

Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar

Fauziah Azzuardini Ginting

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
Sumatera Utara, 20371

fauziah.azzuardiniginting@uinsu.ac.id, nurdianasiregar@uinsu.ac.id

ABSTRACT:

The background of this research is that students are less motivated in learning and do not understand mathematical concepts. The problem in this research is limited to the lack of student motivation in the mathematics learning process and the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is rarely applied in the mathematics learning process. The aim of this research is to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model on elementary school students' motivation to learn mathematics based on gender. The research method used in this research is quantitative methods. This type of research uses a quasi-experimental method (Quasy Experiment). The research was carried out at SDN 091482 Kasindir, Jorlang Hataran District, Simalungun Regency from September 4 to September 9 2023 in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Based on the results of descriptive analysis data obtained from the students' learning motivation progress scores that were tested, in the male initial questionnaire, the average questionnaire score was 38.67, the standard deviation was 1,231, the maximum score was 41, and the minimum score was 36. Initial questionnaire women obtained an average score from the questionnaire results of 39.92, a standard deviation of 1,256, a max score of 43, and a minimum score of 38. Meanwhile, in the final questionnaire for men, the average score of the questionnaire results was 39.83, the standard deviation was 1,337, the The maximum value is 42, and the minimum value is 38. And in the final questionnaire for women, the average value of the questionnaire results was 40.54, the standard deviation was 1,330, the maximum value was 42, and the minimum value was 38. Based on the results of this research, the author put forward suggestions namely, 1). Students are expected to always be active and pay attention to the teacher's explanations during the learning process. 2). For all teachers, they must always innovate and be able to adapt to be able to use various learning methods so that students do not get bored easily in the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Model, Learning Motivation, Mathematics*

ABSTRAK:

Dalam belajar matematika, siswa kurang memiliki kemauan dalam belajar dan siswa tidak mengerti apa dasar pelajaran matematika, hal itu yang melatar belakangkan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model Teams Games Tournament (TGT) berdampak pada motivasi siswa untuk belajar matematika berdasarkan gender karena model ini jarang digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Penelitian dilaksanakan di SDN 091482 Kasindir, Kecamatan Jorlang Hataran, Kabupaten Simalungun dari tanggal 4

September sampai dengan 9 September 2023 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Hasil angket awal laki-laki menunjukkan nilai rata-rata 38.67, standar deviasi 1.231, nilai maksimum 41, dan nilai minimum 36. Hasil angket awal perempuan menunjukkan nilai rata-rata 39.92, standar deviasi 1.256, nilai maksimum 43, dan nilai minimum 38. Untuk angket akhir laki-laki, hasil angket rata-rata sebesar 39.83, dengan standar deviasi sebesar 1.337, nilai maksimum sebesar 42, dan nilai minimum sebesar 38. Untuk angket akhir perempuan, hasil angket rata-rata sebesar 40.54, dengan standar deviasi sebesar 1.330, nilai maksimum sebesar 42, dan nilai minimum sebesar 38. Berdasarkan penelitian ini, penulis menyarankan bahwa siswa harus tetap aktif, memperhatikan, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru selama proses pembelajaran. Yang kedua adalah bahwa guru harus terus berinovasi dan berubah untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.

Kata-kata Kunci : Model *Teams Games Tournament (TGT)* , Motivasi Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Matematika diajarkan sejak bangku Sekolah Dasar (SD) dan bahkan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Kelulusan siswa ditentukan oleh ujian nasional. Matematika sekarang menjadi mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Matematika mengajarkan siswa berpikir logis, sistematis, dan kritis, serta membangun kemampuan penalaran dan pemikiran yang sangat berguna untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, pelajaran matematika sangat penting untuk mengembangkan pola pikir siswa. Tujuan umum dari pembelajaran matematika di tingkat dasar adalah untuk mempersiapkan siswa untuk menggunakan matematika dan pemikirannya dalam kehidupan sehari-hari. (Solihah, 2016)

Karena matematika selalu terkait dengan rumus, angka, dan operasi hitung lainnya, siswa kurang menyukai pelajaran ini. Akibatnya, mereka menjadi malas belajar dan berlatih, atau merasa tidak suka dengan pelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam matematika masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA, IPS, atau PKN. Hasil belajar ini dapat dianggap sebagai indikator kualitas pendidikan yang rendah, karena mereka menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai dan memahami materi pelajaran. (Jhoni Warmansyah, 2016)

Untuk meningkatkan kemampuan siswa, guru menggunakan pembelajaran matematika sebagai alat untuk berpikir kritis dan menciptakan pengetahuan baru. Proses ini dikenal sebagai pembelajaran matematika. Di SD, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang susah, menjenuhkan, dan menakutkan karena kecenderungannya untuk memberikan informasi dan membantu memecahkan masalah. Menurut Sumarmo dkk., ada sejumlah faktor yang berkontribusi pada hasil belajar matematika siswa yang buruk. Salah satunya adalah model pembelajaran matematika yang masih (berpusat pada guru) dan siswa cenderung pasif. Faktor klasik lainnya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional, yang mencakup ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), dan guru yang tidak memiliki

kemampuan yang tepat untuk mengajar sehingga anak tidak termotivasi untuk belajar (N et al., 2019)

Untuk mengatasi hal ini, guru telah banyak melakukan, baik dalam hal penyajian materi maupun dalam hal memilih pendekatan yang paling sesuai untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Faktor intrinsik dan ekstrinsik sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi, keinginan dan minat siswa terhadap pelajaran matematika adalah faktor intrinsik. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Nugroho, 2013)

Dengan mempertimbangkan rendahnya motivasi belajar, jadi disimpulkan dua faktor utama yang menyebabkan siswa berprestasi rendah dalam pembelajaran matematika adalah kesalahan guru dalam memilih model pembelajaran dan ketidakmampuan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Matematika sangat sulit untuk dipahami karena hampir semua bidang studi menggunakannya. Akibatnya, pendidik memiliki kemampuan untuk mendorong siswa dengan membuat model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). (Damayanti & Apriyanto, 2017)

Studi Rismayani Armin dan Astuti menemukan bahwa dorongan siswa kelas IV SD Negeri 12 GU untuk matematika dipengaruhi oleh pembelajaran kooperatif tipe Turnamen Tim (TGT). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Siti & Fatkhul Arifin (2022), model pembelajaran turnamen permainan tim (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 orang dan masing-masing siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata, atau ras yang berbeda satu sama lain (tidak disatukan dengan siswa yang pintar), dan penelitian yang dipakai yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat mempengaruhi siswa untuk bersemangat dalam belajar, namun setiap metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan, akan tetapi dengan menggunakan metode ini proses pembelajaran ada keunggulannya. Salah satu keuntungan dari model pembelajaran TGT adalah dapat memperluas wawasan peserta didik, menumbuhkan sikap dan perilaku yang menghargai orang lain, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. (Handayani, 2022)

Berbagai model pembelajaran memungkinkan siswa bekerja kelompok untuk membantu yang lainnya dalam proses belajar. Model ini melibatkan siswa dari hasil prestasi, gender, dan latar belakang etnis untuk membantu yang lainnya dalam hal belajar (Nur Syafi'ah Khotim, 2019)

Dalam pembelajaran TGT, permainan bisa termasuk pertanyaan yang ditulis pada kartu dengan angka. Untuk mengumpulkan poin untuk kelompoknya, setiap anggota kelompok akan menerima kartu dengan nomor dan harus menjawab

pertanyaan yang ditampilkan. Target turnamen adalah agar setiap siswa dapat mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Aturannya bisa berbentuk soal yang lumayan susah untuk anak-anak yang mampu menjawab dan soal yang lumayan mudah untuk anak-anak yang kurang mampu menjawab, sehingga setiap anak dapat memperoleh skor untuk kelompoknya. Namun, setiap anggota kelompok harus mengetahui semua pertanyaan yang akan datang apakah mudah atau sulit (Komalasari, 2010)

Berdasarkan hasil observasi di SDN 091482 Kasindir, kelas V dalam pembelajaran matematika kurang antusias, minat belajar kurang dan banyak siswa yang tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Keinginan siswa untuk belajar matematika sangat rendah, yang disebabkan kurangnya perhatian siswa kepada guru dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas dan lingkungan sekolah seperti kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang beragam, media dan sumber belajar yang kurang, kurangnya kedisiplinan serta suasana belajar yang kurang mendukung. Strategi pembelajaran yang dipakai guru adalah Problem Based Learning (PBL).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang inovatif yang melibatkan kelompok kecil siswa yang terdiri dari 3 sampai 4 orang (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). TGT juga merupakan model pembelajaran yang mana siswa menguasai kemampuan, gender, suku atau ras yang berbeda-beda (Rahmawati, 2019)

Solusi untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar matematika di kelas V dengan menggunakan model yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok dan mendukung. Model TGT ini menyenangkan untuk siswa dalam belajar karena diakhiri *permainan* atau *tournament* yang dimana game nya berkaitan pembelajaran yang telah diajarkan. Model pembelajaran kooperatif model TGT mengikutsertakan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menggabungkan elemen permainan yang dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Permainan ini memungkinkan siswa belajar dengan santai dan meningkatkan keterlibatan belajar, bertanggung jawab, jujur, bekerja sama, bertanding yang sehat, dan keikutsertaan (Panuntun, 2020)

Identifikasi masalah yang muncul jika dilihat latar belakang yaitu ; 1). Siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar matematika, 2). Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) jarang dipakai dalam pelajaran matematika karena fokus guru tetap ada di kelas, dan 3). Sebagian siswa menganggap matematika sulit. (Armin & Astuti, 2021)

Siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar matematika, dan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) jarang digunakan dalam pendidikan matematika. Apakah ada hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan keinginan siswa kelas V SDN 091482 Kasindir untuk belajar matematika? Masalah ini dirumuskan menurut identifikasi dan

pembatasan masalah yang telah dipaparkan. Studi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap keinginan siswa kelas V SDN 091482 Kasindir untuk belajar matematika berdasarkan gender.

Teams Games Tournament (TGT), adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa bergabung dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima sampai enam siswa, masing-masing dengan bakat, gender, dan suku ras yang berbeda-beda (Solihah, 2016). Teams Games Tournament (TGT) adalah kompetisi antara kelompok dan mewakili dari masing-masing tim. Artinya, siswa ber kompetisi secara sehat dalam belajar baik dalam tim maupun dengan perwakilan tim untuk mencapai skor tertinggi di dalam tiap permainan (Sulistyo, 2019). Teams Games Tournament (TGT) adalah cara belajar bersama yang mengikutsertakan semua siswa tanpa memandang status mereka. TGT juga memiliki elemen permainan dan dukungan (Avivah & Suryaningrat, 2019)

Didasarkan pada pendapat di atas, untuk membantu siswa bekerja sama, turnamen tim (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif di mana siswa diatur dalam kelompok yang sama untuk memperoleh skor tertinggi. Tujuan turnamen ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, bekerja sama kelompok, bersaing dengan sehat, dan meningkatkan sikap sosial. Model Teams Games Tournament menjadi menarik karena diakhiri dengan permainan atau turnamen, dan diharapkan siswa belajar bekerja sama dalam tim. Ini akan membangun kebiasaan dan sentuhan yang membantu siswa menjadi lebih baik dalam bekerja sama. (Tanjung et al., 2022)

Menurut Anak A.N. Yuliawati (2021), motivasi belajar dianggap sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan termasuk perilaku manusia. Ini adalah kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita yang mendorong belajar. Kekuatan mental ini dapat rendah atau tinggi, yang berarti melalui kekuatan mental itulah seseorang tergerak dan tergolong untuk mendapatkan perhatian, keinginan, atau cita-citanya. Motivasi dianggap sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan termasuk perilaku manusia. Ini terdiri dari adanya keinginan untuk mengaktifkan, mendorong, memberi, dan mengarahkan sifat dan sikap seseorang. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat didefinisikan sebagai semua dorongan yang ada di dalam siswa yang menciptakan, menjamin kelangsungan, dan mengarahkan kegiatan belajar ke arah tujuan yang diatur. (Saidi, 2019)

Motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu :

- a) Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri anak sendiri dan dilakukan dan dilanjutkan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara langsung terkait dengan aktivitas belajar. Dorongan untuk menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari sumber luar. (Azis, 2017)
- b) Motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar, seperti orang tua, guru, teman, dan

anggota masyarakat, yang menimbulkan dorongan aktif dan berhasil (Azis, 2017)

Dapat disimpulkan bahwa nyatanya meskipun anak-anak sudah memiliki keinginan dan kesadaran untuk belajar, dorongan dari lingkungan mereka diperlukan untuk meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Djamarah (2011 : 149 - 151)

Menurut Mudjiono, ada yang menjadi penyebab motivasi siswa. Ini termasuk harapan atau cita-cita siswa, prestasi siswa, suasana siswa, suasana lingkungan siswa, elemen perkembangan dalam kegiatan belajar mengajar, dan metode pendidik dalam mengajar siswa. Menurut Sardiman, ada berbagai cara untuk mendorong siswa untuk belajar di sekolah, termasuk menggunakan metrik seperti nilai, hadiah, kompetisi, ujian, dipuji, dihukum, keinginan untuk belajar, kemauan, dan tujuan yang dibuat. Menurut Abdul Majid, ada dua jenis faktor penyebab motivasi belajar: faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari persepsi individu tentang diri sendiri, kebutuhan, harga diri, dan prestasi, cita-cita dan harapan masa depan, minat, dan kepuasan kinerja. Dari sumber eksternal, seperti hadiah, pertandingan, pujian, keadaan umum, dan imbalan yang diterima (Anjani et al., 2016)

Jadi, motivasi belajar adalah kemauan, hasrat, dan keinginan sangat kuat yang mendorong seseorang untuk memenuhi persyaratan pendidikannya yang disebabkan oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. (Hikmah & Anwar, 2018)

"Gender" berasal dari kata bahasa Inggris "gender", yang berarti "jenis kelamin". Gender, di sisi lain, didefinisikan sebagai "perbedaan yang terlihat antara laki-laki dan perempuan dari segi nilai dan tingkah laku" dalam Webster's New World Dictionary. Dalam bukunya, Oakley Stoller menyatakan bahwa gender adalah perbedaan yang tidak bersifat biologis dan tidak diciptakan oleh Tuhan. Gender adalah konsep yang mengacu pada peran dan tanggung jawab laki-laki dan perempuan yang terjadi karena dan dapat berubah oleh keadaan sosial dan budaya masyarakat. Gender adalah perbedaan peran, tugas, fungsi, tanggung jawab, dan kesempatan yang dimiliki laki-laki dan perempuan, yang dibentuk oleh tata nilai sosial budaya yang dapat berubah seiring dengan kebutuhan dan perubahan zaman (menurut waktu dan ruang). Menurut perspektif lain, "gender" mengacu pada karakteristik sosial dan kultural yang melekat pada laki-laki dan perempuan. Karena itu, para pendukung ideologi gender sering menganggap bahwa konsep gender dalam Al-Qur'an dikaitkan dengan ayat-ayat yang mengandung bias gender. (Djamaluddin, 2015)

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 091482 Kasindir, Kecamatan Jorlang Hataran, Kabupaten Simalungun dari tanggal 4 September sampai dengan 9 September 2023 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini populasi nya adalah semua siswa SDN 091482 Kasindir. Dan penelitian ini sampelnya yaitu kelas V SDN 091482 Kasindir tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 25 orang (12 laki-laki dan 13

perempuan).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan data One-Group Pretest-Posttest, yang melibatkan satu kelas pembanding. Desain penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil motivasi sebelum dan setelah proses pembelajaran. Menurut Nizar (2014:46) skema ini dapat diterangkan yaitu :

T₁	X	T₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

T₁ : pretest (sebelum perlakuan)

T₂ : posttest (setelah perlakuan)

X : Perlakuan

Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat penelitian data. Widoyoko (Purnomo & Palupi, 2016: 153) menggambarkan angket sebagai teknik pengumpulan data di mana responden diberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang telah dilampirkan untuk diisi sesuai dengan permintaan pengguna. Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) adalah lima pilihan jawaban dalam angket yang dipakai untuk mengukur tingkatan keinginan/motivasi belajar siswa untuk pelajaran sebelum dan setelah perlakuan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan datanya yakni : memberikan angket awal kepada siswa untuk mengidentifikasi motivasi dan keinginan belajar matematika siswa sebelum perlakuan, memberikan perlakuan kepada kelas, dan memberikan angket akhir kepada siswa setelah perlakuan sistem model pembelajaran.

Dalam penelitian ini digunakan 2 teknik analisis data , yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

- Analisis Statistik Deskriptif : Statistik deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik distribusi dan skor variabel yang berupa nilai rata-rata, standar deviasi (S), nilai maksimum (x_{maks}) dan nilai minimum (x_{min})
- Analisis Statistik Inferensial : Hipotesis penelitian diuji dengan analisis inferensial namun, sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas

Uji normalitas dipakai untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Uji normalitas adalah analisis statistik yang pertama dilakukan. Uji Kolmogorov-Sminorv digunakan untuk menguji normalitas dengan taraf sig. 5% atau 0.05. Uji ini dilakukan dengan memakai SPSS 20. Jika

nilai signifikan $> (\alpha)$, data berdistribusi normal. Jika nilai signifikan $< (\alpha)$, data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas menentukan apakah variansi dua populasi atau lebih sama (Edi Irawan). Untuk menguji homogenitas, uji levene digunakan pada SPSS 20 dengan taraf sig. 5% atau 0.05. Jika koefisien Sig $> (\alpha)$, data dianggap homogen. Jika koefisien Sig $< (\alpha)$, data dianggap tidak homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat dilakukan pada sampel. Pengujian hipotesis ini menguji "apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika". Ini dibuat dengan rumus uji dengan uji Paired-sample sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum \sqrt{x^2 d}}{N(n-1)}}$$

Keterangan :

Md : mean perbedaan pretest dengan posttest

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

n : subjek pada sampel

d.b. : ditentukan N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 091482 Kasindir, Kecamatan Jorlang Hataran, Kabupaten Simalungun dari tanggal 4 Sampai dengan 9 September 2023. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan jenis penelitian metode eksperimen semu (*Quasy Eksperimen*). Hasil angket awal dan hasil angket akhir menjadi data dalam penelitian ini. Data yang didapatkan lalu dijabarkan menjadi :

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil angket awal dan angket akhir tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Statistik Inferensial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Angket Awal Laki-laki	12	36	41	38.67	1.231
Angket Awal Perempuan	13	38	43	39.92	1.256
Angket Akhir Laki-laki	12	38	42	39.83	1.337
Angket Akhir Perempuan	13	38	42	40.54	1.330
Valid N (listwise)	12				

Peneliti menguji normalitas data dengan uji Kolmogorov Smirnov dengan taraf sig. 5% atau 0.05. Data berdistribusi normal jika nilai signifikan $> (\alpha)$. Uji ini menggunakan SPSS 20, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 2

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Hasil Angket Siswa	Angket Awal Laki-laki	.183	12	.200*	.932	12	.403
	Angket Awal Perempuan	.198	13	.172	.869	13	.051
	Angket Akhir Laki-laki	.213	12	.138	.915	12	.248
	Angket Akhir Perempuan	.174	13	.200*	.899	13	.131

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 2 diperoleh nilai signifikan hasil angket awal laki-laki sebesar 0.200, angket awal perempuan sebesar 0.172. Sedangkan nilai signifikan hasil angket akhir laki-laki sebesar 0.138, dan angket akhir perempuan sebesar 0.200. Karena nilai signifikan hasil angket awal dan akhir lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket motivasi belajar matematika siswa adalah berdistribusi normal.

Peneliti menguji homogenitas variansi dengan uji Levene dengan taraf sig. 5% atau 0.05, menggunakan SPSS 20, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Siswa	Based on Mean	.050	1	23	.825
	Based on Median	.085	1	23	.773
	Based on Median and with adjusted df	.085	1	21.437	.773

Based on trimmed mean	.057	1	23	.813
-----------------------	------	---	----	------

Hasil angket uji Levene’s tentang motivasi/keinginan belajar matematika siswa memiliki nilai signifikan $0.825 > 0.05$, sehingga datanya homogen, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3.

Dalam penelitian ini, hipotesis diuji dengan uji-t dalam SPSS 20. Penilaian dilakukan dengan nilai sig. (α) 5% atau 0.05, dan hasilnya disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Uji Paired-Sample

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Hasil Angket Siswa Laki-laki	40.20	25	1.354	.271
Hasil Angket Siswa Perempuan	1.52	25	.510	.102

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper

Pair 1	Hasil Angket Siswa Laki-laki - Hasil Angket Siswa Perempuan	38.680	1.314	.263	38.138	39.222	147.181	24	.000
--------	---	--------	-------	------	--------	--------	---------	----	------

Hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, karena nilai sig sebesar $0.000 < 0.05$. Ini menunjukkan bahwa dorongan siswa kelas V di SD Negeri 091482 Kasindir dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Pembahasan

Hasil angket awal laki-laki menunjukkan nilai rata-rata 38.67, standar deviasi 1.231, nilai maksimum 41, dan nilai minimum 36. Hasil angket awal perempuan menunjukkan nilai rata-rata 39.92, standar deviasi 1.256, nilai maksimum 43, dan nilai minimum 38. Untuk angket akhir laki-laki, hasil angket rata-rata sebesar 39.83, dengan standar deviasi sebesar 1.337, nilai maksimum sebesar 42, dan nilai minimum sebesar 38. Untuk angket akhir perempuan, hasil angket rata-rata sebesar 40.54, dengan standar deviasi sebesar 1.330, nilai maksimum sebesar 42, dan nilai minimum sebesar 38. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) lebih memengaruhi keinginan siswa untuk lebih giat dalam belajar matematika.

Hasil uji normalitas dengan memakai uji Kolmogorov-Sumirnov data hasil angket awal motivasi belajar laki-laki = $0.200 > 0.05$, angket awal motivasi belajar perempuan = $0.172 > 0.05$, angket akhir motivasi belajar laki-laki = $0.138 > 0.05$, dan angket akhir motivasi belajar perempuan = $0.200 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas V berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene data hasil angket motivasi belajar siswa = $0.825 > 0.05$, hal ini dapat dikatakan bahwa data hasil angket adalah homogen.

Dengan menggunakan uji-t bahwa analisis statistik dari angket motivasi belajar siswa secara fakta berbeda. Sehingga secara signifikan rata-rata motivasi belajar siswa laki-laki dan siswa perempuan berbeda. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa perempuan lebih rendah daripada siswa laki-laki.

Siswa laki-laki dan perempuan mempunyai perbedaan fisiologis dan psikologis. Faktor psikologi mencakup keinginan, tingkat kepintaran, keahlian, dorongan, dan kemampuan mentalnya, sedangkan faktor fisiologis mencakup kondisi fisiknya, panca indera, dan lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi proses belajar dan hasilnya (DePorter dalam Utami 2013).

Gender berdampak pada pengetahuan matematika, menurut Keitel dalam Trisnawati (2013). Siswa perempuan biasanya lebih baik dalam menulis dan bahasa, dan siswa laki-laki lebih baik dalam hal matematika karena keahlian yang lebih baik. Sepanjang studi yang dilakukan oleh Trisnawati (2013), ditemukan jika siswa perempuan selalu lebih baik dari siswa laki-laki di kelas. Menurut Krutetskii dalam Soenarjadi (1994), ada perbedaan karakteristik dari siswa laki-laki dan perempuan. Siswa laki-laki secara khusus memiliki kemampuan penalaran yang lebih baik, sedangkan siswa perempuan lebih tepat, ketelitian, cermat, dan keseksamaan berpikir. Siswa laki-laki lebih mahir dalam mekanik dan matematika daripada siswa perempuan, menurut Maccoby dan Jacklin dalam Soenarjadi (1994). Mereka juga mengatakan bahwa siswa perempuan memiliki kemampuan verbal yang lebih baik daripada siswa laki-laki, dan siswa laki-laki juga lebih mampu berpikir dan memahami matematika dengan lebih baik daripada siswa perempuan.

KESIMPULAN

Hasil analisis data pembahasan menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas V SD Negeri 091482 Kasindir untuk belajar matematika dipengaruhi oleh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, penulis menyarankan bahwa siswa harus tetap aktif, memperhatikan, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru selama proses pembelajaran. Yang kedua adalah bahwa guru harus terus berinovasi dan berubah untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak, A.N.Yuliawati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.5256868>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (n.d.). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan* 2.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38613>
- Azis, A. L. (2017). *Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi*

Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar.

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02(02).

Djamaluddin, A. (2015). Gender Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Al-Maiyyah*, 8(1).

Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi The Noor. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2).

Hikmah, M., & Anwar, Y. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*.

Komalasari, K. (2010). Difusi Inovasi Pembelajaran Kontekstual Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

N, E. F., Firman, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Neo Konseling*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/00239kons2020>

Nugroho, D. R. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. 01.*

Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36807>

Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>

Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>

Saidi, S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pecahan Dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Tgt Di Kelas V Sdn 04 Kayu Manang. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(5). <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7886>

Siti & Fatkhul Arifin. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 193–204. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>

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>

Sulistyo. (2019). Penggunaan Stimulator Plus Pada Proses Fermentasi Jerami Padi Dalam Praktikum Teknologi Pengolahan Pakan. *Integrated Lab Journal*.
<https://doi.org/10.5281/Zenodo.3270926>

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 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>