PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN SISWA KELAS V SDN 14 PADANG LAWEH

Muzdhalifa Putri[1], Maifit Hendriani[2], Wahyuni Mulia Helmi[3]

[1,2,3]*Universitas Adzkia*
E-mail : muzdhalifaputri@gmail.com[1], maifithendriani@gmail.com[2], wahyuni.mh@adzkia.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar perkalian siswa. Siswa masih menghafal rumus perkalian tanpa memahami maknanya. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Gamess Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* angka terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen dengan design *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian ini yaitu *One Grup Pretest-Posttest design.* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh yang mana jumlah siswa sebanyak 29 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes berupa objektif sebanyak 10 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan analisis data maka diperoleh hasil uji hipotesis dengan menunjukkan t_{hitung} = 9,589 > t_{tabel} 1,86,51 dengan db = (n-1) dan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (9,589 > 1,86,51). Jadi dapat disimpulkan "pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Gamess Tournament* (TGT) berbantuan media *Puzzle* angka terhadap hasil belajar perkalian siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh ajaran 2024/2025".

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Team Gamess Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Angka, Hasil Belajar Perkalian.*

PENDAHULUAN

Pada era yang modern ini, pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi suatu bangsa. Tanpa adanya pendidikan yang bermutu bangsa itu tidak akan berkembang dan maju. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui berbagai sumber belajar. Salah satu bentuknya adalah pembelajaran matematika, di mana siswa memperoleh pengetahuan dari guru dan sumber belajar lainnya. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan penguasaan konsep dasar, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa yang ditemukan oleh Hendriani et al (2021).

Matematika merupakan mata pelajaran yang cenderung ditakuti dan dihindari siswa di dunia pendidikan karena pelajarannya dianggap sulit untuk dipahami. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sulit dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat dari presentase nilai matematika siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di kelas V SDN 14 Padang Laweh sebanyak 13 orang (44,82 %), sedangkan siswa yang nilai matematikanya di bawah KKTP adalah sebanyak 16 orang (55,17 %).

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu model yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah **model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamess Tournament* (TGT).** Model ini menekankan pada kerja sama tim, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mempersiapkan materi dan kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Menurut Lestari et al (2023), model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena menggabungkan unsur kolaborasi dengan kompetisi yang sehat. Dengan adanya kolaborasi, siswa dapat saling membantu dan mendiskusikan materi perkalian sehingga pemahaman mereka semakin mendalam.

Selain itu, penggunaan **media pembelajaran *puzzle* angka** dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep perkalian dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. *Puzzle* angka dapat memberikan gambaran konkret dan interaktif tentang konsep perkalian, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus tetapi juga memahami proses yang mendasarinya. Menurut Nur et al (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan, seperti *puzzle*, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperbaiki hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamess Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Angka Terhadap Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas V SDN 14 Padang Laweh**.**

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, terutama jenis Penelitian *quasi-eksperimen* digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu, tetapi tidak melibatkan pengacakan (randomisasi) dalam pemilihan subjek. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *One-Games Pretest-Posttest Design Sampling jenuh* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel Sugiono (2017:85). Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sample.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai pretest sebesar 50 menjadi rata-rata nilai posttest sebesar 86,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* angka memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar perkalian bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh.

Peningkatan tersebut sejalan dengan permasalahan yang telah dipaparkan pada Bab I, yakni rendahnya hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian, di mana sebagian besar nilai masih berada di bawah KKTP. Siswa yang sebelumnya hanya menghafal rumus perkalian tanpa memahami maknanya terbantu dengan adanya media *puzzle* angka, yang menyajikan konsep perkalian dalam bentuk konkret dan visual. Permasalahan pembelajaran yang monoton juga dapat diatasi melalui model TGT, karena langkah-langkahnya melibatkan penyajian materi, diskusi kelompok, permainan, turnamen, serta pemberian penghargaan yang membuat proses belajar lebih variatif, aktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa yang awalnya cenderung pasif dapat lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui kerja sama dalam kelompok maupun dalam suasana kompetitif pada tahap turnamen.

Analisis lebih lanjut terhadap pelaksanaan pembelajaran pada **pertemuan pertama** memperlihatkan bahwa penerapan model TGT dimulai dengan penyajian kelas yang memberikan pemahaman awal mengenai konsep perkalian bilangan bulat dan desimal. Tahap ini berfungsi untuk menyamakan persepsi seluruh siswa sehingga mereka memiliki dasar yang sama sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan setelah penyajian materi membantu siswa dengan kemampuan rendah untuk terbantu oleh teman yang lebih memahami. Suasana belajar menjadi lebih aktif saat permainan berlangsung karena siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Turnamen yang dilakukan secara acak juga memacu keberanian siswa untuk tampil mewakili kelompok, sehingga tanggung jawab individu terhadap keberhasilan tim semakin kuat. Penghargaan kelompok pada akhir kegiatan semakin memperkuat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada **pertemuan kedua**, penerapan TGT lebih difokuskan pada penggunaan media *puzzle* angka yang membuat pembelajaran semakin menarik dan konkret. Penyajian kelas tidak hanya memberikan penjelasan materi, tetapi juga mengarahkan siswa bagaimana cara menggunakan *puzzle* sebagai sarana belajar. Diskusi kelompok yang dilanjutkan dengan penyusunan *puzzle* mendorong terjadinya kerja sama, komunikasi, dan ketelitian dalam menemukan pasangan soal dan jawaban perkalian. Tahap permainan dalam bentuk *puzzle* mampu

meningkatkan fokus dan daya ingat siswa, sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Turnamen dengan menggunakan *puzzle* juga menimbulkan semangat kompetitif yang sehat, sehingga siswa berusaha maksimal untuk meraih skor tertinggi. Pada akhirnya, penghargaan kelompok berfungsi menjaga konsistensi semangat belajar, memacu partisipasi aktif, dan berdampak nyata pada peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Slavin (2005) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar melalui kerja sama kelompok, persaingan yang sehat, dan pemberian penghargaan. Pembelajaran dengan TGT menekankan adanya interaksi antar siswa sehingga siswa yang lemah dapat terbantu oleh teman yang lebih menguasai materi. Selain itu, penggunaan media *puzzle* angka sesuai dengan pendapat Arsyad (2016) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan indra, serta meningkatkan perhatian siswa dalam belajar.

Selain didukung teori, hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian relevan sebelumnya. Mifta Urama (2024) membuktikan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD IT Adzkia 1 Padang. Penelitian Alif Naufal Baitusasti (2024) menunjukkan bahwa TGT berbantuan *puzzle* budaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian Mia Martina Dewi (2021) menemukan bahwa TGT berbantuan *puzzle* tangram berpengaruh positif terhadap kemampuan menghitung luas bangun datar, sedangkan Octaverino (2024) menunjukkan bahwa TGT berbantuan *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. Hasil-hasil tersebut memperkuat bukti bahwa TGT berbantuan media *puzzle*, termasuk *puzzle* angka, secara konsisten memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, penerapan model ini membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan bertanggung jawab, terutama saat tahap turnamen dengan *puzzle* angka yang menjadi langkah paling dominan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas dan permainan. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan rata-rata nilai posttest dibanding pretest, serta hasil uji-t yang signifikan, merupakan bukti nyata efektivitas model TGT berbantuan media *puzzle* angka dalam meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, khususnya dari segi waktu. Penerapan model TGT berbantuan media *puzzle* angka membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang, terutama pada tahap turnamen dan penggunaan *puzzle* yang menuntut ketelitian siswa. Keterbatasan waktu membuat sebagian kegiatan tidak dapat dieksplorasi secara maksimal, sehingga hasil yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan potensi optimal dari penerapan model ini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan waktu yang lebih luas agar setiap langkah TGT dapat terlaksana secara lebih mendalam dan komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SDN 14 Padang Laweh dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel}. Hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *puzzle* angka memberikan pengaruh yang signifikan dengan taraf signifikan 0,01 < 0,05 terdapat hasil belajar perkalian siswa kelas V SDN 14 Padang Laweh.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173 (diakses pada tanggal 15 Januari 2024)Apriliyani, S. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Make A Match. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *1*(1), 60.

Anggraini. 2022. Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(5), 507–511. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171 (diakses pada tanggal 18 Desember 2024)

Baitusasti, A. N., Widiyono, A., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., Ulama, N., Pendidikan, D., Sekolah, G., Islam, U., & Ulama, N. (2024). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle Ragam Budaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar*. *9*(2), 106–119.

Dewi, M. M. (2021). Pengaruh Pembelajaran TGT Berbantuan Media SULTAN (Susunan *Puzzle* Tangram) Terhadap Kemampuan Menghitung Luas Bangun Datar. *Pendidikan Matematika*.

Hendriani, M., Melindawati, S., & Mardicko, A. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Siswa SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 892–899. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.477 (diakses pada tanggal 11 Juni 2025)

Lestari, P. T., Sudibyo, E., Aulia, V., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. 2023. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *11*(1), 16–21. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa (diakses pada tanggal 2 Januari 2025)

Notoatmodjo, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nur, L., Siregar, K., Tiara, E., & Tambunan, N. (2024). *Efektivitas Media Puzzle Rubik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar*. *13*(001), 615–628.

Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 147–156.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, *2*(2), 22–28. https://doi.org/10.386,581/jipdas.v2i2.319 (diakses pada tanggal 11 Desember 2024)

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.