

Model Pembelajaran *Temas Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika

HOTS-based Temas Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Learning Outcomes in Mathematics Subjects

Nida' Mu'azaroh Khoiriyah^{1*}, Sri Handayani², Elinda Rizkasari³

^{1,2,3} Universitas Slamet Riyadi, Indonesia

*e-mail: Muazarohknida@gmail.com¹

Abstract. *Learning models can influence student learning outcomes. The aim of this research is to find out whether there is an influence of the HOTS-based Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in Class V of SD Negeri Madyotaman Surakarta for the 2023/2024 academic year. This type of research is quantitative research using a pre-experimental method with one group pretest-posttest research. The results of data analysis using the Teams Games Tournament learning model based on HOTS show that the average pretest score for students is 47.96 and the posttest score is 67.19. After using the paired sample t-test, the results obtained are $t_{count} > t_{table}$ using $dk = (N - 1)$ then $(26 - 1) = 25$ at the 5% significance level, it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$ or $20,670 > 2,060$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that this research shows the influence of the HOTS-based Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Mathematics subject students in class V of Ngeri Madyotaman Elementary School, Surakarta.*

Keywords: *Teams Games Tournament Model, HOTS, Learning Outcomes, Maths.*

Abstrak. Model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis HOTS terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimental dengan jenis penelitian one group pretest-posttest. Hasil analisis data menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis HOTS menunjukkan rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 47,96 dan nilai posttest sebesar 67,19. Setelah menggunakan uji beda berpasangan diperoleh hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan menggunakan $dk = (N - 1)$ maka $(26 - 1) = 25$ pada taraf signifikansi 5% maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $20,670 > 2,060$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis HOTS terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika kelas V SD Ngeri Madyotaman Surakarta.

Kata kunci: Model Teams Games Tournament, HOTS, Learning Results, Mathematics.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang khususnya pada dunia pendidikan menghadapi peralihan yang berdampak pada cara berpikir para pendidik, yang sebelumnya memiliki pemikiran yang aman dan tertutup menjadi pola pikir yang meju atau modern. Seiring dengan pengembangan zaman, di Indonesia mempunyai banyak perubahan termasuk dalam perkembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum merupakan suatu proses penyusunan kurikulum dan penyiapan tenaga kurikulum serta kegiatan-kegiatan yang disusun sedemikian rupa sehingga kurikulum yang telah selesai menjadi bahan kajian dan bahan referensi untuk memperoleh tujuan pendidikan nasional Menurut Susilana; 2016 dalam (Rizkasari, Rahman, and Aji 2022)

Saat ini Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka adalah hal yang membahas pembelajaran multiguna dalam muatannya lebih baik oleh karena itu peserta didik mendapatkan waktu yang cukup dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilannya (Anggraini et al. 2022).

Sekolah dasar mempelajari banyak mata Pelajaran salah satunya Matematika. Matematika juga membuat peserta didik berpikir secara mendasar, logis, efisien dan kreatif, serta dapat berdampak pada penyelesaian masalah sehari-hari. Selain itu, matematika banyak tidak disukai peserta didik karena dianggap membosankan dan susah dipahami. Dengan demikian menimbulkan kesulitan belajar bagi peserta didik dan berujung pada kurangnya hasil belajar peserta didik.

hasil belajar adalah keinginan, keterampilan atau nilai-nilai peserta didik yang didapatkan dari kegiatan belajar

pembelajaran, yang mana hasil belajar tersebut dijadikan pedoman untuk mencapai maksud dari pembelajaran di sekolah menurut Putri et al.,2022 dalam (Alfira and Syofyan 2022).

Menggunakan model dan media pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika di harapkan mampu memberikan pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran masih kurang yang membuat peserta didik merasa jenuh pada proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang memberikan pelengkapan dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas, sehingga diharapkan membantu meningkatkan bagaimana peserta didik dapat menafsirkan materi dan mengembangkan lebih lanjut hasil belajar peserta didik. Hadirnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini, guru dapat mendesain bahan ajar yang beraneka ragam dan kreatif untuk diterapkan di dalam kelas dan peserta didik tidak bosan serta cepat dalam memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik di kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta diharapkan mendapatkan peningkatan hasil belajarnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan tipe *one-group* dengan bentuk *pretest* dan *posttest*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS dan variabel terikat hasil belajar peserta didik.

Populasi, sampel dan sampling pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta

dengan menggunakan 1 kelas yang berjumlah kurang dari 30 peserta didik. Kemudian Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji coba instrument validitas dan realibilitas serta teknis analisis data menggunakan uji prasyarat dan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika. Peserta didik yang dijadikan responden pada penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah penelitian ini yang terdiri dari 26 peserta didik.

1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Treatment

Dari analisis pelaksanaan *pretest* yang diberikan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri Madyotaman Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024, sebagai sampel untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan soal berbasis HOTS sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30, analisis data yang diperoleh Mean = 47,96; Median 46,50, Modus 40, Standar Deviasi 10,375.

2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Treatment

Dari hasil pelaksanaan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan memberikan soal *posttest* dapat diketahui nilai maksimum 88 dan nilai minimum 50, *mea* 67,19 Median 65,50, modus 70 dan Standar Deviasi 11,335.

Kemudian saat menggunakan uji hipotesis yaitu pertama uji prasyarat dengan menggunakan teknik *Shapiro Wilk*. Kreteria pengambilan kesimpulan jika nilai H_0 dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 tidak normal. Hasil perhitungan menjelaskan nilai *Pretest* 0,137 dan *Posttest* 0,163 $> 0,05$. Maka disimpulkan H_0 berdistribusi Normal.

Kedua uji hipotesis menggunakan *paired Sampel T Test* dengan mean nilai *pretest* sebesar 47.79 dan mean *posttest* sebesar 67.19. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya perubahan signifikansi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis HOTS. Dengan 26 siswa sebagai sampel, hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, nilai t_{hitung} sebesar 20,670 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,060, menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} menggunakan derajat kebebasan $(dk) = 25$ pada tingkat signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS untuk mengetahui hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika apakah mengalami peningkatan atau tidak, model ini memfokuskan dengan adanya turnamen pada saat berkelompok. Berdasarkan pengamatan peneliti peserta didik lebih aktif, tidak mudah bosan, mempunyai rasa tanggung jawab dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan aktifnya peserta didik saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik mengalami

peningkatan pada hasil belajar mata pelajaran Matematika dapat dilihat dari hasil *posttest* terbukti 15 peserta didik mendapatkan hasil belajar sesuai KKM, 7 peserta didik menerima nilai mendekati KKM dan 4 peserta didik yang menerima nilai yang masih kurang dari KKM.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 meningkat. Nilai *pretest* mereka rata-rata 47,90, sementara nilai *posttest* meningkat menjadi 67,19. Data *pretest* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,137 dan data *posttest* mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,164 yang keduanya lebih besar dari 0,05 maka menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro Wilk*. Hipotesis diuji menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasilnya, t_{hitung} sebesar 20,670 dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,060 pada $dk = 25$ dan taraf signifikansi 0,05, menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Ini mengidentifikasi bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa model TGT berbasis HOTS berdampak positif pada hasil belajar matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian menjelaskan adanya perubahan signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbasis HOTS. Nilai

pretest rata-rata sebesar 47,96, sementara nilai *posttest* rata-rata meningkat menjadi 67,19, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Pada taraf signifikansi 0,05, uji t sampel berpasangan menghasilkan t_{hitung} sebesar 20,670 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,060, dengan derajat kebebasan $(N-1) = 25$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis HOTS efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Madyotaman Surakarta Tahun Pembelajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, Alyannida, and Harlinda Syofyan. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 177.
- Anggraini, Divana Leli, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan. 2022. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)* 1(3): 290–98.
- Rizkasari, Elinda, Ifa Hanifa Rahman, and Prima Trisna Aji. 2022. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21." *Pendidikan dan Konseling* 4: 694–99.