



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Fatmawati¹, Auliya Wulandari², Selvi Diana Putri³, Ainul Marhamah Hasibuan⁴, Yusrizal^{5*}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,5}, Program Studi Pendidikan Matematika⁴, STKIP Amal Bakti
e-mail: yusrizaldns@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini diasumsikan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang Kebun sebanyak 40 orang, digunakan 2 kelas yang berbeda sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri dari 20 siswa. Tes penelitian terdiri dari 20 pertanyaan pilihan berganda. Selain itu data di analisis menggunakan uji Independent Sample T-test yang dievaluasi sebelum dan sesudah ujian. Kemudian berdasarkan data statistik diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti menolak H_0 dan menerima H_a , sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan Model Pembelajaran TGT di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Hasil Belajar Matematika, Operasi Hitung Campuran, Sekolah Dasar.*

Abstract

This research is assumed to find out how influential the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model is on students' mathematics learning outcomes. This research is quantitative research. The population of this research was 40 grade IV students at SD Negeri 106156 Klumpang Kebun. Two different classes were used as an experimental class and a control class, each consisting of 20 students. The research test consists of 20 multiple choice questions. Apart from that, the data was analyzed using the Independent Sample T-test which was evaluated before and after the exam. Then, based on statistical data, a significant value of $0.000 < 0.005$ was obtained, which means rejecting H_0 and accepting H_a , so it was concluded that the Mathematics learning outcomes of students who used the TGT Learning Model in the experimental class were better than the Mathematics learning outcomes of students who used the conventional learning model in the control class.

Keywords: *Team Games Tournament, Mathematics Learning Results, Mixed Counting Operations, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu mengalami pembaharuan yang bertujuan menghadirkan generasi emas 2045. Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang, dan setiap orang berhak untuk menerimanya agar terus

berkembang karena pendidikan tidak pernah berakhir (Hikmah et al., 2018). Pendidikan sendiri pada hakikatnya memiliki makna yang luas. Namun, konsep dari kata pendidikan semuanya sama, yakni usaha yang manusia lakukan dengan sadar untuk mengembangkan kepribadian, pemikiran dan keterampilan mereka yang berlangsung sepanjang hayat dan dimana pun mereka berada. Terdapat beberapa cara untuk menyiapkan generasi muda yang baik untuk bangsa ini salah satu cara tersebut adalah melalui proses pendidikan siswa, yang memberikan dasar untuk pembentukan kepribadian yang utuh. Beberapa komponen, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, harus dikembangkan dalam pendidikan (Fatmawati et al., 2020).

Didalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar adalah kegiatan yang mengacu pada kegiatan upaya pengembangan pengetahuan manusia yang dimana proses ini terlibat dua pihak yaitu guru dan siswa. Guru bagian penting dari program pendidikan sekolah agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang luas serta menyenangkan sehingga guru merupakan dasar utama dalam pencapaian tujuan pendidikan. Selain memberikan pengetahuan kepada siswa, tugas guru juga memberikan pelajaran tentang bagaimana menjadi seseorang yang berkarakter. Guru harus mengajarkan siswa tentang karakter siswa dengan cara membimbing, melatih, menasihati, mengubah, mendorong kreativitas, membangkitkan kesadaran, bekerja penuh waktu, menjadi aktor, emansipator, dan pelindung (Handayani, 2022).

Guru berperan sebagai landasan dan mempunyai keyakinan besar dalam sumber belajar yang nantinya dapat mengubah dan meningkatkan kualitas peserta didik. Ada dua fungsi di dalamnya yang tidak dapat dipisahkan, yaitu mendidik dan mengajar. Mengajar berarti guru mengubah juga membentuk tingkah laku dan sikap siswa. Ilmu yang diajarkan oleh guru bukanlah akhir dari proses pembelajaran lebih tepatnya, itu adalah prinsip-prinsip yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tiga elemen utama proses belajar mengajar di dunia pendidikan adalah guru, siswa, dan kurikulum, yang merupakan inti dari sistem yang sedang beroperasi. Kurikulum dirancang dan disusun oleh pemerintah untuk melaksanakan pendidikan di sekolah jika guru adalah mereka yang mendidik dan memberi tahu siswa (Juhji, 2016) (Irfan et al., 2023).

Peran guru dalam membesarkan generasi emas adalah mengubah berbagai pengetahuan dengan menggunakan metode, gaya, strategi dan metode dengan memperhatikan perkembangan dan kebutuhan siswa. Dalam hal ini guru harus mempunyai banyak ilmu yang hebat untuk memperlancar kemajuan proses pembelajaran. Selain itu, guru tidak hanya mempunyai banyak pengetahuan tetapi juga mengetahui kebutuhan, permasalahan dan keaktifan siswa. Keberhasilan dan ketercapaian suatu pembelajaran didasarkan atas perubahan yang signifikan terhadap segi kognitif, afektif serta psikomotorik bagi diri siswa (Juhji, 2016).

Fakta saat ini menunjukkan banyaknya guru yang kurang aktif memakai model di dalam pembelajaran sehingga akan menjadikan materi pembelajaran kurang dikuasai siswa. Perkembangan pengetahuan dan teknologi sangatlah cepat, tapi metode yang diterapkan guru masih saja tradisional seperti metode kuno, ceramah, mencatat pelajaran dan mengerjakan soal dalam proses belajar

mengajar. Tidak terdapat variasi gaya belajar yang menyenangkan sehingga mengakibatkan siswa menjadi tidak aktif dalam belajar.

Pembelajaran yang baik terlihat dari proses interaksi antara guru dan siswa. Model pembelajaran yang tepat yang memenuhi kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Jika guru dapat membantu siswa mereka dalam pembelajaran, masalah matematika akan diselesaikan. Saat ini, yang paling sulit adalah memberi tahu siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang menantang, seru, dan mengasyikkan, sehingga hasil belajar mereka berkurang. Guru dapat membantu siswa mereka dalam masalah matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada minat siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang mereka sukai. Orang-orang akan berhasil jika mereka memiliki minat dalam proses pembelajaran. Dengan membuat pelajaran lebih mudah diterima dan dipahami, minatnya adalah sumber motivasi utama yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Matematika adalah bidang yang membutuhkan semangat belajar yang besar (Marhammah Hasibuan & Anisa Pulungan, 2021).

Sebagian besar siswa tidak suka pembelajaran Matematika, jadi mereka tidak tertarik untuk mempelajarinya. Akibatnya, mereka memiliki hasil belajar yang buruk karena tidak tertarik pada pembelajaran Matematika (Marhammah Hasibuan & Anisa Pulungan, 2021). Menurut (Priatna & Safitri, 2017) (Suci et al., 2023) berasumsi bahwa pelajaran matematika dianggap sebagai pembelajaran yang paling dibutuhkan di kehidupan manusia dalam menjalankan kesehariannya, dari persoalan yang sederhana, abstrak hingga yang nyata.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat sulit bagi siswa untuk memahami, terutama materi operasi hitung, kesulitan tersebut menjadikan hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 65. Hasil belajar siswa yang rendah pada materi operasi hitung ini disebabkan karena proses pembelajaran yang disajikan masih dengan cara konvensional, dimana penyampaian materi hanya berupa ceramah setelah itu siswa diminta untuk mencatat materi dan mengerjakan soal yang diberikan. Proses pembelajaran konvensional membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan hanya berfokus pada guru. Peneliti khawatir tentang bagaimana siswa memahami proses pembelajaran karena hambatan ini. Oleh karena itu, peneliti ingin mengubah pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik agar siswa menyukainya dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Priatna & Safitri, 2017) (Bahreizy, 2023). Dengan menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Adanya permainan dan turnamen akademik adalah inti dari model pembelajaran ini. Dunia anak-anak adalah dunia permainan. Karena, sebagian besar anak-anak menyukai permainan dan hal-hal yang menyenangkan. Hasil belajar juga dapat ditingkatkan dengan bermain (Priatna & Safitri, 2017).

Model pembelajaran TGT merupakan metode pengajaran yang mudah dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan. Gaya belajar interaktif TGT terdapat permainan yang dapat meningkatkan minat belajar. Gaya belajar kooperatif TGT bertujuan untuk

mendorong siswa untuk saling mendukung dan memahami pelajaran yang diajarkan guru, sehingga mereka dapat memperoleh poin untuk tim (Rani, 2022). Untuk menggunakan model TGT, ada beberapa langkah yang harus diikuti (Tanjung et al., 2022, Handayani, 2022):

1. Bentuklah kelompok siswa berbeda yang terdiri dari 4-5 anggota, dan berikan informasi dasar tentang materi dan kegiatan.
2. Sediakan meja perlombaan yang lengkap, misalnya lima meja, dengan empat siswa dari kelompok yang memiliki kemampuan yang sama. Siswa dengan kemampuan tertinggi dari masing-masing kelompok akan ditempatkan di meja perlombaan pertama, dan siswa dengan kemampuan paling rendah akan ditempatkan di meja perlombaan ke meja berikutnya. Keputusan setiap siswa untuk duduk di meja dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok.
3. Selama perlombaan, semua siswa memiliki kartu soal dan siswa lain memiliki kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjawab soal, tetapi jika salah menjawab, soal akan dilempar ke siswa lain. Jika jawabannya benar dan cocok dengan kartu jawaban, siswa dapat menyimpan kartu tersebut dan mendapatkan poin tambahan hingga waktunya habis.
4. Pada pertemuan berikutnya guru melakukan pemindahan kursi pada saat perlombaan. Tim yang memperoleh poin terbanyak selama kompetisi akan maju ke level berikutnya.

Model pembelajaran TGT ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain yaitu: Kelebihan TGT adalah menerima perbedaan individu, dalam waktu singkat belajar secara mendalam, berlangsung proses pembelajaran berpartisipasi dalam pekerjaan siswa, mengajar siswa berkomunikasi, meningkatkan perhatian dan kesabaran. Salah satu kekurangan dari pembelajaran kooperatif TGT ini bahwa beberapa siswa enggan menyuarakan pendapat mereka atau berbicara. Kelas dapat menjadi kacau jika guru tidak dapat mengontrolnya. Solusi untuk mengatasi kekurangan yaitu sebelum pembelajaran dimulai, guru harus memastikan siswa nyaman, memberi tahu mereka bahwa mereka harus bekerja keras dan bekerja sama, setelah itu memilih pemimpin untuk setiap kelompok. Siswa yang sering berisik atau mengganggu temannya harus dipilih sebagai pemimpin agar tidak membuat kegaduhan saat proses kerjasama berlangsung (Sukenda Egok, 2022).

Penilaian hasil belajar adalah proses menilai kemampuan siswa setelah belajar dengan menggunakan standar tertentu untuk mengidentifikasi perubahan tingkah laku siswa yang diinginkan guru selama proses pembelajaran (Priatna & Safitri, 2017). Menurut (Cahyaningsih, 2017) Nilai kognitif yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Hasil kerja mereka yang diukur meliputi psikomotorik (keterampilan) dan afektif (pertanyaan pembelajaran khusus). Tujuan pendidikan adalah untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru harus merancang pembelajaran sehingga semua siswa aktif terlibat dalam prosesnya. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat model pembelajaran yang tepat untuk

mencapai hasil belajar yang optimal dan memaksimalkan hasil belajar (Yusrizal & Fatmawati, 2020).

Hasil belajar siswa matematika masih rendah, siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, ketika guru menjelaskan apa yang ada di hadapannya, siswa tampak tertarik dengan apa yang ada dan aktivitasnya hanya mendengarkan guru mengajar (komunikasi satu arah) (Hasibuan et al., 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran TGT, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa jika digunakan dengan benar, model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan tingkat kecerdasan siswa, Sehingga efek positif dalam pembelajaran yang ada dalam diri siswa muncul (Yusrizal & Fatmawati, 2020; Adiputra & Heryadi, 2021).

METODE

Metode penelitian mempunyai peran penting dalam proses penelitian. Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment*. Penelitian *quasy* adalah metode penelitian yang menguji suatu perlakuan terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali (Cahyaningsih, 2017) (Nugraha et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106156 Klumpang Kebun sebagai tempat penelitian, karena di SD ini mempunyai kendala dalam pembelajaran Matematika yaitu guru belum pernah menerapkan dan menggunakan metode pembelajaran TGT di kelas pada saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat hasil belajar siswa rendah. Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang Kebun yang berjumlah 40 siswa dari kelas IV – A dan kelas IV – B yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Tes pilihan berganda. Tiap butir soal diberi skor 1 bagi siswa yang menjawab benar (jawaban sesuai dengan kunci jawaban) dan 0 bagi siswa yang menjawab salah (Gunarta, 2019). Yang terdiri dari Pretest dan Post test. Tes awal (*pre-test*) diberikan sebelum aktivitas pembelajaran dimulai, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT, dan tes akhir (*post-test*) diberikan setelah pembelajaran, dalam metode statistik, jumlah sampel seimbang dengan populasi (Fauziah & Anugraheni, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

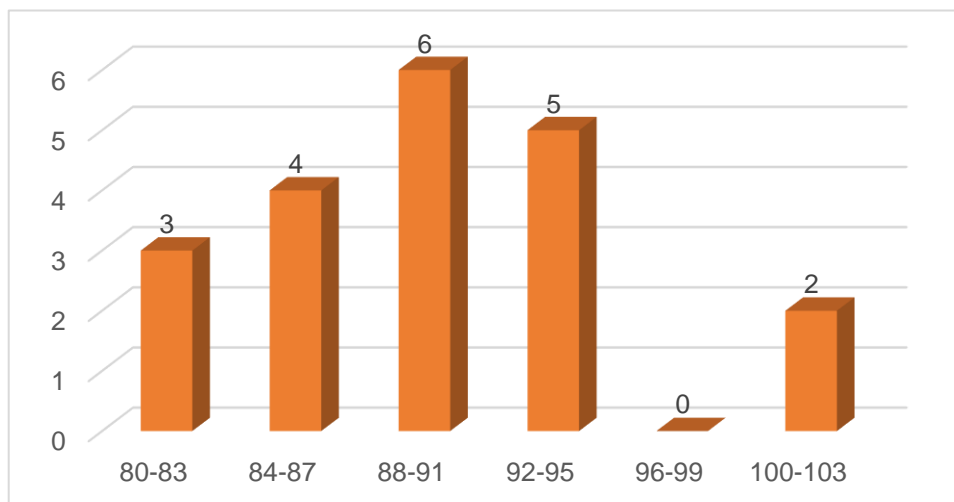
Tepat sesuai dengan rancangan analisis, distribusi frekuensi data penelitian di SD Negeri 106156 Klumpang Kebun, disajikan sebagai berikut: (1) *Post-test* pembelajaran Matematika siswa di kelas IV/a yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*; (2) *Post-test* pembelajaran Matematika siswa di kelas IV/b yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Deskripsi Data

Post-Test Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Setelah penelitian, peneliti mengumpulkan data dan menemukan bahwa nilai Matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh skor rata-rata 90, dengan skor berkisar antara 80 hingga 100. Varian yang ditemukan adalah 38,09 dan standar deviasi yang ditemukan

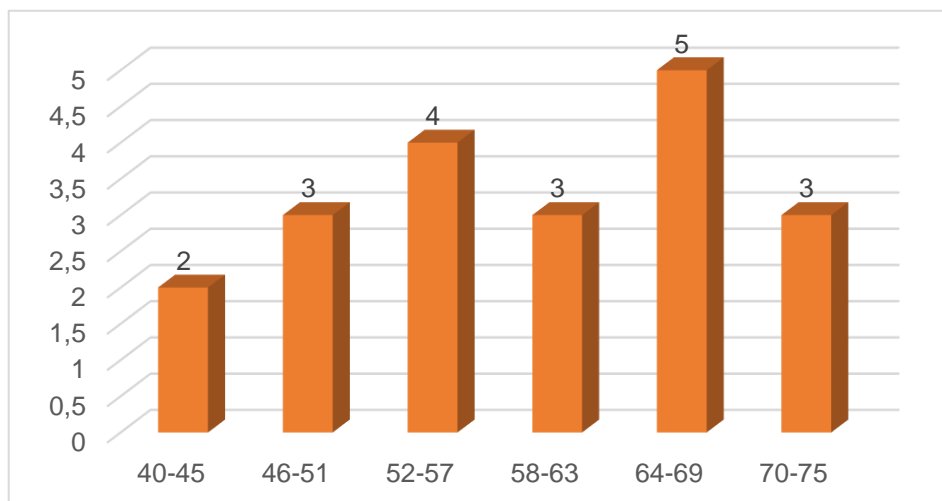
adalah 6,17. Berikut adalah gambar diagram batang yang menggambarkan sebaran visual dari nilai frekuensi hasil belajar Matematika siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen

Post-Test Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol

Setelah penelitian, peneliti mengumpulkan data dan menemukan bahwa nilai Matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memperoleh skor rata-rata 59, dengan skor berkisar antara 40 hingga 75. Varian yang ditemukan adalah 73,95 dan standar deviasi yang ditemukan adalah 8,60. Berikut adalah gambar diagram batang yang menggambarkan sebaran visual dari nilai frekuensi hasil belajar Matematika siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional:



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol

Uji Prasyarat Uji Normalitas

Untuk menyelesaikan informasi ini, peneliti menguji tes kenormalan informasi yang didapat. Uji kenormalan dilakukan oleh analisis dengan

menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk menggunakan SPSS keluaran 26, dan terlihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Output SPSS Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	.166	20	.149	.924	20	.117
	Kontrol	.175	20	.109	.937	20	.212

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari tabel diatas yang berisi hasil pengujian uji normalitas data post tes dengan uji Shapiro-Wilk, peneliti akhirnya memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,117 > 0,005$. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan dari data eksperimen yang telah diujikan melalui uji normalitas, bahwasannya data terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah dilakukannya pengujian melalui uji normalitas pada keseluruhan data, pengujian selanjutnya yang dilakukan yaitu uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. Uji homogenitas digunakan untuk memutuskan apakah variasi dari setidaknya dua diseminasi adalah sesuatu yang sangat mirip. Uji homogenitas juga umumnya digunakan sebagai prasyarat dalam uji sample T test dan ANOVA. Informasi uji homogenitas telah terlihat pada tabel terlampir.

Tabel 2. Output SPSS Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.206	1	38	.081
	Based on Median	2.587	1	38	.116
	Based on Median and with adjusted df	2.587	1	35.526	.117
	Based on trimmed mean	3.018	1	38	.090

Berdasarkan paparan dari tabel di atas yang berisi hasil pengujian uji homogenitas data post tes, peneliti memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,081 > 0,005$. Sehingga peneliti pun menyimpulkan dari data eksperimen yang telah diujikan melalui uji homogenitas, bahwasannya kumpulan data penelitian tersebut relatif sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya pengujian melalui uji homogenitas pada kumpulan data, pengujian selanjutnya yaitu uji sample t test. Uji t yakni untuk melihat adanya perbedaan makna dari dua contoh yang tidak saling berpasangan. Informasi sample T test tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Output SPSS Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.206	.081	13.203	38	.000	31.25000	2.36685	26.45856	36.04144	
	Equal variances not assumed			13.203	34.470	.000	31.25000	2.36685	26.44240	36.05760	

Berdasarkan pada tabel, hasil dari pengujian uji sample T test data post tes, peneliti memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang sangat besar yaitu 31,25 antara hasil belajar Matematika siswa kelas experiment dan hasil belajar Matematika siswa kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran berbeda.

Pembahasan

Ada beberapa cara dalam menciptakan generasi yang baik salah satunya melalui proses pendidikan, yang memberikan dasar untuk pembentukan kepribadian yang utuh. Beberapa komponen seperti kognitif, afektif dan psikomotorik harus dikembangkan dalam pendidikan (Fatmawati et al., 2020). Pada dasarnya kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari beberapa factor pendukung diantaranya sarana dan prasarana belajar, motivasi juga model pembelajaran (Hasibuan et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran yang mengasyikkan di kelas memberikan dampak positif bagi keberlangsungan pembelajaran dengan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang mengasyikkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan lebih baik kedepannya. Dalam pembelajaran matematika, pengajaran individu dan kelompok sangat penting. Dalam hal ini seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model dan pendekatan pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa serta mampu menjalankan proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Selain itu, sekolah diharapkan selalu membantu dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru agar sistem pendidikan sekolah dapat berfungsi dengan baik, yang pada akhirnya akan menghasilkan apa yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu menghadirkan pembaharuan generasi emas 2045 (Suryani et al., 2021).

Keterampilan harus digunakan untuk pembelajaran yang efektif. Model konvensional, seperti tugas rumah dan ceramah, masih digunakan dalam pendidikan konvensional. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi bosan dan siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Media pendidikan juga jarang digunakan sebab sekolah belum memfasilitasi kebutuhan siswa dan guru, hal ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan tidak berjalan sesuai yang diinginkan dan tidak dapat memenuhi kemampuan belajar yang berbeda dari setiap siswa.

Oleh karena itu, disarankan bahwa penerapan Model TGT dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Berdasarkan gagasan ini, dapat disimpulkan bahwa jika guru menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran sehari-hari mereka, hasil belajar matematika siswa akan meningkat dan lebih baik. Selain itu, sangat penting bagi guru untuk memperhatikan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran karena setiap siswa memiliki tingkat motivasi yang berbeda untuk mempelajari materi tertentu (Yusrizal, 2020). Model pembelajaran TGT dapat membuat siswa bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar dan membantu mereka menemukan dan mengembangkan ide-ide dari materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka tentang pengalaman belajar. Terbukti rata-rata pembelajaran Matematika siswa mengalami peningkatan, yakni dari 34 menjadi 90.

Hal ini pun di tegaskan dengan temuan kegiatan peneliti yang telah dilakukan peneliti berdasarkan hasil uji Independent T-test atau uji Spekulasi yang mendapat nilai signifikansi $0,000 < 0,005$, maka telah meniadakan H_0 dan mentolerir H_a . Dari gambaran yang terlihat, jelas jika dengan penerapan model TGT di dalam kelas akan memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dari pada penerapan model konvensional.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada Materi Operasi Hitung Campuran, model pembelajaran TGT berdampak lebih besar pada hasil belajar siswa daripada model pembelajaran Matematika konvensional kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang Kebun. Kenyataan berikut menunjukkan: 1) Siswa di kelas eksperimen memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik daripada siswa di kelas kontrol, nilai belajar siswa di kelas eksperimen adalah 90 dari nilai belajar siswa di kelas kontrol yang mendapat 59. 2) Hasil uji Independent T-test juga telah menunjukkan bahwa nilai signifikan yang didapat adalah $0,000 < 0,005$. Jadi menepis spekulasi H_0 dan mentolerir spekulasi H_a . Kenyataan yang disertakan menunjukkan perbedaan yang mencolok antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Bahreizy, M. F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model

- TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Dinoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(4), 246–258.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil pembelajaran matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., Lubis, B. S., & Rafiqah, F. S. (2020). Peran Kurikulum Logika terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Alam Sou Bogor. *Jurnal Tematik*, 11(3), 67–174.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Hasibuan, A. M., Fatmawati, F., Pulungan, S. A., Wanhar, F. A., & Yusrizal, Y. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Metode Snowball Throwing Pada Siswa Kelas Vi Sd Swasta Pab 15 Klambir Lima. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 179. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28866>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). 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*, 5(1), 56–73.
- Irfan, I., Syarifuddin, S., Jannah, M., & Romadhon, K. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 588. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1883>
- Juhji. (2016). Peran guru dalam pendidikan. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 52–62.
- Marhannah Hasibuan, A., & Anisa Pulungan, S. (2021). Minat Belajar Matematika dengan Memanfaatkan Budaya Lokal di Desa Silo Lama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 267–270. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.59>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV [Study of the Effect of Online Learning on Grade IV Maths Learning Outcomes]. *Jurnal Inovasi Penelitian [Journal of Research Innovation]*, 1(3), 265–276.
- Priatna, A., & Safitri, F. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas IV SD Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–22.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Suci, R. T., Ady, M., & Harahap, R. (2023). *Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat*

Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Di SD Negeri 155708 PO Mandumas 2 Kabupaten. 3(2), 299–308.

- Sukenda Ekok, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(5)*, 9119–9120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal, 1(1)*, 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- 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>
- Yusrizal, Y. (2020). Pengaruh Pendekatan Etnopedagogi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Negeri Pantan Luas Baru. *Jurnal Ilmiah Maksitek, 5(3)*, 84–92.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2020). Pengaruh Model Reciprocal Teaching Dan Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Tematik, 10(2)*, 90–95.