



PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA CORTULAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Lilik Nur Maulida Yunikasari*¹
Universitas Muhammadiyah Magelang

Article Info

Article history:

Published Mar 31, 2023

Keywords:

Teams Games Tournament
Media CORTULAN
Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

Study this purpose for understanding the impact of the mastering version Teams Games Tournament with the assist of Funnel Count Multiplication (Cortulan) towards results take a look at the third student of Elementary School in Mathematic class. Study that is kind look at Pre-Experimental Design , with the One Group Pretest-Posttest Design version . Samples taken as many as 20 college students who have been used as class experiment. Data series the usage of technique check .Thist text is used to measure the extent to which students in mathematic learning outcomes before and after being given treatment. The analysis used in observe that is Paired Sample T-Test with the SPSS Version 25.zero program .

The results showed that the Teams Games Tournament learning model assisted by the Multiplication Counting Funnel (Cortulan) media had a positive effect on mathematics learning outcomes. That element supported with there's a hypothesis check achived with the Paired Sample T-Test check acquired Sig. (2-tailed) of 0.000 (0.000<0.005).Results of observe this concluded that the usage of the Teams Games Tournament Model with the assist of Funel Media Count Multiplication (Cortulan) topics big to effect observe Mathematics.

Corresponding Author:

Lilik Nur Maulida Yunikasari,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Magelang,
Jl. Mayjend. Bambang Soegeng, Mertoyudan, Magelang 56172, Indonesia.
E-mail: lilikyunikasari20@gmail.com

How to Cite:

Yunikasari, L. N. M. (2023). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Hitung Perkalian (CORTULAN) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*. 17 (1), 8-14.



1. PENDAHULUAN

Pada Kehidupan saat ini Matematika mempunyai andil yang sangat dibutuhkan. Berbagai kegiatan di kehidupan harus dikerjakan menggunakan ilmu Matematika seperti mengukur, memperkirakan, dan lain sebagainya. Lantaran Matematika sangat signifikan bagi kehidupan, maka Matematika disebut kegiatan yang menarik. Tujuan Matematika adalah membuat peserta didik berfikir dan berlogika, meningkatkan kegiatan inovatif yang menyertakan imajinasi, dan meningkatkan potensinya dalam memecahkan masalah. Pelaksanaan pengajaran di dalam Sekolah Dasar terdapat 3 kemampuan dasarnya yaitu membaca, menulis, dan berhitung yang wajib di maksimalkan dan di optimalkan. Berhitung merupakan bagian dari kemampuan matematika, karena syarat belajar matematika salah satunya adalah belajar berhitung. Dengan demikian berhitung dengan matematika tidak bisa di pisahkan. Kenyataannya pada situasi tersebut para guru mengeluh perihal peserta didiknya yang lambar serta kurang kompeten ketika menangani perhitungan dari suatu pemecahan masalah.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan terhadap kelas III yaitu ditemukannya permasalahan dalam berhitung Matematika. Dalam kegiatan pembelajaran Matematika peserta didik tampak jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Ada juga yang mengatakan bahwa matematika sulit di pahami karena peserta didik duduk, mendengar, serta mencatat materi yang di sampaikan guru. Pembelajaran menggunakan metode ini masih digunakan oleh sebagian besar guru yang di dominasi pembelajaran secara konvensional serta tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik menyimak guru saat memberi contoh serta menyelesaikan soal-soal di papan tulis, guru mengajarkan suatu subjek dengan menggunakan rumus, kemudian rumus tersebut digunakan peserta didik saat mengerjakan buku penugasan atau lembar kerja peserta didik (LKS) yang tersedia. Alhasil pada saat siswa di berikan permasalahan yang berbeda dari contoh, siswa kebingungan sehingga menjadi kesalahan saat menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada langkah yang tepat dalam menyelesaikannya yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media CORTULAN. Pada penelitian tersebut, peneliti hendak mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik ketika tidak menggunakan media dan menggunakan metode *Teams Games Tournament* Berbantuan media CORTULAN. Bersama dengan adanya metode dan media ini diharapkan mengonversikan pandangan siswa terhadap pelajaran Matematika menjadi pelajaran menyenangkan. Seluruh siswa terlibat langsung ketika menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media CORTULAN. (Damayanti, 2017 : 237) menyatakan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* menjadikan siswa saling berkerjasama serta kompak dengan kelompoknya menggunakan kemampuan yang berbeda-beda, oleh sebab itu siswa merasa tertarik serta bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Media CORTULAN merupakan perantara antara materi ajar perkalian dengan siswa. Media tersebut membuat siswa menjadi paham perkalian dengan cara mencoba langsung atau menggunakan langsung media tersebut sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran matematika terutama perkalian meningkat dan membuat siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran materi perkalian. Media pembelajaran CORTULAN ini memiliki tujuan membuat siswa dapat mendalami pikiran dasar perkalian yaitu penghitungan berulang. Peserta didik dapat secara langsung menggali kemampuan berhitungnya, senang belajar karena selain belajar mereka juga dapat bermain menggunakan Media CORTULAN tersebut. Jadi pemanfaatan Media CORTULAN ini menghasilkan hasil belajar yang positif dan lebih baik.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Hitung Perkalian (CORTULAN) Terhadap Hasil Belajar Matematika.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh dengan perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018 : 111). Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre Post Test Design*.

Desain penelitian ini dikatakan sebagai *One Group Pre Post Test Design* karena sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu mengambil sampel dengan diberi *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan diberi *posttest* (setelah diberi perlakuan) di akhir pembelajaran. Melalui desain penelitian ini dapat diketahui keakuratan perlakuan, karena dapat membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dengan yang sudah diberi perlakuan.

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan. Subjek penelitian ini yaitu seluruh kelas III yang berjumlah 20 siswa dan objek penelitian yaitu hasil belajar matematika. Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data berupa tes. Tes diambil 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest* guna mengukur besarnya kemampuan siswa terhadap perkalian matematika SD kelas III SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media CORTULAN.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan Tes Pilihan ganda. Latihan ini merupakan tes matematika siswa pada awal siklus sebelum pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dan pertemuan akhir siklus untuk mengetahui peningkatan jumlah siswa setelah pembelajaran untuk menentukan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament*.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi 4 tahapan, yaitu tahap pertama yaitu Pra Penelitian yang terdiri dari observasi dan penyusunan proposal, tahap dua yaitu Persiapan Pelaksanaan Penelitian yaitu menyiapkan instrument yang akan digunakan, kemudian tahap tiga yaitu Tahapan Pelaksanaan Penelitian terdiri dari pelaksanaan kegiatan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap matematika materi operasi hitung perkalian. Selanjutnya melaksanakan treatment sebanyak tiga kali dilanjutkan dengan pelaksanaan tes akhir atau pemberian *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar matematika menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media CORTULAN tersebut.

Menurut (Silalahi, 2018 : 341) menyatakan bahwa metode analisis data berguna mendeskripsikan kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh dari tes dan penelitian sebelum dan sesudah pengujian. Analisis data merupakan tindakan sesudah data dari seluruh sumber terkumpul. Penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang dianalisis.

Analisis data di hitung menggunakan *SPSS 25.0 for Windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kecil atau jumlah <30 . Kriteria pengambilan data yang diperoleh dengan membandingkan tingkat signifikan 5%. Selain uji normalitas penelitian ini juga menggunakan uji hipotesis dengan Teknik analisis *Uji Paired Sample T-Test* berbantuan *SPSS 25.0 for Windows*. Standar pengujian yang digunakan merupakan hasil perhitungan penguji Uji-t karena data yang digunakan <25 , selanjutnya dibandingkan pada nilai t-tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah data diketahui hasilnya maka dapat diketahui bahwa jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dapat dilakukan setelah instrument selesai dibuat yaitu lembar soal tes yang sudah peneliti validasi dan ujikan ke dosen ahli dan juga sekolah lain dari luar penelitian. Terdapat 17 siswa untuk mengujikan Soal *pretest* dan *posttest* yang sudah peneliti buat sebanyak 25 soal pilihan ganda. Berdasarkan Uji Validitas yang telah dilakukan terdapat 17 dari 25 butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1,2,4,5,6,7,9,12,13,14,16,17,20,21,22,23,24 dan terdapat 8 butir soal yang tidak valid yaitu nomor 3,8,10,11,15,18,19,25. Selain peneliti melakukan uji validitas, peneliti juga melaksanakan uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran.

Uji reliabilitas instrument hasil belajar dilakukan dengan Metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS Versi 25.0*. Uji Reliabilitas menghasilkan nilai alpha sebesar 0,911 . nilai Alpha berada di antara 0,80 sampai dengan 1,00. Hal ini berarti bahwa instrument memiliki nilai reliabilitas yang tinggi dan dinyatakan reliabel. Selain lembar soal *pretest* dan *posttest*, peneliti juga mempersiapkan instrument penelitian yaitu Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan juga Media Pembelajaran CORTULAN.

B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan 3 treatment. Penelitian hari pertama yaitu pengenalan, pemberian soal *pretest* dan perlakuan pertama. Soal *pretest* terdiri dari 17 soal yang valid yang sudah di uji validasi. Pelaksanaan Treatment pertama ini diikuti oleh 20 siswa. Sebelum masuk perlakuan, pada hari itu juga siswa diberi soal guna untuk pengukuran awal (*pretest*) yakni siswa diberi soal pilihan ganda mengenai materi Operasi Hitung Perkalian. Pemberian perlakuan pertama berupa pengenalan materi operasi hitung perkalian menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media CORTULAN. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang oleh peneliti yang sudah melalui proses validasi instrument.

Pertemuan kedua, siswa diberikan materi mengenai perkalian dua bilangan dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media CORTULAN. Lembar Kerja Siswa yang terdapat dalam perlakuan kedua berisi tentang kuis berisi soal-soal perkalian dua bilangan diharapkan siswa dapat memahami bagaimana penyelesaian soal-soal yang berkaitan dengan perkalian dua bilangan.

Pertemuan ketiga, penyampaian materi terakhir yaitu perkalian yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan agar siswa mampu menerapkan dan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

Posttest diberikan kepada siswa kelas III dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pada siswa tentang materi Operasi Hitung Perkalian setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* . Pelaksanaan kegiatan *Posttest* yaitu para siswa diberikan sebuah lembar soal berjumlah 17 nomor untuk di kerjakan. Soal yang diberikan merupakan soal yang hampir sama ketika diberikan soal *pretest*. Hasil dari mengerjakan soal tersebut selanjutnya dijadikan data melanjutkan penelitian.

C. Deskripsi Data Penelitian

1. Hasil *Pretest*

Pengukuran pretest dilakukan dengan memberi soal pretest kepada siswa kelas III. Hasil pretest dapat dilihat berdasarkan tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Penilaian *Pretest*

Interval	Kategori	Frekuensi
90-100	Sangat Baik	0
75-88	Baik	0
60-74	Cukup	9
40-59	Kurang	11
≤40	Kurang Sekali	0
	Jumlah	20
	Nilai Terendah	47
	Nilai Tertinggi	70
	Rata-Rata	60,9

2. Hasil *Posttest*

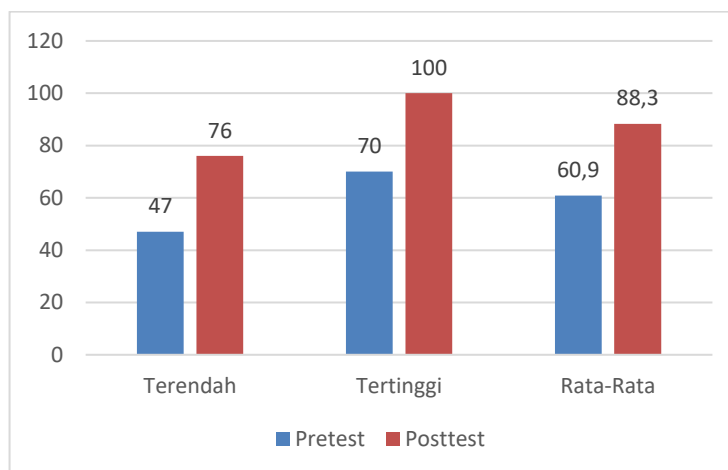
Posttest dilakukan dengan memberikan soal posttest kepada seluruh siswa kelas III. Setelah diberikan treatment sebanyak 3 kali, hasil posttest dapat dilihat berdasarkan tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Penilaian *Posttest*

Interval	Kategori	Frekuensi
90-100	Sangat Baik	7
75-88	Baik	13
60-74	Cukup	0
40-59	Kurang	0
≤40	Kurang Sekali	0
	Jumlah	20
	Nilai Terendah	76
	Nilai Tertinggi	100
	Rata-Rata	88,3

3. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan pengujian data diatas, maka selanjutnya akan diberikan perbandingan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan adanya perbandingan maka akan diketahui perbedaan nilai tertinggi dan terendah berdasarkan nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilakukan. Perbandingan tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pretest* 76 dan nilai terendah adalah 47, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* adalah 100 dan nilai terendah pada *posttest* adalah 70. Rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* yaitu 60,9 dan rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* yaitu 88,3. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan yaitu 27,4. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan.

Pengaruh yang terjadi dari model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media CORTULAN Terhadap Hasil Belajar Matematika dilakukan dengan memberi soal tes. Soal test yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest* dengan materi operasi hitung perkalian. Hal pertama yang dilakukan setelah melakukan penelitian yaitu melakukan uji normalitas data yang digunakan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5%.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pretest dan posttest. Hasil uji normalitas yang diperoleh menunjukkan Nilai $Sig.Pretest = 0,077 > 0,05$ dan Nilai $Sig.Posttest = 0,091 > 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis yang digunakan peneliti menggunakan Uji Paired Sample T-Test yang dibandingkan dengan taraf signifikansi 5%. hasil uji hipotesis Paired Sample T-Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) pada data pretest dan posttest adalah 0,000 lebih kecil dari 0,005 atau $0,000 < 0,005$ maka H_a yang diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian. Selain hasil belajar matematika yang meningkat, model *Teams Games Tournament* menghasilkan siswa mampu memancing keaktifan, tanggung jawab siswa, kerjasama antar kelompok dan melatih siswa dalam mencari solusi permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Corong Hitung Perkalian (Cortulan) berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Sig. pada uji *Paired Sample T-Test* berada angka 0,000 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Pemberian perlakuan dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Corong Hitung Perkalian (Cortulan) selama 4 hari dapat meningkatkan rata-rata peserta didik pada pengukuran awal mendapatkan nilai rata-rata sebesar 60,9 menjadi 88,3. Dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* juga menghasilkan siswa mampu memancing keaktifan, tanggung jawab siswa, kerjasama antar kelompok dan melatih siswa dalam mencari solusi permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andi Hakim. (2021). Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika Di Sd. *Journal of UOEH*, 18(1), 99.
- Aris Shoimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Mellalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Loka Son, A. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nurfajriah, S., Netriwati, N., & Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3178–3189. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.825>
- Silalahi, U. (2018). Metodologi Analisis Data Dan Intepretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. *Journal Manajemen*, 341.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>