

PENGARUH MODEL TGT BERBANTUAN DAKOTA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI JATISARI

Fadia Nur Farikah¹, Sri Sukasih²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

¹fadianurfarikah@students.unnes.ac.id , ²srisukasih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The development of the times has influenced education in Indonesia to become more advanced, but the education system in Indonesia has not fully run well. Many challenges are still experienced by educators in Indonesia, especially in the context of learning Mathematics in Elementary Schools. Being one of the subjects that students are less interested in, an educator must be able to make students active and develop their individual abilities in a fun way. The purpose of this research is to investigate how the TGT learning paradigm, with assistance from Dakota Media, affects students' interest in and performance in grade V mathematics in primary schools.. This kind of research uses a nonequivalent control group design and is quasi-experimental. 30 students from class VB, the experimental class, and 31 students from class VA, the control class, both attended SDN Jatisari Semarang City. Both classes had the same ability before being given treatment. The instruments used in this study were tests and interest questionnaires. Based on the results of the hypothesis testing of the effect of interest and student learning outcomes using the t-test, the significant value is obtained < 0.05 and the $t_{count} > t_{table}$ value, H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence between the TGT model assisted by Dakota on the interest and learning outcomes of mathematics FPB and KPK material in grade V SDN Jatisari.

Keywords: TGT, dakota, math learning

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang ada telah mempengaruhi pendidikan di Indonesia menjadi lebih maju, namun sistem pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Banyak tantangan yang masih dialami oleh pendidik di Indonesia terutama dalam konteks pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, seorang pendidik harus mampu membuat siswa aktif dan mengembangkan kemampuan individunya dengan cara yang menyenangkan. Studi ini menyelidiki bagaimana model pembelajaran TGT berbantuan media Dakota berdampak pada minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian adalah 31 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 30 siswa

kelas VB sebagai kelas eksperimen dari SDN Jatisari Kota Semarang. Kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket minat. Berdasarkan hasil uji hipotesis pengaruh minat dan hasil belajar siswa menggunakan uji-t diperoleh nilai signifikan $< 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model TGT berbantuan Dakota terhadap minat dan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK kelas V SDN Jatisari.

Kata Kunci: TGT, dakota, pembelajaran matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan primer bagi manusia. Pendidikan yang didapatkan oleh manusia dapat meningkatkan potensi serta kemampuan di dalam diri mereka yang nantinya dapat digunakan di masa mendatang. Pemerintah dan masyarakat sudah seharusnya sadar akan pentingnya pendidikan terhadap generasi penerus bangsa. Strategi yang tepat harus dimiliki oleh suatu negara untuk membangun bangsa dan menciptakan Pendidikan yang berkualitas. Pendidikan di Indonesia diatur oleh kurikulum (Lestari, 2023: 85). Menurut Undang-Undang Pasa 36 No. 20 tahun 2003, penerapan kurikulum disesuaikan dengan tingkat pendidikan, daerah, dan karakteristik siswa. Kurikulum pendidikan yang saat ini sedang berlaku di Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum

merdeka membebaskan pendidik untuk merencanakan pembelajaran sesuai potensi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran yang perlu disusun oleh pendidik merupakan pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan pendidik juga dapat mengenalkan potensi daerah yang ada kepada mereka. Penilaian pembelajaran pada kurikulum merdeka dibagi menjadi tiga, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif (Budiono, 2023: 109)

Setiap jenjang dalam pendidikan pasti memiliki muatan pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang bermanfaat untuk berbagai kegiatan dan membantu memecahkan masalah sehari-hari. Namun, bagi beberapa siswa, matematika masih menjadi masalah bagi mereka

(Fadila, 2023: 402). Menggunakan permainan dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa keuntungan, yaitu: 1) Meningkatkan minat siswa terhadap matematika; 2) Menanamkan nilai disiplin pada siswa untuk mematuhi kebijakan dari sekolah yang perlu ditaati; 3) Mengenali potensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri; 4) Menimbulkan rasa gembira dan rasa senang, yang meningkatkan motivasi serta minat siswa untuk belajar matematika; 5) Menggunakan waktu luang sebaik-baiknya untuk menyisipkan permainan dalam proses belajar sehingga belajar tidak perlu dilakukan secara formal di kelas; dan 6) Siswa menjadi lebih giat dalam belajar (Mahmudah, 2021: 45). Di bawah kondisi pembelajaran saat ini, banyak pendidik yang tetap menggunakan metode ceramah sebagai metode pengajaran dan jarang menggunakan variasi. Komunikasi pada metode ceramah terjadi secara satu arah, yaitu dari pendidik ke siswa. Artinya siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan guru, tanpa diberikan kesempatan untuk berbicara. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif, sehingga mereka tidak belajar dengan baik dan mudah bosan.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan (Bunyamin, 2021: 78). Belajar dapat meningkatkan perilaku dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan pengetahuan serta aktivitas berlatih (Djamaluddin, 2019: 6). Pendidik perlu melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan mata pelajaran materi yang ingin disampaikan dan memperhatikan minat siswa dalam belajar sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Erlinda, 2019: 50).

Model pembelajaran merupakan suatu pedoman dalam pembelajaran dari awal sampai akhir yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Manasikana, 2022: 1-2). Pembelajaran model terdiri dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Sintaks atau *syntax*, adalah komponen penting dari model pembelajaran, dan selanjutnya tergambar dalam serangkaian kegiatan pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi kondusif dan

tertata dengan rapi, terutama pada saat pelaksanaan kegiatan inti dalam pembelajaran (Hayati, 2017: 6). Apa pun yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi (pendidik) dan penerima informasi (siswa) disebut media pembelajaran. Membantu siswa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna serta meningkatkan motivasi mereka adalah tujuan media pembelajaran. (Hasan, 2021: 29). Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk pendidikan, membantu siswa dalam mengatasi keterbatasan pemahaman selama proses pembelajaran, mampu memperjelas pesan yang ingin disampaikan pendidik, menyamakan pemahaman siswa, dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien (Gunawan, 2019: 157).

Model pembelajaran membantu para perancang pembelajaran dan pendidik merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Prihatmojo, 2020: 3-4). Untuk mencapai hasil yang memuaskan, siswa harus memiliki rasa ketertarikan dalam kegiatan atau aktivitas pembelajaran (Zebua, 2022: 255). Dengan minat belajar yang

tinggi, siswa akan belajar dengan lebih baik karena keinginan mereka untuk belajar sangat kuat (Hidayah, 2023: 179).

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan permasalahan pembelajaran berupa hasil belajar pada kelas VB SDN Jatisari Kota Semarang muatan pelajaran matematika pada materi FPB dan KPK masih rendah, dimana hasil belajar tersebut menunjukkan 18 siswa (60%) dari 30 siswa belum mencapai kriteria capaian tujuan pembelajaran. Dari observasi didapati juga bahwa minat belajar siswa khususnya pada muatan matematika materi FPB dan KPK masih rendah. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa ini diakibatkan karena kurangnya belajar dipengaruhi oleh ketidakpahaman siswa dalam materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik menggunakan metode ceramah dan model PBL dalam proses pembelajaran, pendidik belum pernah menerapkan model pembelajaran lain selain PBL. Pendidik tidak pernah menggunakan media pendukung selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi FPB dan KPK.

Peneliti akan menyelidiki minat dan hasil belajar melalui model pembelajaran TGT berbantuan media Dakota berdasarkan masalah tersebut. *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu jenis dari model pembelajaran ini yaitu Model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dibuat dengan menggunakan permainan akademik dan pertandingan yang dihubungkan dengan materi pembelajaran. Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi serta aktifitas siswa selama pembelajaran di kelas (Adiputra & Heryadi, 2021: 107). Banyak penelitian yang mendukung diterapkannya model pembelajaran TGT. Beberapa diantaranya yakni, penelitian yang dilakukan oleh Zailani & Tawarni (2023) dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa. Ini karena pendidik menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung

jawab, belajar menjadi lebih menyenangkan dan menghibur, dan pendidik memberikan penghargaan atau penghargaan kepada siswa. Penelitian lain yang mendukung yakni, penelitian yang dilakukan oleh Al Firdaus, (2023) dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa Dengan turnamen, siswa dapat saling membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan persaingan secara sehat. Turnamen ini juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media Dakota untuk meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Media Dakota untuk pembelajaran matematika adalah inovasi baru meskipun sudah lama. Dikatakan barang lama karena anak-anak di pedesaan telah menggunakan permainan tradisional sejak lama. Dikatakan inovasi baru karena permainan ini tidak hanya digunakan dalam suatu permainan namun juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan matematika kepada anak-anak (Sugiyanta, 2023: 29). Karena media pembelajaran Dakota sangat menarik dan dapat

memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa; menggunakannya untuk mengajar matematika akan lebih efisien dan efektif karena ia dapat digunakan untuk materi luar FPB dan KPK (Rahmawati, 2020: 95).

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan tersebut, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu: (1) Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN Jatisari Kota Semarang? (2) Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap hasil belajar belajar matematika siswa kelas V SDN Jatisari Kota Semarang?.

Menurut rumusan masalah peneliti, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menguji pengaruh pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap minat belajar belajar matematika siswa kelas V SDN Jatisari Kota Semarang. (2)

Menguji pengaruh pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap hasil belajar belajar matematika siswa kelas V SDN Jatisari Kota Semarang

Penelitian ini memberikan manfaat kepada pendidik untuk mempunyai pilihan dalam memilih model pembelajaran yang dapat menjadi acuan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif dalam pembelajaran matematika serta meningkatkan aktivitas siswa. Kemudian memberikan alternatif bagi sekolah untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran yang beragam dan penyediaan yang inovatif. Selain itu, Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada dunia ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan model dan media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen, yang merupakan jenis penelitian kuantitatif di mana satu atau lebih *independent*

variable (variabel bebas), variabel lain yang relevan, dan mengamati bagaimana perubahan berdampak pada variabel terikat (*dependen variable*) (Nuruddin 2021: 9). Dengan menggunakan *Quasi Eksperimen* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group*, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana perlakuan terhadap sampel berdampak. *Pretest* dan *posttest* akan diberikan kepada kedua kelas untuk membandingkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN Jatisari Kota Semarang. Dasar pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh. Ini adalah sebuah teknik dalam pengambilan sampel yang menjadikan populasi sebagai sampel, artinya yaitu tidak ada satupun anggota populasi yang tidak dipilih untuk dijadikan sampel (Garaika, 2019). Untuk penelitian ini, seluruh populasi kelas V dibagi menjadi dua kelompok: Terdapat 30 siswa dalam kelompok VB untuk kelas eksperimen, dan 31 siswa dalam kelompok VA untuk kelas kontrol.

Peneliti memperoleh data melalui teknik tes dan non tes. Peneliti memberikan dua kali tes

kepada siswa, yaitu *pretest* dan *posttest*. Pengumpulan data non tes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti membagikan angket minat sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Seluruh kegiatan pengujian menggunakan bantuan software SPSS versi 25 dan *Microsoft Excel* versi 2021.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut

Analisis Awal

Data nilai *pretest* minat dan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai *Pretest* Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Rata-rata	69.95
		Nilai tertinggi	92
		Nilai terendah	52
	Hasil belajar	Rata-rata	57.82
		Nilai tertinggi	81
		Nilai terendah	27
Kelas eksperimen	Minat belajar	Rata-rata	68.56
		Nilai tertinggi	80
		Nilai terendah	58
	Hasil belajar	Rata-rata	57.31
		Nilai	73

tertinggi	
Nilai	35
terendah	

Uji normalitas awal merupakan uji pertama dalam analisis awal dengan melihat nilai pada kolom Shapiro-Wilk dan nilai signifikannya yaitu 0,05. Hasil uji normalitas awal dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Awal

Test of Normality				
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.983	31	.888
	Kelas Eksperimen	.955	30	.226
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.137	31	.253
	Kelas Eksperimen	.144	30	.074

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,888 > 0,05$ dan $0,226 > 0,05$). Kemudian nilai signifikansi hasil belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,253 > 0,05$ dan $0,074 > 0,05$). Kelas eksperimen dan kontrol ditampilkan dengan distribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Setelah keduanya ditampilkan dengan distribusi normal, uji homogenitas dilakukan lagi. Hasil uji homogenitas awal dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Awal

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	1.405	1	59	.241
Hasil Belajar	Based on Mean	1.396	1	59	.242

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar pada Based on Mean lebih dari 0,05 yaitu 0,241 ($0,241 > 0,05$), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada Based on Mean lebih dari 0,05 yaitu 0,242 ($0,242 > 0,05$), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen.

Selanjutnya dilakukan uji kesamaan rata-rata *pretest*. Uji tersebut bertujuan untuk dapat melihat kesamaan rata-rata kedua kelas sebelum dilakukannya perlakuan. Uji yang digunakan yaitu uji *independent sample T-test*. Berdasarkan uji kesamaan rata-rata *pretest* minat belajar secara statistik menggunakan uji *independent sample T-test*, diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,506 > 0,05$). Kemudian untuk hasil belajar, didapatkan diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,870 > 0,05$). Jadi, ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya perbedaan atau kedua kelas memiliki kemampuan sama sebelum diberikan perlakuan.

Hasil uji kesamaan rata-rata pretest dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Pretest

Independent Sample Test						
Variabel	Equal variances	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	assumed	1.405	.241	-.670	59	.506
Hasil Belajar	assumed	1.396	.242	-.164	59	.870

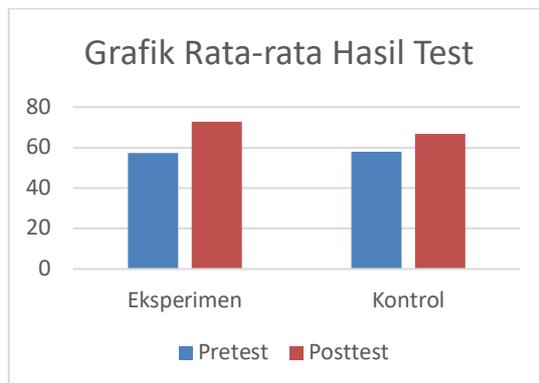
Analisis Akhir

Data nilai *posttest* minat dan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Posttest Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Rata-rata	70.03
		Nilai tertinggi	88
		Nilai terendah	56
	Hasil belajar	Rata-rata	71.96
		Nilai tertinggi	92
		Nilai terendah	58
Kelas eksperimen	Minat belajar	Rata-rata	74
		Nilai tertinggi	94
		Nilai terendah	58
	Hasil belajar	Rata-rata	78.97
		Nilai tertinggi	96
		Nilai terendah	62

terendah



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Hasil Test

Uji normalitas akhir merupakan uji pertama dalam analisis awal dengan melihat nilai pada kolom Shapiro-Wilk dan nilai signifikannya yaitu 0,05. Uji normalitas data akhir menggunakan nilai *posttest*. Hasil uji normalitas akhir dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas Akhir

Variabel	Kelas	Test of Normality		
		Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.972	31	.590
	Kelas Eksperimen	.991	30	.995
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.943	31	.097
	Kelas Eksperimen	.971	30	.554

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,995 > 0,05$ dan $0,590 > 0,05$). Kemudian nilai signifikansi hasil belajar lebih dari 0,05 untuk

kelas kontrol dan eksperimen (0,557 > 0,05 dan 0,097 > 0,05). Kelas eksperimen dan kontrol dianggap memiliki distribusi normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Uji homogenitas digunakan setelah kedua kelas ditunjukkan memiliki distribusi normal. Hasil uji homogenitas akhir dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Tes Homogenitas Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene	df	df2	Sig.
		statistic	1		
Minat Belajar	Based on Mean	1.165	1	59	.285
Hasil Belajar	Based on Mean	3.589	1	59	.063

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,285 (0,285 > 0,05), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,063 (0,063 > 0,05), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen.

Selanjutnya, uji perbedaan dilakukan dengan uji *t-test sampel independen*. Hasil uji perbedaan rata-rata *post-test* disajikan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar

Independent Sample Test						
Variabel	Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar		1.165	.285	2.016	59	.048
Hasil Belajar		3.589	.063	3.036	59	.004

Uji perbedaan rata-rata *posttest* minat belajar secara statistik dengan uji *T-test independen*, diperoleh sig. (2-tailed) < 0,05 (0,048 < 0,05). Kemudian untuk hasil belajar, didapatkan diperoleh sig. (2-tailed) < 0,05 (0,004 < 0,05). Jadi, ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan atau kedua kelas memiliki kemampuan berbeda setelah diberikan perlakuan.

Tabel 9. Uji One Sample T-test Minat Belajar

One Sample Test			
Test Value = 70			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	2.656	29	.013

Tabel 9 menunjukkan hasil uji *one sample t-test* pada *posttest* minat belajar diperoleh nilai t_{hitung} sebesar

2.656 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.013. Nilai t_{tabel} yaitu 2.045. oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.656 > 2.045$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu .013 ($0.013 < 0.05$), H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan antara model TGT berbantuan media Dakota dan minat belajar matematika materi FPB dan KPK di SDN Jatisari

Tabel 10. Uji One Sample T-test Hasil Belajar

One Sample Test			
Test Value = 70			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	6.335	29	.000

Tabel 10 menunjukkan hasil uji *one sample t-test* pada posttest hasil belajar diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6.335 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai t_{tabel} yaitu 2.045. oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.335 > 2.045$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu .000 ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model TGT berbantuan media Dakota terhadap hasil belajar matematika materi FPB dan KPK di SDN Jatisari.

Pembahasan

Penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran TGT

berbantuan media Dakota terhadap minat dan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK di SD. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat membuat minat dan hasil belajar siswa meningkat, model ini menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa, (Al Firdaus, 2023: 224). Penerapan model pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik jika menggunakan bantuan media pembelajaran (Manik, 2024: 1808).

Hasil dan minat belajar yang tinggi dapat terlihat dari tercapainya tujuan pembelajaran pada siswa. Hasil belajar siswa yang diukur setelah kegiatan belajar dilakukan disebut hasil belajar. (Karomah, 2021: 99). Pada penelitian ini hasil belajar diukur dengan menggunakan KKTP sekolah yakni 70. Pengukuran minat belajar siswa, peneliti menggunakan standar minat belajar. Berikut tabel pedoman konversi nilai "P rata-rata" menurut (Arikunto, 2016: 245).

Tabel 11. Pedoman konversi minat belajar siswa

Tingkat Presentasi	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 49%	Kurang

0 – 49%	Sangat Kurang
---------	---------------

Tabel di atas memperlihatkan bahwa kategori baik pada Tingkat 70% sehingga untuk dapat mengetahui pengaruh atau tidaknya penelitian ini, peneliti menggunakan nilai 70 sebagai nilai patokan. Penelitian yang mendukung pemanfaatan media Dakota, diantaranya yakni penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dkk (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dakota dalam pembelajaran matematika dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi KPK dan FPB serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Penelitian lain yang mendukung yakni, penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti dkk (2023) dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa media Dakota mempengaruhi hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Dengan bantuan media Dakota, model pembelajaran TGT meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. uji normalitas, homogenitas, *one sample t-test*, dan *uji independen sample t-test* digunakan untuk

mengevaluasi. Dalam penelitian ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan distribusi yang homogen dan normal. Selain itu, siswa sebelum perlakuan memiliki kemampuan yang sama.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan menggunakan *independent sample test*. Hasil uji perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar yaitu nilai signifikansinya $< 0,05$ ($0,048 < 0,05$ dan $0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Hasil uji *one sample t-test* pada minat dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.656 > 2.045$ dan $6.335 > 2.045$) serta nilai signifikannya < 0.05 ($0.013 < 0.05$ dan $0.000 < 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara model TGT berbantuan Dakota terhadap minat dan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK kelas V SDN Jatisari.

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), 104:111.
- Al Firdaus, Amar, A., Listiani, I. Y., & Irchamni. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Jual Beli Sdn 1 Tranjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223–230.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Erlinda, N., Hidayat, & Siman. (2019). Effect Of Teams Games Tournament (TGT) Learning Methods And The Interest Of Learning On The Results Of Learning In Social Study Class Vii Student Madrasah Tsanawiyah State 2 Medan. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 9(4), 49–54.
- Fadila, S. N., Ahmadi, F., & Nurjannah, A. Y. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Waktu dengan Team Game Tournament (TGT) berbantu Model Jam pada Kelas II A SD Negeri Sekaran 02. *Madani: Jurnal Ilmu Disiplin*, 1(5), 401–407.
- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling*. Banten: Universitas Terbuka.
- Febriyanti, L., Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2023). Pengaruh Media Dakota terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Menanggal I / 424 Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1969–1976.
- Garaika, & Darmanah. (2019). *Metode Penelitian*. Lampung: CV HIRA TECH
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Universitas Islam Sumatera Utara Medan.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, Tuti Khairani Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: GRAHA CENDEKIA.
- Hidayah, K., Permata, S. D., & Mashuri, A. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu. *Global Education Journal*, 1(4), 177–186.
- Karomah, S. F. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Dakon Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Jengkol 03. *Jurnal Pancar*, 5(1), 98–101.

- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.
- Mahmudah, Syahputri, S., & Priyanda, R. (2021). Meningkatkan minat belajar perkalian Matematika dengan permainan congklak di SDN Sidorejo. *Pros. SemNas Peningkatan Mutu Pendidikan*, 2(1), 44–49.
- Manasikana, O. A., Afida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Manik, D. K., Husniati, & Sobri, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Papan Flanel Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 Di Sdn 2 Kuta Dewi*. 09, 1804–1817.
- Nur Budiono, A., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123.
- Nuruddin, M., Asmarani, R., & Raharja, H. F. (2021). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa PGSD*. Lamongan: CV. PUSTAKA DJATI.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN WHO AM I*. Lampung Utara: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rahmawati, F., Permana, R., & Nurfitriani, M. (2020). Pengaruh Media Dakota dan Keaktifan terhadap Prestasi Siswa Materi FPB dan KPK. *Cendekiawan*, 2(2), 95–103.
- Sugiyanta, G., Trisnani, N., & Santika, Y. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 27–36.
- Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., & Dores, O. J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 176–185.
- Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 38–48.
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262.