	.012	.929	28	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas peneliti menggunakan uji normalitas shapiro wilk dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 28. Uji normalitas shapiro wilk menggunakan sampel kurang dari 50 (Permana & Iksari, 2023). Signifikansi untuk hasil pre-test yaitu 0.052 dan posttest 0.059 maka dapat disimpulkan data distiribusi normal karena tingkat signifikansi yang dihitung > 0.05.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji non parametrik uji wilcoxon rank test. Berikut perhitungan uji hipotesis :

Tabel 7
Uji Wilcoxon Rank Test

Test Statistics ^a	
	Post Test – Pre Test
Z	-4.509 ^b
Asymp Sig. (2- tailed)	.000

Wilcoxon Signed Ranks Test

Based on negative ranks.

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa uji non parametrik uji wilcoxon rank test diperoleh Sig. (2 tailed) 0,000. Jika Sig. (2 tailed) diperoleh 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat diartikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 7 Bandar Jaya.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) digunakan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Model pembelajaran ini kelas dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 atau lebih yang berbeda – beda kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang, kemudian siswa bekerjasama dalam kelompok tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki 5 tahapan dalam pelaksanaan yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, pertandingan dan penghargaan (Inajati, 2023). Pada tahap pertama penyajian kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan pokok materi, kedua guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, ketiga permainan secara kelompok yang berisi pertanyaan – pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa, keempat pertandingan siswa bersaing untuk mendapatkan skor, siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik dan tepat mendapat skor untuk dirinya dan kelompok dan kelima guru memberikan penghargaan berupa hadiah (Hasanah & Himami, 2021).

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu menguji instrumen, valid atau tidak soal yang digunakan. Soal sudah valid peneliti memberikan pre test kepada siswa mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada pembelajaran matematika. Peneliti menjelaskan materi bentuk bangun datar, ciri – ciri bangun datar persegi dan persegi panjang serta menghitung keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang. Lalu membentuk 4 kelompok yang masing – masing berisi 7 orang, setiap kelompok bekerjasama dalam permainan dan menyelesaikan soal yang telah disiapkan, dengan adanya permainan membuat siswa bersemangat, melatih bekerjasama dan menumbuhkan perasaan saling menghargai. Kemudian melakukan pertandingan siswa bersaing untuk menjawab soal dengan baik dan benar mendapat skor, kelompok yang mendapat skor tertinggi memperoleh hadiah.

Berdasarkan data analisis pre- tes dan posttes penelitian pada kelas IV di SDN 7 Bandar Jaya diperoleh rata – rata keterampilan berhitung siswa sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*) pada pre - test 56.14 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40, terdapat 8 siswa yang tuntas nilai diatas KKM dan 20 siswa yang tidak tuntas. Setelah diberikan perlakuan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), diperoleh nilai posttest rata - rata 74.25 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 53, terdapat 25 siswa yang tuntas nilai diatas KKM dan 3 siswa yang tidak tuntas. Jadi, hasil keterampilan berhitung siswa setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*) menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*).

Selanjutnya dilihat dari analisis uji hipotesis menggunakan rumus uji non parametrik uji wilcoxon rank test diperoleh Sig. (2 tailed) 0,000. Jika Sig. (2 tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), terhadap keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 7 Bandar Jaya.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikansi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 7 Bandar Jaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, diperoleh hasil rata-rata pre-test siswa sebesar 56,17% dan hasil nilai posttest siswa sebesar 74,25%. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji non parametrik uji wilcoxon rank test diperoleh Sig. (2 tailed) 0,000. Jika Sig. (2 tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnament*), secara signifikan dapat menuntaskan keterampilan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 7 Bandar Jaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Masrurotul Mahmudah, M.Pd. I dan Ibu Lutfi Fadilah, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini terlaksana melalui skema penelitian kolaborasi dosen dan mahasiswa penyelesaian tugas akhir yang dibiayai oleh LP3M Universitas Ma'arif Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar Matematika pada materi perkalian siswa kelas II sekolah dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(3), 921–928. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Armanto, D., Suprayetno, E., Sinaga, K., & Sugiarto, A. (2021). Pelatihan penyusunan instrumen penilaian berbasis hots bagi guru sd it taman cahaya siantar. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 379–386. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i2.1225>
- Fauziah, U., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kemampuan Awal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2836–2845. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2502>
- Haq, V. A. (2022). Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momenspearman Brown. *An-Nawa: Jurnal Studi Islam*, *4*(1), 11–24. <https://doi.org/10.37758/annawa.v4i1.419>
- Hardianto, H., & Baharuddin, M. R. (2019). Efektifitas penerapan model pembelajaran paikem gembrot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *2*(1), 27–33. <https://doi.org/10.30605/cjpe.212019.105>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, *1*(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ikawati, H. D. (2020). Pengaruh model pembelajaran take and give dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Paedagogy*, *4*(2), 50–55. <https://doi.org/10.33394/jp.v4i2.3025>
- Inajati, A. S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal of Student Research*, *1*(1), 01–06. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.926>
- Masrurohtul Mahmudah, Muh. Ngali Zainal, & Mai Zuniati. (2020). *Strategi Pembelajaran Terpadu Dan Tematik SD/MI*. CV. Pustaka Learning Center.

- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 7-â. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/download/963/855>
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1274>
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>
- Sholichah, N. F., & Munshif, F. A. (2023). Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding national conferencefor ummah*, 3(1), 524–529. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1139>
- Sugiyono. (t.t). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2019 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tarore, R. S. (2020). *Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/c86gt>
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (t.t.). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i1.63207>
- Wahyudin, A., & Zohriah, A. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 3822–3835. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3492>
- Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5104–5114. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3039>
- Yusmin, E. (2017). Kesulitan belajar siswapada pelajaran matematika (rangkuman dengan pendekatan meta-ethnography). *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 9(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/24806>