META ANALISIS EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIME GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD

Raminah[1], Rahmadani Putri Hariyati[2], Rita Amellia Sholekhah[3]
PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
[1]292020034@student.uksw.edu, [2]292020050@student.uksw.edu
[3]292020145@student.uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to re-evaluate the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the Mathematics learning achievement of fifth grade elementary school students. The method used is descriptive qualitative meta-analysis, which involves a review of 13 national articles and 1 international article which can be accessed via Google Scholar. The meta-analysis results show a significant increase in learning achievement, with the average research results from 14 journals showing an increase from 60.42% to 78.93%. This shows that the application of the TGT learning model has a significant positive impact on elementary school students' learning outcomes in the field of Mathematics.

Keywords : Meta Analysis, Mathematics, TGT, Learning Models, Learning Outcome

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi ulang efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah analisis meta-analisis secara deskriptif kualitatif, yang melibatkan tinjauan terhadap 13 artikel nasional dan 1 artikel internasional yang dapat diakses melalui Google Scholar. Hasil meta-analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi belajar, dengan rata-rata hasil penelitian dari 14 jurnal menunjukkan peningkatan dari 60,42% menjadi 78,93%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dalam bidang Matematika.

Kata Kunci : Analisis Meta, Matematika, TGT, Model Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kekuatan bersifat dinamis yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan manusia (Atikah, 2020). Pendidikan memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki bobot dan mutu yang tinggi untuk menghadapi perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Rubiyanto & Nurhasanah, 2018). Melalui pendidikan khususnya pada mata pelajaran Matematika diharapkan memiliki keterlibatan bermakna pada masa mendatang (Rubiyanto &

Nurhasanah, 2018). Keberhasilan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam peradaban modern, karena dengan bantuan Matematika semua ilmu pengetahuan bisa lebih sempurna (Sujono, 1988:20). Hal ini sejalan dengan pendapat Utami, dkk., (2023) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Matematika disesuaikan dengan perubahan zaman, karena tidak sedikit orang yang memanfaatkan peran Matematika. Terutama pada jenjang SD, Matematika berperan untuk menyiapkan peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman melalui latihan bertindak dengan menggunakan dasar pemikiran yang rasional, logis, kritis, cermat, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Suherman, dkk (2001:58) yang mengemukakan bahwa Matematika diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk memenuhi kebutuhan praktis.

Namun pada kenyataannya masih peserta didik yang menganggap pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat menakutkan. Peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari, sulit untuk dipahami, dan sulit untuk dimengerti. Terdapat beberapa faktor yang mungkin menyebabkan persepsi negatif terhadap pembelajaran matematika antara lain: 1) kurikulum yang tidak relevan: kurikulum yang kurang relevan dengan kebutuhan dan minat peserta didik dapat membuat pembelajaran matematika terasa membosankan atau tidak bermakna bagi mereka; 2) kurangnya koneksi dengan dunia nyata: seringkali, peserta didik sulit melihat keterkaitan antara konsep matematika yang diajarkan di sekolah dengan situasi atau masalah dalam kehidupan sehari-hari; 3) model pembelajaran yang tidak menarik: penggunaan model pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif juga dapat membuat peserta didik kehilangan minat terhadap matematika; 4) rasa takut akan kesalahan: beberapa peserta didik mungkin merasa takut untuk salah dalam menjawab soal matematika, sehingga mereka cenderung menghindari pembelajaran matematika secara keseluruhan.

Cara untuk mengatasi beberapa faktor yang membuat persepsi negatif terhadap matematika salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam artinya guru tidak hanya terpaku dengan menggunakan satu model pembelajaran saja. Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dalam proses belajar mengajar ini tidak membosankan.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikenal sejak tahun 1990-an, dan menurut Oxford Dictionary (dalam Eveline 2010:114), kooperatif diartikan sebagai "bersedia untuk membantu" serta bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam model

pembelajaran ini, siswa diberdayakan untuk berpartisipasi dalam aktivitas kolaboratif dalam belajar berkelompok, memahami materi pelajaran, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Menurut Eveline (2010:115), model pembelajaran kooperatif mengubah tujuan pembelajaran dari sekadar penyampaian informasi menjadi konstruksi pengetahuan oleh individu melalui proses belajar berkelompok.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2015:163) Team Game Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain. Dalam model Team Game Tournament (TGT) peserta didik dibagi dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 - 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin dalam (Rusman 2014:225) pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Model Team Game Tournament (TGT) ini menjadikan peserta didik bisa belajar dengan santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Model ini menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menimbulkan perasaan bahagia serta menciptakan tim kompetisi berdasarkan tanggung jawab masing-masing individu. Dengan itu berdasarkan pendapat model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) memberi dampak yang positif terhadap sebuah pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pengetahuan seseorang dapat diserap dengan baik jika menggunakan model pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kembali keefektifan model Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas V di sekolah dasar, dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti tingkat pendidikan, lokasi sekolah, dan karakteristik pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan model penelitian metode meta-analisis dengan cara mengkaji beberapa artikel pada jurnal nasional yang dapat diakses secara online melalui google scholar. Meta analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis berbagai penelitian yang memiliki kesamaan pembahasan masalah guna mendapat kesimpulan yang bersifat umum secara luas

Wahyuning Darmayanti Binarti (2019:33). Penelitian meta-analisis ini menggunakan sampel 14 artikel relevan pada jurnal nasional tentang model Time Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran matematika dari tahun . Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran artikel ini adalah "meta analisis", "Time Game Tournament (TGT)", "hasil belajar", "matematika", "sekolah dasar".

Ruswana Anwar (2005:17) Secara ringkas pembuatan meta-analisis terdiri dari 4 langkah, yakni:

(1) identifikasi makalah yang akan disertakan dalam meta-analisis. Tahap pertama adalah menentukan dan mengidentifikasi topik makalah yang akan diteliti.

(2) seleksi, yakni penilaian kualitas laporan penelitian. Mengumpulkan artikel atau jurnal dari google cendekia dan diseleksi sesuai dengan topik makalah atau artikel yang sudah ditentukan.

(3) abstraksi, berupa kuantifikasi hasil masing-masing penelitian untuk digabungkan. Tahap ketiga dari penelitian ini adalah menghitung efektivitas makalah menggunakan metode yang telah ditentukan.

(4)analisis, yakni penggabungan dan pelaporan hasil meta-analisis. Menganalisis adanya dampak yang ditimbulkan dan menarik kesimpulan hasil makalah atau artikel yang telah dianalisis.

Untuk memperkuat data yang dianalisis penelitian ini menggunakan Uji Normalitas Gain. Uji N-gain ini menerapkan rumus Hake, Kategori perolehan N-gain dapat dilihat pada tabel 1.

$$\text{N gain} = \frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan : S Posttest : Skor Posttest

S Pretest : Skor Pretest

S max : Skor Maks

Untuk kriteria memperoleh skor N-gain dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Skor N-Gain

Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan 14 artikel yang dipilih terkait dengan judul penerapan model pembelajaran *Time Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD. Berikut adalah artikel Jurnal yang sudah dipilah.

Tabel 2. Meta-analisis berdasarkan jurnal dan tahun terbit

No.	Kode Judul Jurnal	Nama Jurnal	Jurnal	Terbit
1.	J1	Repository UNISMU		2019

		H Makassar		
2.	J2	JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selata	Nasional	2022
3.	J3	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha	Nasional	2019
4.	J4	Repository UKSW		2016
5.	J5	Jurnal Kajian Pendidikan Matematika	Nasional	2017
6.	J6	Jurnal Penelitian Pendidikan	Nasional	2018
7.	J7	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Nasional	2023
8.	J8	Jurnal Guru Pendidikan	Nasional	2020
		Sekolah dasar		
9.	J9	Review Of Multidisciplinary Education Culture and Pedagogy (ROMEO)	Internasional	2022
10.	J10	Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)	Nasional	2023
11.	J11	Jurnal Ilmu Pendidikan	Nasional	2023
12.	J12	Jurnal Ilmiah Guru Pendidikan Sekolah Dasar	Nasional	2023
13.	J13	Jurnal.uns.ac	Nasional	2019
14.	J14	Mimbar PGSD Undiksha	Nasional	2016

No.	**Judul Jurnal**	*Pre test*	*Post test*	Gain	Gain (%)	Kategori
1.	J1	55,61	64,32	8,69	0,19	Rendah
2.	J2	45,71	87,32	41,61	0,76	Tinggi
3.	J3	61,81	83,18	21,37	0,55	Sedang
4.	J4	54,3	75,4	21,1	0,45	Sedang
5.	J5	56,6	66,43	9,83	0,22	Rendah
6.	J6	62,6	83,3	20.7	0,55	Sedang
7.	J7	74,1	83,8	9,7	0,37	Sedang
8.	J8	59,2	75	15,8	0,38	Sedang
9.	J9	45	85	40	0,72	Tinggi
10	J10	64,3	76,3	12	0,33	Sedang
11.	J11	72,14	82,14	10	0,35	Sedang
12.	J12	44,23	80,00	35,77	0,64	Tinggi
13.	J13	62,54	79,71	17,71	0,45	Sedang
14.	J14	73,043	83,14	10,097	0,37	Sedang
	MEAN	60,42	78,93	19,55	0,549	

Tabel 3. Hasil Analisis diatas menggunakan uji N-Gain score untuk mengetahui efektivitas perlakuan dengan model TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD.

Pembahasan :

N-gain diaplikasikan guna menunjukan besarnya suatu pengaruh dari adanya perlakuan. Dengan menggunakan N-gain maka analisis jurnal dapat dilakukan dengan lebih mudah. Konjungsi antar variabel dalam meta analisis ini adalah pengaruh model Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar pembelajaran matematika SD. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa model Teams Game Tournament (TGT) cukup signifikan dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD khususnya pada pembelajaran matematika. Dari 14 artikel yang sudah terpilih dan dianalisis menunjukan bahwa terdapat dampak n-gain yang ditimbulkan model Time Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari 14 artikel terdapat 3 artikel dengan kategori tinggi, 9 artikel dengan kategori sedang, dan 2 artikel dengan kategori rendah. Berdasarkan kategori tersebut model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) cukup meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru meskipun menggunakan jenis model yang sama, ada kemungkinan penerapannya mengalami perbedaan. Tingkat kemampuan dari masing-masing peserta didik juga memiliki perbedaan sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran matematika adalah cara guru mengajar yang masih menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi di depan kelas. Permasalahan lain yang dihadapi yaitu keaktifan para peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini masih dinilai kurang. Permasalahan tersebut terjadi karena para guru salah dalam memilih model pembelajaran. Dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik, dengan model ini juga membuat peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan kerja sama tim, serta memperkuat keterampilan sosial dan problem-solving mereka. Penerapan model Team Games Tournament (TGT) ini juga dapat menumbuhkan motivasi para peserta didik dalam belajar. Keunggulan dari pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) salah satunya adalah para peserta didik dapat belajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok, mendengarkan pendapat orang lain, dan menghargai peran masing-masing anggota tim.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil meta analisis dan identifikasi, Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik. Hal ini dapat ditinjau dari data setelah dilakukannya penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament.

Hasil belajar siswa tergolong tinggi dari 14 jurnal penelitian terdapat hasil rata-rata 78,93% dari sebelumnya 60.42%. Dari data tersebut terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 18,51% yang artinya penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar mempunyai pengaruh yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

Ruhaida, M., Fauzi, F., & Fitri, A. (2023). PERBANDINGAN PENGARUH MODEL TIPE STAD DAN TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DEBIT DI KELAS V SDN 27 BANDA ACEH. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 47-54.

Saptayanti, G. A. K. E., Wibawa, I. M. C., & Pudjawan, K. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V. MIMBAR PGSD Undiksha, 4(1).

Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 2, No. 2, pp. 171-177).

Utami, A. S., Rarasati, I. P., & Putriani, I. (2022). APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL IN GRADE V MATHEMATIC LEARNING. REVIEW OF MULTIDISCIPLINARY EDUCATION, CULTURE AND PEDAGOGY, 2(1), 47-53.

Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 431-437

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 2(2), 235-244.

Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 17-30.

Nihayati, N. F., Noviyanti, P. A., Marlin, C. M., & Aleansyah, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig. Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics), 8(1), 93-103.

Indrasari, Y. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan NHT Gugus Abiyoso Kaliwungu Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).

Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 314-341.

Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6(1).

Ruhaida, M., Fauzi, F., & Fitri, A. (2023). PERBANDINGAN PENGARUH MODEL TIPE STAD DAN TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DEBIT DI KELAS V

SDN 27 BANDA ACEH. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 47-54.

Utami, D., Suhendi, D., & Wahyuningrum, E. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN GUGUS SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II, OKU TIMUR. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 3623-3636.

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 Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 2(2), 22-28.

Febriana, T., & Indarini, E. (2020). Komparasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1016-1020.

Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 193-204