

## Pengaruh model kooperatif tipe tgt berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar kelas IV SD

Nina Maharani ✉ (Universitas IKIP PGRI Madiun)

Vivi Rulviana (Universitas IKIP PGRI Madiun)

Apri Kartikasari HS (Universitas IKIP PGRI Madiun)

✉ [maharaninina23@gmail.com](mailto:maharaninina23@gmail.com)

---

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the cooperative model type team game tournament assisted by multifunctional board media on learning outcomes of FPB and KPK material for 4th grade students at SDN 02 Pandean, Madiun City. This research method is quantitative. The research design used is a Quasi Experimental Design, therefore the research design uses the concepts of pre-test and post-test. The population of this study were 56 students of SDN 02 Pandean, Madiun City. The sampling technique uses saturated sampling technique where all members of the population are used as samples. The research sample consisted of 56 students, of which 28 students in class IVA served as the control class and 28 students in class IVB served as the experimental class. Data collection techniques using tests and documentation. The results of data analysis show differences in student learning outcomes when using cooperative learning models of the team games tournament type assisted by multifunctional board media. Therefore it can be concluded that this study shows the influence of the cooperative model type team games tournament assisted by multifunctional board media on student learning outcomes.

**Keywords:** Cooperative Model, Multifunction Board, Learning Outcome

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *kooperatif tipe team game tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar materi FPB dan KPK siswa kelas 4 SDN 02 Pandean Kota Madiun. Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design, oleh karena itu desain penelitian menggunakan konsep *pre-test* dan *post-test*. Populasi penelitian ini adalah siswa SDN 02 Pandean Kota Madiun yang berjumlah 56 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian sebanyak 56 siswa, dimana 28 siswa kelas IVA sebagai kelas control dan 28 siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa ketika menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi. maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Model Kooperatif TGT, Papan Multifungsi, Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam upaya untuk menghasilkan aset tetap (SDM) yang berkualitas. Manusia selalu terhubung dengan pendidikan yang merupakan upaya yang disengaja untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan dasar seseorang semaksimal mungkin. Semua negara berusaha keras untuk meningkatkan standar pendidikan karena indikator adalah salah satu ukuran tingkat kesejahteraan masyarakat suatu negara.

Hasil dari pendidikan ditunjukkan oleh sifat pengajaran yang ada. Jika pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang berkualitas tinggi, maka pendidikan dianggap berhasil. Dalam perspektif yang luas, efektivitas mengajar berkaitan dengan profesionalisme dan manajemen pendidikan yang meliputi kedisiplinan, loyalitas, dan etos kerja. Para penyelenggara pendidikan di daerah biasanya kurang menyadarinya. Pada saat gilirannya, menyebabkan munculnya permasalahan dalam dunia pendidikan (Suryani et al., 2020).

Pembelajaran di kelas merupakan komponen penting dalam pendidikan. Jika dapat menghasilkan hasil yang berkualitas tinggi, maka pembelajaran di kelas ini akan terlihat berkualitas. Siswa yang malas belajar adalah satu dari variabel hasil pembelajaran yang tidak bagus dalam ranah kognitif mengingat fakta bahwa siswa yang tidak tertarik tidak aktif terlibat. Selama proses mengajar, guru memiliki tanggung jawab untuk mengkondisikan lingkungan kelas dengan siswa sebagai subjek belajar. Pendidik diharapkan imajinatif dan kreatif dalam memperkenalkan model-model pembelajaran (Luthfiah et al., 2020).

Belajar adalah proses di mana siswa mengembangkan ide sendiri, sehingga KBM harus memberi ruang kepada peserta didik untuk mengikutinya dengan lancar dan antusias. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dengan cara mengamati, mengajukan dan menjawab pertanyaan, menjelaskan, serta kegiatan lainnya. Tanpa partisipasi siswa, pembelajaran aktif tidak dapat terjadi. Ada beberapa jalan dalam merancang proses pengajaran yang mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan keterampilan wawasan, emosional, serta kemampuan gerak. Melalui penerapan oleh siswa, proses pembelajaran aktif untuk memperoleh wawasan, keahlian, dan afektif dengan asumsi para siswa dikoordinasikan sehingga berbagai usaha dan latihan benar-benar membuat mereka berpikir, bekerja, dan merasakan (Rahmayanti, 2016).

Proses pembelajaran di SD pada kenyataannya belum disesuaikan dengan kondisi yang diinginkan. Pengajaran matematika masih mengarah ke pembelajaran KTSP dimana guru menutup kesempatan kepada siswa agar belajar dan berkembang secara mandiri dalam berfikir. Adapun penggunaan metode ceramah merupakan salah satu faktor siswa menjadi pasif di dalam proses pembelajaran di kelas, inilah salah satu alasan siswa menjadi bosan pada pengajaran matematika.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui model serta media karena dapat memberikan dampak positif serta meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Namun kenyataannya, dalam praktik di tempat masih terdapat banyak pendidik yang belum menerapkan media yang menarik. Wawancara dengan guru kelas IV SDN 02 Pandean didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik terbilang tidak tinggi. Hal itu dikarenakan pendidik belum memanfaatkan inovasi model serta media dan tidak menariknya model serta media yang digunakan dalam kelas.

Kemajuan dari proses pengajaran matematika seharusnya dapat terlihat pada pelaporan hasil yang dicapai lewat tes. Strategi atau model yang diimplementasikan guru dalam mengajardi kelas ialah satu dari faktor yang berefek dalam hasil siswa. Dalam lingkungan yang aktif dimana peserta didik saling berkomunikasi dan berkoordinasi dengan guru di mana pengajaran matematika harus membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Model *kooperatif tipe team games tournament* (Dewiyanti et al., 2018) merupakan satu dari model yang dapat memberi dorongan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pengajaran serta cocok digunakan pada mapel matematika untuk menumbuhkan kapasitas siswa dalam memecahkan permasalahan matematika.

Siswa didorong untuk belajar dalam beberapa tim kecil yang saling membutuhkan dan bekerja sama satu sama lain dalam kerangka kerja model *kooperatif tipe team games tournament*. Tim-tim yang terdiri atas empat sampai enam siswa dengan kemampuan yang heterogen membentuk kelas. Peserta didik membantu siswa yang kurang mampu untuk bekerja dengan teman yang berasal dari berbagai kemampuan dan menghargai antar pendapat, dan memastikan bahwa semua teman memahami materi guru dengan mendiskusikannya bersama mereka. Maksud dari model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* adalah untuk mempermudah siswa dalam bekerja sama yang akan membantu mereka dalam belajar dengan lebih baik. Bagi sekolah, model ini bekerja pada sifat pembelajaran di sekolah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang masuk akal untuk pengajaran dan latihan pembelajaran (Hamdani et al., 2019).

Media dalam pendidikan adalah cara bagi guru untuk berbagi informasi dengan siswa. Oleh karena itu, media bersama dengan komponen pembelajaran lainnya memiliki peran dan posisi yang sangat penting. Alat peraga harus dirancang sesuai dengan situasi kelas. Jika alat peraga ditata secara acak dan tidak sesuai dengan kondisi berakibat pada tidak efektif dan tidak menyenangkannya pengajaran (Yonanda et al., 2021). Pemanfaatan media dalam proses pengajaran mampu memberi peningkatan minat, dorongan, stimulus untuk belajar, bahkan berdampak pada psikologi peserta didik (Ramdhania et al. 2022). Guru didorong untuk dapat memanfaatkan perangkat bantuan yang dimiliki sekolah dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan alat bantu tersebut diperbaharui agar menyesuaikan dengan zaman yang semakin bertumbuh. Penggunaan media pembelajaran ialah satu dari beberapa jalan guna meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran FPB dan KPK.

Media papan multifungsi merupakan satu dari alternatif untuk mengajarkan KPK dan FPB. Sebagai variasi dari alat peraga, papan multifungsi memiliki kumpulan bilangan yang berbeda dari satu sampai lima puluh (Ramdhania et al., 2022). Papan multifungsi ini diterapkan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar KPK dan FPB. Maksud dari pengimplementasian papan multifungsi dalam proses pengajaran ialah guna memberi peningkatan hasil peserta didik, terutama pelajaran KPK dan FPB. Media papan multifungsi ini memiliki kelebihan yaitu sangat interaktif untuk siswa sekolah dasar, dapat menarik perhatian siswa dengan warnanya yang beragam, mudahnya menemukan bahan yang diperlukan, dan harga yang ramah di kantong. Namun, kelemahan media ini antara lain bahan mudah rusak sebab berasal dari karton atau kardus dan hanya dapat diimplementasikan pada bilangan yang nilainya kecil dan bilangan bulat.

Mengingat umur SD adalah umur yang anak usia dini lebih suka bermain daripada belajar. Pembelajaran dengan permainan dapat menjadi jawaban untuk meningkatkan energi siswa dalam belajar. Siswa kelas tinggi yang sudah mampu berdiskusi kelompok diyakini akan mendapatkan manfaat dari model *Kooperatif Tipe Team Games Tournament*

yang didukung papan multifungsi. Peneliti melaksanakan sebuah studi sebab konteks permasalahan yang dibahas melahirkan ide “Pengaruh Model *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media Papan Multifungsi terhadap Hasil Belajar Materi FPB dan KPK”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment Design* kategori *Nonequipment Control Group Design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian mengambil dua kelas yaitu kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model kooperatif tipe team game tournament berbantuan media papan multifungsi pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul dari hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data penelitian disajikan pada table 1 dan 2

**Tabel 1. Data Perbandingan Pretest Kelas Kontrol dan Ekperimen**

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah	1882	2392
Nilai Tertinggi	60	80
Nilai Terendah	40	60
Mean	53.32	72.21
Standar deviasi	10.128	10.774

**Tabel 2. Data Perbandingan Posttest Kelas Kontrol dan Ekperimen**

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah	2250	2920
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	40	60
Mean	66.18	85.88
Standar deviasi	13.092	14.774

Berdasarkan tabel di atas, dapat menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil output SPSS 20.0 di peroleh sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	87.35
	Std. Deviation	4.801
Most Extreme Differences	Absolute	.177
	Positive	.106

	Negative	-.177
Kolmogorov-Smirnov Z		.680
Asymp. Sig. (2-tailed)		.683
a. Test distribution is Normal.		

Dari hasil data analisis uji normalitas diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,683 sehingga lebih besar dari 0,05 maka dapat diberi kesimpulan bahwa data angket dinyatakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Hasil dari perhitungan uji homogenitas data pre-test menggunakan SPSS 20.0 dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.152	1	15	.699

Berdasarkan dari tabel output uji homogenitas angket diatas, dapat dilihat nilai levene statistic adalah 0.152 dengan nilai signifikansi sebesar 0,699. Nilai sig. 0,699 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan adalah homogen karena memiliki sign > 0,05. Dengan demikian, berarti sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan yang setara.

### Uji Hipotesis

Hasil analisa uji hipotesis (t-test) terhadap hasil belajar siswa yaitu pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah 0,00. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *team games tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN 02 Pandean Kota Madiun.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang disampaikan oleh peneliti menunjukkan bahwa penerapan model *kooperatif tipe team games tournament* dengan dukungan media papan multifungsi yang diterapkan pada kelas eksperimen berdampak positif dan signifikan. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol.

Penelitian ini sesuai dengan teori Slavin (dalam Purnamasari et al., 2014) bahwa anggota tim TGT saling membantu menyiapkan permainan dengan memahami lembar kerja dan saling mendiskusikan masalah, tetapi ketika belajar siswa ikut bermain, teman-temannya mungkin tidak dapat membantunya. Ini memastikan bahwa tanggung jawab individu ditempatkan di pundak siswa. Model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan dan meningkatkan kemandirian belajar serta berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran tipe *team games tournament* juga mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati (Kadek, 2014). Kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran

*kooperatif tipe team games tournament* memiliki hasil yang lebih baik dari pada kelompok siswa yang belajar dengan model konvensional dengan kata lain menerapkan model *kooperatif tipe team games tournament* untuk hasil yang lebih baik. Berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA semester V kelompok XV Kabupaten Buleleng (Putra, 2014).

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengolahan data yang diperoleh dari SDN 02 Pandean Kota Madiun, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar materi FPB dan KPK. Hal ini terlihat bahwa dalam proses pembelajaran, siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi lebih aktif dari pada siswa kelas control yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, angka yang diperoleh siswa kelas eksperimen ketika menggunakan model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi lebih tinggi dari pada rata-rata kelas control. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model *kooperatif tipe team games tournament* berbantuan media papan multifungsi terhadap hasil belajar materi FPB dan KPK kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
2. Jurnal, L., Surya Hamdani, M., & Widi Wardani, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 440-447.
3. Karim, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media GAMTAHAN DOCARD Terhadap Minat Belajar Matematika (Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
4. Khairunnisa, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Multifungsi (Musi) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Materi KPK dan FPB di MIN 2 Tapin.
5. Luthfiyah, R. M., Taufiq, M., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *SEJ: School Education Journal*, 10(4), 297-305.
6. Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 209664.
7. Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 938-946.
8. Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
9. Ramdhanisa, S., Istiqfaroh, N., & Syaria, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika Materi FPB & KPK melalui Media Pembelajaran Papan Musi

pada Siswa Kelas IV di SDN Damarsih Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(3), 205-221.

10. Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
11. Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and society journal*, 1(1), 29-34.
12. Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
13. Yonanda, D. A., Kurino, Y. D., & Rahmayanti, N. (2021, September). Penggunaan Media Papan Musi (Multifungsi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 118-122).