

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA KELAS IV SD GUGUS I KUTA SELATAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

Ni Luh Rahayuni, Nim 1611031325

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Pembelajaran TGT berbasis Pendidikan Karakter terhadap kompetensi pengetahuan Matematika SD Tahun Ajaran 2019/2020. Eksperimen semu adalah jenis penelitian rancangan dengan menggunakan *non-equivalent control group design*. Kelas IV adalah penelitian ini dari populasi yang terdiri dari 5 kelas dengan banyak siswa 399 orang. Dengan teknik *cluster random sampling* yang diambil sebagai sampel. Pengundian yang dilakukan kelompok untuk menentukan eksperimen dan kontrol. Sehingga sampel yang diperoleh yaitu kelas eksperimen IV C SD No 3 Bena sebanyak 32 siswa dan kelas kontrol IV B SD No 9 Bena sebanyak 32 siswa. Hasil yang dikumpulkan berupa tes objektif pilihan ganda biasa. Data kompetensi pengetahuan Matematika dianalisis dengan uji-t *polled varian*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 4,748 > t_{tabel} = 2,000$  pada taraf signifikan 5% dengan  $dk=62$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. Demikian pula nilai rerata kompetensi pengetahuan Matematika eksperimen  $\bar{X} = 84,00 > \bar{X} = 76,03$ . Sehingga dapat disimpulkan, model pembelajaran TGT berbasis Pendidikan Karakter berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata-kata kunci: TGT, Pendidikan Karakter, Kompetensi Pengetahuan Matematika.

## ABSTRACT

*Team Game Tournament (TGT) learning model is based on Character Education for elementary school of mathematical knowledge competence in Academic Year 2019/2020. Quasi-Experiments are a type of design research that using non-equivalent control group design. The population of this study is Fourth Grade of 5 classes with 399 totals of students. The cluster random sampling technique is used to take the sample. The draw is done by the group to determine the experiment and the control group. So that the samples obtained were Fourth Grade C in Elementary School No. 3 Benoa as experimental group with 32 students and Fourth Grade B in Elementary School No. 9 Benoa with 32 students as control group. The results collected are ordinary multiple-choice tests. The data in Mathematical knowledge competence was analyzed by polled variant t-test. Based on the results of data analysis obtained  $t\text{-count} = 4,748 > t\text{ table} = 2,000$  at a significant level of 5% with  $dk = 62$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means there is a significant difference in the TGT learning model towards the competence of Mathematics knowledge in fourth grade in south kuta number one cluster in academic Year 2019/2020. Similarly, the average value of experimental Mathematical knowledge competence  $\bar{X} = 84.00 > \bar{X} = 76.03$ . So it can be concluded, the TGT learning model based on Character Education has a significant effect on the competence of Mathematics knowledge in fourth grade in south kuta number one cluster in academic Year 2019/2020.*

*Keywords: Teams Games Tournament, Character Education, fourth grade students' mathematical knowledge competence*

