



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sambelia

Nadia Ayunia^{1*}, Siti Istiningsih², Asri Fauzi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1331>

Article Info

Received: 11 Agustus 2025

Revised: 18 Agustus 2025

Accepted: 19 Agustus 2025

Correspondence:

Phone: +6281909053116

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IV SDN 1 Sambelia. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia sebanyak 46 peserta didik, sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen sebanyak 23 peserta didik dan peserta didik kelas IV A sebagai kelas control sebanyak 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan Teknik tes dan non-tes (observasi). Instrumen yang digunakan adalah tes pemahaman konsep dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data diawali dengan uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test* dan uji lanjutan dengan uji *effect size*. Hasil analisis data yaitu uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* yang menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai $sig. > 0,05$, selanjutnya yaitu uji homogenitas memperoleh hasil $sig. > 0,05$ yang artinya data bersifat homogen. Hasil uji hipotesis yang diperoleh dari uji *independent sample t-test* dengan nilai $sig.(2-tailed)$ adalah $0,00 < 0,05$ dan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3.893 > 1.679$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar. Selanjutnya dilakukan uji *effect size* yang didapatkan hasil 1,152 berada pada kisaran nilai strong effect yang berarti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal berpengaruh tinggi terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia.

Keywords: Model pembelajaran TGT, Kearifan Lokal, Pemahaman Konsep Bangun Datar

Citation: Ayunia, N., Istiningsih, S., & Fauzi, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sambelia. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1411-1419. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1331>

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan. Hal ini penting dikarenakan pendidikan memungkinkan kita membedakan manusia dengan hewan lainnya. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk masa depan individu dan masyarakat. Selain memberikan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga membantu dalam pembangunan karakter, perubahan sikap, peningkatan

kesempatan kerja, pemberdayaan individu, dan menciptakan masyarakat yang lebih maju dan harmonis. Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional mengatakan bahwa "pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

Email: ayunianadia01@gmail.com

kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sekolah dasar merupakan sarana pendidikan awal yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan sebelum melanjutkan ke jenjang berikutnya (Maulina et al., 2024). Pendidikan sekolah dasar merupakan proses terencana yang dilakukan oleh lembaga pendidikan formal, dimana peserta didik menerima pengajaran dari guru sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut Annisa et al. (2020), pendidikan sekolah dasar merupakan prosedur pendidikan yang paling krusial bagi perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Pendidikan di sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran wajib, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Menurut Fauzi & setiawan (2020) Pemberian pembelajaran matematika kepada anak tentunya akan melatih mengembangkan dalam berpikir anak kemampuannya secara logis, sistematis, dan kreatif. Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu peserta didik untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri.

Matematika di sekolah dasar lebih menekankan pada pengenalan konsep-konsep serta pencarian hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika. Menurut (Isnaina et al., 2022) matematika adalah suatu pembelajaran yang melibatkan pengembangan pemikiran logis dan kritis, serta menyajikan ide atau pendapat yang dapat diterapkan dalam kemampuan memecahkan masalah. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan sejak usia dini mengenal pendidikan baik itu pendidikan formal maupun nonformal. Pemberian pembelajaran matematika kepada anak tentunya akan melatih anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam berpikir secara logis, sistematis, dan kreatif (Fauzi & setiawan, 2020). Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Kurniyhati et al., 2019). Untuk itu, dengan adanya mata pelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan perhitungan melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu peserta didik untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya

sendiri. Tujuan pembelajaran matematika diharapkan peserta didik dapat mengembangkan sikap positif terhadap matematika dan meningkatkan kemampuan memahami konsep dasar matematika secara keseluruhan. Menurut (Rahayu & Hidayatillah, 2017) tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan nalar peserta didik dalam memecahkan kesulitan baik ketika belajar di kelas maupun dalam kehidupan nyata. Segala aspek kehidupan dan berbagai bidang ilmu pengetahuan sangat bergantung pada matematika (Afkarina et al., 2022).

Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena dengan pemahaman yang matang maka peserta didik dapat memecahkan suatu masalah dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut pada dunia nyata. Menurut Ulia (2016) pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana peserta didik tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk yang dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya. kemampuan pemahaman konsep matematika sangat penting untuk ditumbuh kembangkan dalam pembelajaran matematika. Pemahaman konsep merupakan salah satu dasar dari ilmu matematika, sehingga sebelum mempelajari matematika harus terlebih dahulu mempelajari konsep dasar dalam matematika (Kholifatun et al., 2023). Basis pemahaman matematis peserta didik sebagian besar dibentuk oleh pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar (SD). Ditasari et. al. (2022) berpendapat bahwa “Pemahaman konsep merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah matematika, karena dengan pemahaman konsep peserta didik dapat membentuk pengetahuannya sendiri serta mampu mengungkapkan menggunakan bahasanya sendiri”. salah satu hal yang penting pada proses pembelajaran matematika”. Pemahaman konsep akan terjadi bila guru dan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar di kelas, dimana peserta didik tidak hanya mengingat pelajaran yang diberikan guru dan sebaliknya guru tidak hanya sebagai pemberi pengetahuan kepada peserta didik (Radiusman, 2020).

Adapun indikator pemahaman konsep bangun datar yang digunakan dalam penelitian ini ada 4 yaitu antara lain: (1) menyatakan ulang sebuah konsep; (2) mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya; (3) memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi

matematika. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan pemberian tes kepada peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep bangun datar. Hal ini diketahui bahwa di kelas IV jumlah peserta didik yang tuntas memenuhi KKM 65 sebanyak 11 peserta didik atau 47,83% dan 12 peserta didik atau 52,17% dari 23 peserta didik yang belum mencapai KKM. Sedangkan di kelas IV B jumlah peserta didik yang tuntas memenuhi KKM 65 sebanyak 8 peserta didik atau 34,79% dan 15 peserta didik atau 65,21% dari 23 peserta didik yang belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran matematika tergolong masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran langsung dan kurangnya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik perlu memberikan perhatian khusus di dalam penerepan model pembelajaran dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik seperti penggunaan kearifan lokal.

Penerapan model pembelajaran yang diintegrasikan dengan kearifan lokal akan menawarkan cara kreatif untuk membantu peserta didik sekolah dasar kelas IV memahami konsep matematika dengan lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, (Hidayat et al., 2021) menyatakan bahwa menyampaikan hendaknya pembelajaran guru dengan menggunakan model pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi agar peserta didik memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik dapat merasakan ilmu yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran kooperatif. Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran kooperatif yang seru dan mudah diterapkan. Model ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa terkecuali, baik sebagai tutor sebaya maupun permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar yang tinggi (Astuti N, et al., 2022).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang melibatkan peserta didik dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Menurut Yunita & Trisiantari (2018) *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan, melibatkan partisipasi aktif semua

peserta didik tanpa memandang status, serta memanfaatkan peserta didik sebagai tutor bagi sesama mereka. Model ini juga mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan interaksi atau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui sebuah permainan. Model ini juga tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan semangat kerja sama antar peserta didik.

Adapun karakteristik yang dikemukakan oleh (Gayatri, 2020) diantaranya: (1) Peserta didik bekerja dalam kelompok kelompok kecil. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda; (2) *Team Games Tournament*. Dalam permainan setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk bertanding dengan kelompok lain; dan (3) penghargaan kelompok. Hal ini didapatkan dari pemerolehan skor terbanyak yang kemudian mendapatkan penghargaan kelompok. ciri atau karakteristik merupakan suatu hal yang membedakan antara model kooperatif TGT dengan model kooperatif yang lainnya. Perbedaannya terletak pada permainan dan turnamen yang membedakan pelaksanaannya. Selain itu, terdapat penghargaan yang akan didapatkan setelah adanya turnamen. Bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Sintaks pembelajaran merupakan acuan umum mengenai bagaimana suatu pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kaidah dan tujuan pembelajaran. Menurut Amelia (2022), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sintaksis: (1) Penyajian informasi di mana Guru memberikan informasi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyajikan penjelasan materi, tujuan pembelajaran, dan tugas peserta didik dalam bentuk ceramah. Peserta didik diharapkan fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru; (2) Mengorganisasikan peserta didik menjadi kelompok kecil, Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang yang ditunjukkan oleh tingkat kapasitas peserta didik. Kelompok yang terbentuk memusatkan perhatian pada lembar kerja yang diberikan oleh guru; (3) *Tournament* terdiri dari permainan ini dimainkan dalam sebuah kompetisi di mana peserta didik bersaing untuk mengumpulkan poin melalui permainan; (5) Memberikan penghargaan, Guru dan peserta didik telah melakukan turnamen, sehingga guru dapat memilih kelompok yang memenangkan turnamen

tersebut. Selama tournament, guru memberikan penghargaan dan motivasi kepada kelompok yang tidak memenangkan permainan dan mengumumkan tim pemenang. Adapun kelebihan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015) sebagai berikut: (1) Para peserta didik di dalam kelas-kelas yang menggunakan model TGT memperoleh teman-teman yang secara signifikan lebih banyak dari pada peserta didik yang ada pada kelas tradisional; (2) Meningkatkan perasaan atau persepsi peserta didik bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan; (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik tidak untuk rasa harga diri akademik; (4) Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar Bersama.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan realitas di lapangan atau lingkungan nyata siswa penting untuk dilakukan. Untuk melakukan hal tersebut, salah satu cara adalah dengan merancang kearifan lokal dalam pembelajaran (Alparizi et al., 2025). Kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) yang berarti secara umum yaitu sebuah karakteristik budaya suatu daerah atau dapat dikatakan sebagai suatu gagasan ataupun kegiatan yang meliputi cara berinteraksi dengan manusia lain, manusia dan lingkungannya, dan manusia dengan sistem kepercayaannya (Endayani, 2023). Salah satu cara mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika adalah dengan mengaitkan materi yang ada dalam matematika dengan aspek-aspek yang ada dalam kearifan lokal (Nuraini, 2022). Melalui pembelajar yang seperti ini maka peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar matematika dan akhirnya kemampuan bermatematika peserta didik dapat meningkat dan pengetahuan tentang kearifan lokal yang ada di daerahnya juga bertambah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia”.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-experimental design tipe Nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas

eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Secara prosedural penelitian ini menggunakan rancangan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-tets
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- O₁= Pemberian tes awal (*Pre-test*) kelompok eksperimen (Kelas IVB).
- O₂= Pemberian tes akhir (*Post-test*) kelompok eksperimen (Kelas IVB).
- O₃= Pemberian tes awal (*Pre-test*) kelompok kontrol (Kelas IVA).
- O₄= Pemberian tes akhir (*Post-test*) kelompok kontrol (Kelas IVA).
- X= Perlakuan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal

Variabel Penelitian adalah suatu atribut yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya (Ridha, 2019). Dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan peneliti untuk ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel (Y). Variabel X dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal sedangkan variabel Y yaitu pemahaman konsep bangun datar kelas IV.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sambelia dengan teknik sampel jenuh yaitu seluruh peserta didik kelas IV sebagai sampel dengan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Durasi perlakuan (treatment) diberikan selama 3 minggu dengan frekuensi 2 kali pertemuan setiap minggu, sehingga total terdapat 6 kali pertemuan pembelajaran menggunakan model TGT berbasis kearifan lokal di kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non-tes. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes pemahaman konsep dalam bentuk soal uraian berjumlah 8 soal. Tes merupakan serangkaian tugas yang digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang (Faiz et al., 2021). Sedangkan teknik pengumpulan data non-test yang digunakan peneliti

adalah observasi. Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati suatu masalah yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Hasibuan et al., 2023).

Instrument yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar observasi. Tes pemahaman konsep bangun datar peserta didik diukur menggunakan hasil pretest dan posttest. Lembar observasi dalam penelitian ini diisi oleh observer, dimana yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas. Pedoman observer dapat dilihat dengan menggunakan kisi-kisi instrumen di bawah ini yang terdiri dari instrument observasi untuk lembar keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar peserta didik. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan berbagai Teknik statistik. Uji analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* dan uji homogenitas menggunakan *leavene test*. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan dengan kriteria penerimaan alternatif (H_a) jika nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu, uji *effect size* digunakan untuk mengukur seberapa berpengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal yang digunakan.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia tahun ajaran 2025 tepatnya pada bulan Juni 2025. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas dengan pembagian kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran langsung, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pre-test* dengan sama-sama tidak diberikan perlakuan. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 2. Data hasil pre-test dan post-test

Kelas	Jumlah peserta didik	Test	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Eksperimen	23	Pre-test	70	35	51,44
		Post-test	95	55	78,39
Kontrol	23	Pre-test	70	28	46,78
		Post-test	85	43	66,48

Dari hasil *pre-test*, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlalu jauh selisihnya yaitu kelas eksperimen 51,44 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 46,78. Selama pemberian *pre-test*, setiap peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang sama. Untuk memperoleh data *pre-test* peserta didik diberikan tes dalam bentuk soal yang sudah di uji validasi oleh ahli. Setelah melakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukan *post-test* pada kedua kelas tersebut. Pengumpulan data nilai *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah memberikan masing-masing peserta didik tes yang sudah diuji oleh ahli. Dari data hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilihat dari nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen 78,39 lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol 66,48. hal ini disebabkan terdapat perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 25 for windows*, dengan menggunakan teknik *Shapiro Wilk*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* yaitu: jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan post-test

Hasil	Shapiro-wilk (statistic)	df	Sig.
Pretest A (Kontrol)	.964	23	.554
Posttest A (Kontrol)	.966	23	.588
Pretest B (Eksperimen)	.967	23	.624
Posttest B (Eksperimen)	.964	23	.546

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada nilai Pre-Test kelas eksperimen sebesar 0,624 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,554. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga nilai *Pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun pada nilai *Post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,546 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,588. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga nilai *Post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat keseragaman data yang diperoleh. Data

dikatakan homogen jika nilai sig > 0,05, sedangkan data dikatakan tidak homogen jika nilai sig ≤ 0,05. Homogenitas pada penelitian ini diuji dengan bantuan SPSS versi 25 for windows.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas pre-test dan post-test

Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Based on mean	1.116	1	44	.296
Based on median	.784	1	44	.381
Based on median and with adjusted df	.784	1	41.132	.381
Based on trimmed mean	1.084	1	44	.303

Hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 1,116 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama (homogen).

Hasil Uji Independent sample t-test

Berdasarkan uji prasyarat dalam analisis data, diperoleh bahwa pemahaman konsep bangun datar kelas kontrol dan eksperimen adalah normal dan homogen. Tahap selanjutnya, dilakukan uji perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Adapun hasil uji *independent t-test* pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent sample t-test

hasil	F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference
Equal variances assumed	1.116	.296	-3.893	44	.000	-11.913
Equal variances not assumed	-	-	-3.893	42.5 20	.000	-11.913

Berdasarkan tabel 4, untuk mengetahui hipotesis maka yang harus diperhatikan yaitu baris Equal Variances Assumed karena berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Dapat diketahui bahwa nilai Equal Variances Assumed Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka *ho* ditolak dan *ha* diterima yang artinya ada perbedaan signifikan antara rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil perhitungan menunjukkan thitung sebesar 3.893 sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk= n1+ n2 - 1) adalah 1.679 sehingga thitung > ttabel, maka *ho* ditolak dan *ha* diterima.

Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia Tahun Pelajaran 2025.

Hasil Uji Effect Size

Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik. Uji *effect size* pada penelitian ini dapat dilihat pada perhitungan di bawah ini:

$$ES = \frac{M_e - M_c}{SD}$$

$$ES = \frac{78,39 - 66,48}{10,332}$$

$$ES = \frac{11,91}{10,332}$$

$$ES = 1,152$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan rumus *effect size* adalah sebesar 1,152. Apabila dilihat pada tabel, nilai *effect size* tersebut masuk ke dalam kriteria efek tinggi. Ini berarti bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal memiliki pengaruh atau efek tinggi terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV di SDN 1 Sambelia.

Pembahasan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal memberikan hasil bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik. Dapat di lihat dari pengaruh pemahaman konsep yang di berikan pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut dapat di lihat dari tabel uji hipotesis yang menggunakan uji-t bahwa nilai sig yang di peroleh kurang dari 0,05 yakni 0,00. Maka *H0* ditolak dan *Ha* diterima. Artinya terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik antar kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal dengan yang tidak. Hal ini di karenakan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal peserta didik di tuntut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2023), yang menyatakan bahwa salah satu model yang paling efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu ini juga selaras dengan pendapat Yunita & Trisiantari, (2018) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan yang melibatkan keaktifan peserta didik dan mengandung unsur permainan serta berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Ulfa et al., (2023) menegaskan bahwa Penggunaan model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara statistik, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan aktif karena peserta didik belajar sambil bermain, seperti yang dijelaskan pada bagian pembahasan bahwa proses belajar di lakukan dengan bermain sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat. Sejalan dengan pendapat Namira et al., (2024) menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran TGT tidak hanya mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kelompok tanpa memandang gender atau kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih efektif.

Selaras dengan penelitian Nahak (2024) yang mengatakan Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis dan kritis terkait topik bangun datar, guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal karena kearifan lokal memiliki relevansi yang kuat dengan lingkungan peserta didik. Sehingga jika dikaitkan dengan konteks materi bangun datar, peserta didik diajak untuk mengamati bentuk-bentuk bangun datar melalui kearifan lokal, membedakan bentuk berdasarkan ciri-ciri masing-masing seperti jumlah sisi dan sudut, serta mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan antar bangun datar. Dalam kegiatan kelompok, peserta didik berdiskusi untuk menebak bentuk bangun datar dari gambar yang ditunjukkan guru, kemudian mengolah informasi tersebut mengisi lembar kerja peserta didik, mengklasifikasi, dan menyimpulkan jenis bangun datar.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia. Hal ini di dukung dengan hasil uji effect size yang telah di lakukan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep

bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia. Berdasarkan hasil uji effect size kategori penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal berada pada kategori memiliki efek tinggi yaitu 1.152. Hal ini didukung oleh penelitian Ulum & Kusmaharti (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran langsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman konsep bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Sambelia terbukti signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 78,39 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 66,48. Selain itu, diperoleh nilai thitung sebesar 3.893 yang lebih besar dari ttabel sebesar 1.679, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ yang memperkuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih sebesar besarnya peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru serta staf SDN 1 Sambelia yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti sangat berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan berguna bagi peneliti selanjutnya.

Referensi

- Afkarina, I., Lestari, W., Umum, F. T., Islam, U., & Hasan, Z. (2022). Validitas lembar kerja siswa berbasis peduli dan berbudaya lingkungan hidup di sekolah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 3–6. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/4033/2507>
- Alparizi, L. R., Husniati, & Nurmawanti, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Kearifan Dulang Gawe Suku Sasak Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SDN 5 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1417–1425. http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_in_teraksi/article/view/324
- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil

- Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 542-548. <https://media.neliti.com/media/publications/443925-none-d01f2471.pdf>
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *Bintang*, 2(1), 35-48.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ditasari, D. D., Ulya, H., & Wanabuliandari, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Core. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2560-2566. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3180>
- Endayani, H. (2023). Model Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 25-32. <https://doi.org/10.56832/pema.v3i1.321>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (Evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492-495. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Fauzi, A., & Setiawan, H. (2020). Etnomatematika: Konsep Geometri pada Kerajinan Tradisional Sasak dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 118-128. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4690>
- Gayatri, Y. (2020). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(3), 1-67. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v9i3.249>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Isnaina, Z., Muhaimin, M. R., & Sutriyani, W. (2022). Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika KELAS 2 SD. *JPM UIN Antasari*, 09(1), 38-50. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i1.6628>
- Kholifatun, K., Jumini, S., & Sugiyanto, B. (2023). Hubungan Literasi Numerasi dengan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Peserta didik Kelas 5 di MIN 3 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Modern*, 09(01), 37-44.
- Kurniyanthi, P., Suarni, K., & Gunamantha, M. (2019). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Prestasi Belajar Matematika dengan Pengendalian Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas III SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Utara. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 21-30. https://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/2864
- Maulina, E., Arjudin, & Asri, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Kelas IV SDN 26 AMPENAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 311-321.
- Nahak, K. E. N., Mona, G. Y., SabaOra, J. U. L., Nubatonis, S., & Tameon, E. M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Ume Le'u Materi Bangun Datar untuk Siswa SDK Eban 1. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 178-188. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.541>
- Namira, S., Anitra, R., & Hendriana, E. C. (2024). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PAPAR terhadap pemahaman konsep matematis siswa SD kelas IV. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 16(1), 15-28. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/9888>
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2), 1-188. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4143>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151-156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Ridha, N. (2017). proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62-70. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>

- Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91-101. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>
- Slavin, R.E. Nusa Media. (2015). *Cooperative Learning* Teori, Riset Dan Praktik (Cetakan 3). Bandung
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Ulfa, M., Mardhatillah, & Suarja, Z. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPA SD 23 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(2), 1-18.
- Ulia, N. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Pendekatan Saintifik di SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(11), 56-68.
- Yunita, N. K. D & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96-107.