JUDIKDAS JURNAL ILMU PENDIDIKAN DASAR INDONESIA
DOI : https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172
Volume 1 No. 2 (2022) pp 89-98

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Received:
11/12/2021

Accepted:
31/01/2022

Published:
01/03/2022

[1]Miftahul Jannah, [2]Andi Husniati, [3]Sirajuddin
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia.

mjannah02@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out how the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of Ice Breaking on mathematics learning outcomes for third-grade students of SDN No. 113 Inpres Laikang. This research is experimental research (pre-experimental design) with a one-group pretest-posttest design. The population of this study was class III SDN No. 113 Inpres Laikang. The sample in this study was taken with a saturated sample technique, namely: all students of class III SDN No. 113 Inpres Laikang, totaling 16 people. The method of collecting data on mathematics learning outcomes uses the pretest and posttest test methods with the instrument questions in the form of essays and a questionnaire whose instruments are in the form of statements. Data on mathematics learning outcomes were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis (t-test). The results showed that there was an increase in the mathematics learning outcomes of the third-grade students of SDN No. 113 Inpres Laikang after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ice Breaking with the pretest results obtained an average value of 42.13 and at the time of the posttest the average value of 74.63 was in the high category and student responses were obtained with an average value average 81.25. while inferential statistical analysis using the t-test formula, the obtained significance value is 0.000 <0.05 so it can be concluded that this value can prove that H_o is rejected and H_1 is accepted. Based on the results of this study, there is an effect of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ice Breaking on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN No. 113 Inpres Laikang.

Keywords: *Ice Breaking; Mathematics Learning Outcomes; Teams Games Tournament (TGT) Model*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaent* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil pembelajaran matematika bagi siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*pre-experimental design*) dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah kelas III SDN No.113 Inpres Laikang. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik sampel jenuh yaitu: seluruh siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang yang berjumlah 16 orang. Metode pengumpulan data hasil belajar matematika menggunakan metode tes pretest dan juga posttest yang instrumen soal yang berbentuk essay serta angket yang instrumennya berbentuk pernyataan. Data hasil belajar matematika dianalisis

ETDC INDONESIA
This is an open access article under the CC BY-SA 4.0
All rights reserved

menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* dengan hasil pretest diperoleh nilai rata-rata 42,13 dan pada saat posttest diperoleh nilai rata-rata74,63 berada pada kategori tinggi serta diperoleh respon siswa dengan nilai rata-rata 81,25. sedangkan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dapat membuktikan H_o ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang.

Kata kunci: *Hasil Belajar Matematika; Ice breaking; Model Team Games Tournament (TGT)*

Pendahuluan

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, model sangat penting pada keberlangsungan proses belajar mengajar. Penggunaan variasi model pembelajaran salah satu hal yang sangat penting dilakukan dalam proses belajar mengajar, siswa akan menemukan variasi pengajaran yang dilakukan guru dalam suatu pembelajaran, hal tersebut akan berdampak pada tinggi dan rendahnya hasil belajar siswa (Purwa Kusuma et al., 2018). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka atau bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses pembelajaran dari awal hingga akhir yang diberikan secara khusus oleh guru (Setyawans et al., 2019).

Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses peembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Solihah, 2016). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah pernah dilakukan oleh penelitian terdahulu, diantaranya (Safitri, 2019) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Sehingga dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa dikelas eksperimen dengan siswa yang ada di kelas kontrol. Selanjutnya, (Arifin, 2013) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka dari itu pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti lebih efektif dalam memotivasi serta meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi pecahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III SDN No 113 Inpres Laikang pada tanggal 27 Mei 2021, diketahui bahwa siswa

kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan metode yang biasa dilakukan dengan memberikan materi melalui ceramah, mencatat, dan memberikan tugas. Siswa juga belum pernah diajak melakukan pemainan untuk berkompetisi dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mencari materi yang dianggap penting. Dalam proses pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa dalam belajar kelompok karena tugas yang diberikan masih berbentuk individu. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran di dalam kelas tidak kondusif dan siswa kurang aktif sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh rendah.

Hasil belajar pada siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang masih tergolong rendah, hal ini juga berdasarkan informasi dari ibu ST Kamariah S.Pd sebagai wali kelas III. Pencapaian hasil belajar matematika masih rendah, adapun nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika adalah 60. Sehingga dari keseluruhan jumlah siswa kelas III adalah 16 orang, ada 11 (69%) siswa yang masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan selebihnya 5 (31%) siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diharapkan suatu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ice Breaking, model ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *cooperatif learning*. Model *cooperatif learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara kerja antar siswa dimana kegiatan berlangsung dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas-tugas kelompok yang diberikan oleh guru sehingga tujuan dapat tercapai (Ahmad et al., 2020).

Model belajar mengajar *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Robert Slavin merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Dengan menggunakan pembelajaran *cooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, model ini menekankan kepada kerjasama antar kelompok untuk berdiskusi dalam memahami informasi dan sebagai latihan sebelum kompetisi dimulai antara kelompok lainnya dalam tournament (Damayanti et al., 2017; Wiratman et al., 2019).

Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran (Kurniawan, 2019). Seperti yang kita ketahui bersama bahwa siswa tingkat sekolah dasar secara psikologis mereka cederung lebih senang bermain. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan rileks, selain itu juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.

Menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan memotivasi serta prestasi jangka panjang (Wayan & Nurhayati, 2012). Pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (*class Precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*)

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*. Dalam desain tersebut peneliti menggunakan *one-grup pretest-posttest design*. Penelitian yang digunakan hanya melibatkan satu kelas yang diawali dengan pretest sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Postest

Pretest	Treatment	Posttest
T_1	X	T_2

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar dengan jumlah siswa 16 orang yang terdiri 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* sedangkan angket digunakan untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa selama penerapan model model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* di laksanakan.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dan diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling sedikit 60 dari skor ideal 100 sesuai dengan KKM (Kriteia Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan olah pihak sekolah. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji keberhasilan dengan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang telah diolah berditribusi normal atau tidak. Adapun kriterianya yaitu data hasil belajar matematika siswa akan berdistribusi normal jika sig > 0,05. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi

normal jika signifikasi normal jika sig < 0,05. Sedangkan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji-t. Adapun kriteria pengambilan keputusan jika sig ≥ 0,05 maka H_0 diterima dah H_1 ditolak, sedangkan jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1diterima.

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan deskripsi tentang pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar, dilakukan prosedur penelitian eksperimen dengan menganalisis data hasil penelitian melalui cara statistik deskriptif dan juga inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil Pre-test

Berdasarkan gambaran awal hasil belajar matematika siswa kelas III yang dipilih sebagai objek penelitian. Diperoleh bahwa skor rata-rata kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* adalah 42.13 dari skor ideal 100. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 24 sampai dengan skor tertinggi 60. Jika hasil belajar matematika siswa di kelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase bahwa dari 16 siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar, terdapat 4 siswa atau 25% yang masuk kategori sangat rendah, 10 siswa atau 62,5% yang masuk kategori rendah, 2 siswa atau 12,5% yang masuk kategori sedang.

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III Inpres Laikang Kabupaten Takalar sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model TGT berbantuan Ice Breaking

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 ≤ X < 60	Tidak Tuntas	14	87,5
60 ≤ X ≤ 100	Tuntas	2	12,5
Jumlah		10	100

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling kurang 60, berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 14 siswa (87,5%) dan yang memenuhi pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 4 siswa (12,5%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* belum memenuhi kriteria indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Hasil Post-test

Dalam proses penelitian, sebelum melaksanakan posttest terlebih dahulu diberikan pretest. Pretest yang diberikan berupa tes essay untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking*. Selanjutnya pemberian posttest, terlihat perubahan terhadap hasil belajar siswa bahwa skor rata-rata tes kemampuan awal siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* adalah 74.63 dari skor ideal 100. Skor yang dicapai siswa tersebar dari skor terendah 65 sampai dengan skor tertinggi 88. Jika hasil belajar matematika siswa di kelompokkan ke dalam 5 kategori diatas, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase bahwa dari 16 siswa terdapat 8 siswa atau 50% yang masuk kategori sedang, 6 siswa atau 37,5% yang masuk kategori tinggi, dan 2 siswa atau 12,5% yang masuk kategori sangat tinggi. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,63 dikonversikan ke dalam 5 kategori, maka skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Inpres Laikang Kabupaten Takalar setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Ice Breaking* tinggi.

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN NO. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar setelah diajar dengan menggunakan model pebelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model TGT berbantuan Ice Breaking

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 60$	Tidak Tuntas	0	0
$60 \leq X \leq 100$	Tuntas	10	100
Jumlah		10	100

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 60, berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 0 siswa (0%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah 16 siswa (100%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Inpres Laikang Kabupaten Takalar setelah penerapan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* memenuhi kriteria indikator ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal.

Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Data skor pretest dan postest yang diperoleh pada siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar diubah terlebih dahulu menjadi nilai berdasarkan ketuntasan individual yang ditetapkan oleh sekolah. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar N-Gain yang secara singkat dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4 Nilai Pre-Test Dan Post-Test

Pretest	Posttest	N-gain	Interpretasi N-gain
42,13	74,63	0,57	Sedang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* pada kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar adalah 42,13. Selanjutnya meningkat pada postest dengan rata-rata nilai 74,63.lebih lanjut N-Gain yang diperoleh bernilai 0,57 dengan kategori sedang.

Hasil Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Hasil analisis data respon siswa terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* menunjukkan rata-rata respon positif yang diberikan siswa adalah 81,25% sedangkan siswa yang merespon negatif sebesar 18,75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* adalah positif dan efektif.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov* SPSS versi 22 untuk pengujian normalitas pada data hasil belajar matematika pada nilai pretest dan posttest di nyatakan berdistribusi normal karena (sig) > 0,05 yaitu 0,170> 0,05 pada hasil pretest dan 0, 200> 0,05 pada data postest. Data nilai hasil belajar pretest dan postest dinyatakan berdistribusi normal karena nilai hasil p (sig) lebih besar dari pada nilai signifikansi 5% yaitu 0,05 atau p (sig) > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dapat membuktikan H_o ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang

Adapun hasil t_{hitung} dari Uji-T Paired Sampel adalah 22.295 dan t_{tabel} 2.131 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 22.295 > 2.131. Berdasarkan hasil dari t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang.

Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil belajar matematika sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* (pretest)

menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 14 siswa (87,5%) dan yang memenuhi pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 2 siswa (12,5%), dengan nilai rata-rata 42.13. dengan demikian, hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* tergolong dalam kategori rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Analisis data hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 0 siswa (0%) dan yang memenuhi pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 16 siswa (100%),dengan nilai rata-rata 74.63. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* tergolong dalam kategori tinggi dan memenuhi kriteriaketuntasan klasikal.

Analisis data peningkatan hasil belajar matematika siswa dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pretest ke postest menunjukkan perubahan. Nilai rata-rata pretest sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* adalah 42.13 selanjutnya stelah penerapan modelpembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* meningkat dengan nilai rata-rata 74.63

Hasil angket respon diperoleh data tanggapan siswa terhadap pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking*, diperoleh bahwa 81,25% siswa memberi respon positif dan siswa memberi respon negatif. Dari data tersebut disimpulkan bahwa respon siswa telah memenuhi kriteria keefektifan yakni 81,25% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* efektif terhadap aspek respon siswa dalam mata pelajaranmatematika kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar

Selanjutnya hasil analisis statistik inferensial, diketahui bahwa hasil uji data hasil belajar matematika diperoleh nilai signifikansi $0{,}000 < 0{,}05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dapat membuktikan H_o ditolak dan H_1 diterima. Selain itu diperoleh juga pembuktian lainnya dengan menggunakan t_{hitung} dari Uji-T Paired Sampel adalah 22.295 dan t_{tabel} 2.131 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $22.295 > 2.131$. Berdasarkan hasil dari t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II ISDN No.113 Inpres Laikang

Keberhasilan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan tersebut terjadi karena suasana belajar yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* mampu menjadikan siswa termotivasi dan aktif dalam suatu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Dewi Saputri (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperiment yang mengalami peningkatan signifikan dengan kategori tinggi. Selain itu dikemukakan juga Safitri (2019) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memengaruhi hasil pembelajaran peserta didik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dengan siswa yang ada di kelas control. Adapun menurut (Arifin, 2013) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi pecahan yang menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan bahwa hasil belajar matematika yang diberikan perlakuan dengan pemberian model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* menunjukkan terdapat hasil belajarsiswa dengan nilai rata-rata yang mengalami peningkatan yaitu 74,63. Untuk nilai gain ternormalisasi 0, 57 berada dalam kategori sedang. Rata-rata presentase siswa yang merespon positif terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* adalah 81,25, sedangkan pada siswa yang merespon negatif sebesar 18,75. Dari hasil inferensial diperoleh data kelas eksperimen berdistribusi normal dan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi yang dihasilkan adalah $0{,}000 < 0{,}05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dapat membuktikan H_o ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II ISDN No.113 Inpres Laikang.

Referensi

Ahmad, O. :, Fimi, F., & Nurahayu, J. (2020). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMGAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASILBELAJAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR NEGERI SUKAMANDI VII. *SINAU : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, *6*(1), 37–78. https://doi.org/10.37842/SINAU.V6I1.23

Arifin, A. D. (2013). *Keefektifan Penerapan Model Teams Games Tournamen Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1,2,3 Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.

Damayanti, S., 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. https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497

Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, *3*(1), 23–28. https://doi.org/10.23887/IJEE.V3I1.17280

Purwa Kusuma, A., Khoirunnisa, A., & Kusumanegara, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.25217/NUMERICAL.V2I1.186

Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Metro.

Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Jurnal Basicedu*, *3*(1), 187–193. https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(1). https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sugiyono+metode+penelitian+kuantitatif+kualitatif+dan+r%26d&printsec=frontcover

Arif, T. A. (2018). Penerapan Relaksasi Atensi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *JURNAL KONFIKS*, *5*(1), 35-41.

Wayan, N., & Nurhayati, E. (2012). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, *1*(2), 226–236. https://doi.org/10.23887/KARMAPATI.V1I2.19537

Widhiastuti, R., & Fachrurrozie, F. (2014). TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR. *Dinamika Pendidikan*, *9*(1), 48–56. https://doi.org/10.15294/DP.V9I1.3355

Wiratman, A., Mustaji, M., & Widodo, W. (2019). The effect of activity sheet based on outdoor learning on student's science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, *1157*(2), 022007. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007