

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 102081 MANGGA DUA

Citra Kristina D. Simbolon¹, Darinda Sofia Tanjung², Reflina Sinaga³, Rumiris Lumban Gaol⁴, Juliana⁵, Patri Janson Silaban⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas,

¹simbolonkristina09@gmail.com, ²darinda_tanjung@ust.ac.id,

³sinagareflina05@gmail.com, ⁴rumiris20lumbangaol@gmail.com,

⁵anna.jait@gmail.com, ⁶patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Mathematics students in grade IV of SDN 102081 Mangga Dua for the 2024/2025 academic year. This research is based on low test results. This type of research is quantitative research. The type of sample used in this study was saturated sampling. The research sample used is grade IV students totaling 30 students who are also the population of this study. Based on the results of the study, it was shown that there was an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Grade IV students of SDN 102081 Mangga Dua from a correlation coefficient test of $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ that is $(0,978 \geq 0,361)$ then it was concluded that the alternative hypothesis (H_a) was accepted, where there was a positive and significant influence between the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the Mathematics learning outcomes of grade IV students, judging from the results of the t-test where $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ that is $(24,993 \geq 2,048)$, then H_a is accepted. Meanwhile, based on the calculation of the value of the determination coefficient (R^2) obtained an R Square value of 0.957. This shows that there is a significant positive influence between the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Mathematics students in grade IV of SDN 102081 Mangga Dua for the 2024/2025 academic year.

Keywords: learning outcomes, teams games tournament (TGT)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 102081 Mangga Dua tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil ulangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini *sampling jenuh*. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa yang juga merupakan populasi dari penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 102081 Mangga Dua dari pengujian koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yaitu $(0,978 \geq$

0,361), maka disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, dimana terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV, dilihat dari hasil pengujian uji-t dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu ($24,993 \geq 2,048$), maka H_a diterima. Sedangkan berdasarkan perhitungan nilai koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai *R Square* 0,957. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 102081 Mangga Dua tahun pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: hasil belajar, teams games tournament (TGT)

A. Pendahuluan

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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara pada masa yang akan mendatang. Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membangun sumber daya manusia yang memerlukan wawasan yang sangat luas, karena pendidikan menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan tidak cukup hanya berdasarkan pengalaman saja, melainkan membutuhkan suatu pemikiran yang luas dan mendalam karena pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi pembangunan bangsa.

Menurut Dewey (Hidayat dan Abdullah, 2019:24) "Pendidikan adalah proses pembentukan kemampuan dan keterampilan mendasar seseorang secara intelektual dan emosional terhadap lingkungannya". Pendidikan juga

memiliki pengertian secara yuridis dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa". Dalam pendidikan masih banyak kekurangan-kekurangan mendasar salah satu kekurangannya terletak pada inti kegiatan pendidikan yaitu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru yang belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi-potensi siswa. Sehingga siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah pendidikan yang dihadapinya. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi siswa dengan cara memperbaiki proses pembelajaran, diantaranya penggunaan model pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran

yang efektif untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Suprihatiningrum (Simeru dkk, 2023:2) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang sistematis menggambarkan tata cara pembelajaran untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan dibelajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran yang baik untuk siswa yaitu apabila pelaksanaan kegiatan belajar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis. Model pembelajaran yang mendukung harapan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun keterampilan siswa. Menurut Solihah

(Nuraini, dkk 2023:155) menyatakan bahwa "Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan menumbuhkan semangat belajar siswa". Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan antara lain dapat menumbuhkan kerjasama antar anggota kelompok, lebih bersemangat dan senang mengikuti pembelajaran. Perkembangan pembelajaran siswa dapat diamati dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tercapainya tujuan belajar siswa dapat dibuktikan dari perubahan kemampuan siswa yang diperoleh secara konsisten yang mencerminkan hasil belajar yang positif. Melalui proses pembelajaran, siswa akan merubah perilaku dan kebiasaannya agar tujuan belajarnya dapat tercapai.

Hasil belajar menghasilkan dan peserta didik yang produktif, kreatif dan inovatif melalui pengetahuan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Pada saat proses pembelajaran, guru harus memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dengan penggunaan model pembelajaran akan sangat membantu dalam peningkatan kreativitas dan keberhasilan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Dalam peningkatan kualitas pendidikan, Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat bagi kehidupan

sehari-hari. Karena matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, dan menyampaikan pendapat dan ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hudojo (Kosudkk, 2023:2128) matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan perkembangan IPTEK. Untuk itu, pembelajaran yang berlangsung memerlukan perencanaan yang matang, media yang bervariasi, sarana dan prasarana yang memadai, serta suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila dalam prosesnya terdapat beberapa faktor yang menunjang pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Masalah hasil belajar Matematika juga terjadi di SDN 102081 Mangga Dua. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV menyatakan bahwa guru masih belum maksimal mengkoordinasikan proses belajar mengajar dengan baik, karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru dan belum menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi atau guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga siswa kurang aktif pada

saat proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik yang belum maksimal. Penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal akan menyebabkan peserta didik merasa bosan, kurang memahami materi pembelajaran sehingga motivasi peserta didik kurang untuk belajar. Guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Partisipasi dan respon peserta didik juga belum maksimal sehingga peserta didik kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung. Peserta didik harus terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak hanya difokuskan untuk menghafal serta diberikan penugasan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar tersebut maka dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran kegiatan pembelajaran dapat dirancang dan dirumuskan secara bersama-sama antara guru dan juga peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan akan mengajarkan siswa untuk saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat terbantu dalam meningkatkan hasil belajar dengan membangun kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Eksperimen berarti mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi atau membuktikan. Sugiyono, (2019:111) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (perilaku) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan, dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh variabel bebas yakni media pembelajaran gambar (X) terhadap variabel terikat yakni hasil belajar siswa (Y).

Menurut Arikunto (2022:265) pentingnya pengumpulan data terletak pada kemampuannya untuk mengisi setiap aspek yang menjadi fokus minat peneliti. Proses pengumpulan informasi harus dilaksanakan melalui cermat untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan memenuhi tujuan yang dimaksudkan, yaitu mengumpulkan variabel-variabel yang relevan dengan penelitian. Menganalisis data sangat berharga untuk mengevaluasi hipotesis penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk analisis data, yang melibatkan penggunaan metode statistik. Informasi penelitian dianalisis menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for Social Science (SPSS)*, yang melibatkan uji normalitas, korelasi, dan hipotesis.

Temukan *mean* dan deviasi standar dari data sampel yang dikumpulkan setelah pengujian.

a. Mencari mean dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum fx}{n}$$

.....Sudjono, (2018:159)

Keterangan:

Mx = Rata-rata

fx = Tentukan mean dan deviasi standar dari data sampel yang diperoleh dari hasil *posttest*.

n = Jumlah sampel

b. Mencari standard deviasi dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n}} \dots \text{Sudjono, (2018:159)}$$

Keterangan:

SD = Standart Deviasi

$\sum fx^2$ = Frekuensi setiap interval dikuadratkan lalu dikalikan dengan berapa kali interval tersebut terjadi.

n = Jumlah sampel

Metode analisis data dipergunakan sebagai langkah didalam memberikan jawaban atas pengujian hipotesis dan rumusan masalah. Informasi yang dikumpulkan diperiksa dengan menggunakan metode statistik yang melibatkan uji-t. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak analisis statistik *Statistical Package For Social Sciences Versi 22.0*. Ketika belum dilakukannya analisis data, lebih dahulu dilaksanakan kegiatan uji analisis pendahuluan yang meliputi uji homogenitas dan normalitas.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *lilliefors* (Sudjana, 2016:466) dengan langkah- langkah sebagai berikut.

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dilakukan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata

s = Simpangan baku

- b. Gunakan daftar standar distribusi normal distribusi normal untuk menghitung probabilitas $F(z_i) = P(Z \leq Z_i)$ untuk setiap nilai standar.

- c. Menghitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang sama atau lebih kecil dari z_i . Dan apabila proporsi ini dinyatakan oleh $s(z_i)$,

Maka:

$$s(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d. Hitunglah perbedaan antara $F(Z_i)$ dan $S(Z_i)$ dan kemudian cari nilai absolutnya.
- e. Gunakan nilai (L_0) yang terdistribusi secara mutlak untuk menegaskan hipotesis ditolak atau diterima, dan kemudian bandingkan nilai (L_0) dengan nilai kritis yang diperoleh dari table untuk tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria:

Jika $I_{hitung} \leq I_{tabel}$ maka sampel tidak

berdistribusi normal.

Jika $I_{hitung} \geq I_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan bantuan *SPSS for windows* dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi \geq tarafnya 0.05 data dinyatakan berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi \leq tarafnya 0.05 data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

UJI KOEFISIEN KORELASI

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan syarat uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan rumus korelasi *product moment*. Rumus uji koefisien korelasi momen produk sebagai berikut digunakan ketika ada korelasi antara variabel terikat dan bebas.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

.....Arikunto (2022:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = *Number of caces* (jumlah responden/banyak peserta tes)

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara

$\sum X$ = Skor item

$\sum Y$ = Skor total seluruh siswa

Begitulah akhirnya jika nilai yang ditentukan melebihi nilai tabel, maka ada hubungan antara faktor bebas dan variabel ketergantungan.

Namun jika nilai yang ditentukan melebihi nilai tabel, maka tidak ada hubungan antara faktor bebas dan variabel bergantung.

Uji Koefisien Determinasi

Menurut Sugiyono, (2019:186) koefisien determinasi (R^2) adalah alat untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi antara 0 sampai 1. Jika R^2 yang mendekati 1 berarti variabel independen memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen. Jika R^2 lebih kecil dari 1 berarti variabel independen tidak mampu menjelaskan pengaruhnya variabel dependen. Untuk mengetahui nilai dari koefisien determinasi, maka dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai Berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

.....Sugiyono, (2019:186)

Keterangan:

- KD = Koefisien determinasi
- r^2 = Koefisien korelasi ganda

Hasil Pretest Kelas IV

Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 102081 Mangga Dua Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dikelas IV berjumlah 30 responden. Bentuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument test dan angket, dengan jumlah soal yang digunakan sebanyak 25 item soal yang sudah valid dan angket sebanyak 20 item angket yang sudah

UJI HIPOTESIS

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memastikan apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (variabel X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (variabel Y). Analisisnya menggunakan rumus uji signifikansi korelasi *product moment* dan diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 22.0.

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{1-n^2} \dots \text{Sugiyono, (2019:187)}$$

Keterangan:

- r = Korelasi
- n = Banyak sampel
- t = Tingkat signifikansi (t_{hitung})

Dengan asumsi $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka spekulasi tersebut akan diabaikan dengan tingkat kesalahan sebesar 5%. Sebaliknya jika angka $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka spekulasi yang dibuat diakui.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

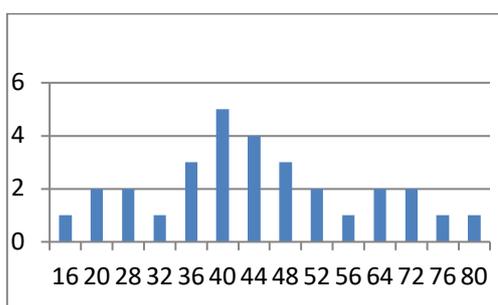
valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Pretest Model Angket Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

X	F	Fx	$\frac{x}{\bar{x}}$	x^2	fx^2
16	1	16	29,3	858,49	858,49
20	2	40	25,3	640,09	1.280,18
28	2	56	17,3	299,29	598,58
32	1	32	13,3	176,89	176,89

36	3	108	-9,3	86,49	259,47
40	5	200	-5,3	28,09	140,45
44	4	176	-1,3	1,69	6,76
48	3	144	2,7	7,29	21,87
52	2	104	6,7	44,89	89,78
56	1	56	10,7	114,49	114,49
64	2	128	18,7	349,69	699,38
72	2	144	26,7	712,89	1.425,78
76	1	76	30,7	942,49	942,49
80	1	80	34,7	1.204,09	1.204,09
Tota	$\sum f=30$	$\sum fx=1.360$		$\sum x^2=5466,8$	$\sum fx^2=7818,7$

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data *pretest* maka diperoleh hasil rata-rata (*mean*) adalah 45,33 sedangkan untuk standar deviasi adalah 16,14 dan untuk *standar error* adalah 2,997 Hasil distribusi frekuensi pretest yang disajikan pada tabel 4.2 digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Hasil dari pemberian *pretest* diawal atau sebelum diberi suatu perlakuan memperoleh nilai tertinggi 80 dan terendah 16. Responden yang memiliki nilai terendah adalah sebanyak 27 responden dengan persentase sebesar 90% dan sresponden yang mendapatkan nilai tertinggi adalah 3 responden dengan persentase sebesar 10%. Dengan melihat kondisi ini, maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan memberikan suatu perlakuan dengan pemberian model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas tersebut.

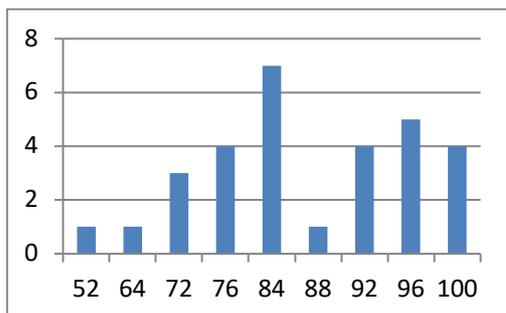
Hasil Posttest Kelas IV

Setelah materi pelajaran diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selanjutnya peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil nilai *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 2. dibawah ini:

Tabel 2. Presentase Frekuensi Data Posttest

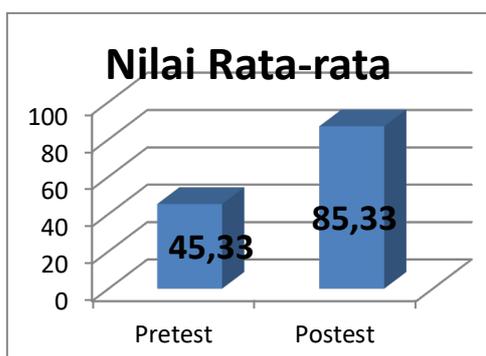
<i>X</i>	<i>F</i>	<i>Fx</i>	$x = x - \bar{x}$	x^2	fx^2
52	1	52	0,6093	99	2704
64	1	64	0,7500	29	4096
72	3	216	0,8437	83	15552
76	4	304	0,8906	6	5776
84	7	588	0,9844	13	7056
88	1	88	1,0312	9	7744
92	4	368	1,0781	67	8464
96	5	480	1,1250	44	9216
100	4	400	1,1719	21	1000
Tot al	$\sum f=30$	$\sum fx=1.360$	2,5	60,2	$\sum fx^2=222,528$
		60	40		

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data *posttest* maka hasil rata-rata (*mean*) adalah 85,33 sedangkan untuk standar deviasi adalah 86,12 dan untuk hasil *standar error* adalah 15,99. Hasil distribusi frekuensi *posttest* yang disajikan pada Gambar 4.2 digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas IV SDN 102081 Mangga Dua sesuai dengan materi yang sudah disediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian model memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 52. Responden yang memiliki nilai belum tercapai adalah sebanyak 2 dengan persentase sebesar 6,6% dan responden yang mendapatkan nilai yang sudah tercapai adalah 28 dengan persentase sebesar 93,3%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dari sebelum pemberian perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Dari gambar 3. di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata adalah 45,33 sedangkan setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) responden mendapat nilai rata-rata sebesar 85,33. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan terhadap responden. Adapun kriteria penilaian untuk rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-59	Gagal

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* adalah sebesar 45,33 dengan kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah adanya perlakuan maka diperoleh nilai sebesar 85,33 dengan kategori baik sekali.

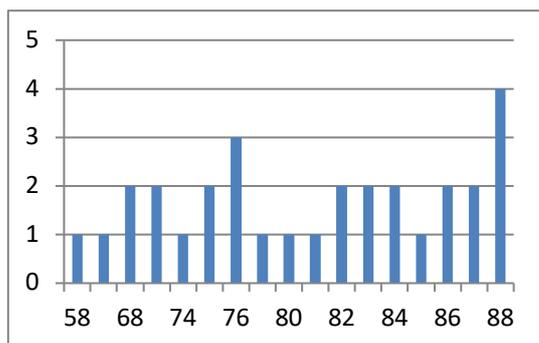
Hasil Angket

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan angket kepada responden hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan bagaimana keadaan responden setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 4. Presentase Frekuensi Data Angket

X	F	F _x	$x = x - \bar{x}$	x^2	$f x^2$
58	1	58	0,732	3.364	3.364
64	1	64	0,808	4.096	4.096
68	2	136	0,858	4.624	9.248
73	2	146	0,921	5.329	10.658
74	1	74	0,934	5.476	5.476
75	2	150	0,946	5.625	11.250
76	3	228	0,959	5.776	17.328
78	1	78	0,984	6.084	6.084
80	1	80	1,010	6.400	6.400
81	1	81	1,022	6.561	6.561
82	2	164	1,035	6.725	13.450
83	2	166	1,047	6.889	13.778
84	2	168	1,060	7.056	14.112
85	1	85	1,073	7.225	7.225
86	2	172	1,085	7.396	14.396
87	2	174	1,098	7.569	15.138
88	4	352	1,111	7.744	30.976
Total	Σ f=30	Σ f_x=2.376		Σ x²=33.814	Σ f x²=189.540

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data angket maka hasil rata-rata (*mean*) adalah 79,2 sedangkan untuk standar deviasi adalah 79,48 dan untuk hasil *standar error* adalah 14,75. Hasil distribusi frekuensi *pretest* digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Angket

Berdasarkan data gambar 4. histogram distribusi frekuensi hasil angket siswa kelas IV memperoleh nilai angket tertinggi 88 dan nilai terendah 58 dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) adalah 79,2 sedangkan untuk standar deviasi

adalah 79,48 dan untuk hasil *standar error* adalah 14,75.

PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS UJI NORMALITAS

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data dari *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SDN 102081 Mangga Dua berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan dengan program *SPSS versi 22,0*.

Tabel 5. Uji Normalitas Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
Hasil Belajar	,155	,30	,063	,919

Berdasarkan pengambilan keputusan dengan mengambil taraf signifikansi 5% dengan ketentuan jika nilai signifikansi (sig) ≤ 0.05 maka data tidak berdistribusi normal sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) ≥ 0.05 maka data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji *lilliefors* didapatkan signifikansi sebesar 0.063 sehingga dapat disimpulkan populasi data berdistribusi normal dikarenakan 0.063 ≥ 0.05. Uji normalitas menggunakan *Microsoft Excel* dengan perhitungan uji *lilliefors* terdapat pada tabel 6. berikut ini:

Tabel 6. Uji Normalitas Posttest

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1.	52	-2,812	0,002	0,033	0,030
2.	64	-1,799	0,031	0,066	0,030
3.	72	-1,124	0,112	0,130	0
4.	72	-1,124	0,112	0,130	0
5.	72	-1,124	0,112	0,166	0,036
6.	76	-0,787	0,186	0,215	0
7.	76	-0,787	0,186	0,215	0
8.	76	-0,787	0,186	0,215	0
9.	76	-0,787	0,405	0,3	0,084
10.	84	-0,112	0,405	0,455	0
11.	84	-0,112	0,405	0,455	0
12.	84	-0,112	0,405	0,455	0

13	84	-0,112	0,405	0,455	0
14	84	-0,112	0,534	0,455	0
15	84	-0,112	0,659	0,455	0
16	84	-0,112	0,659	0,533	0,078
17	88	0,224	0,659	0,566	0,022
18	92	0,562	0,659	0,713	0
19	92	0,562	0,659	0,713	0
20	92	0,562	0,769	0,713	0
21	92	0,562	0,769	0,7	0,013
22	96	0,899	0,769	0,815	0
23	96	0,899	0,769	0,815	0
24	96	0,899	0,769	0,815	0
25	96	0,899	0,856	0,815	0
26	96	0,899	0,856	0,866	0,050
27	100	1,237	0,856	0,892	0
28	100	1,237	0,856	0,892	0
29	100	1,237	0,856	0,892	0
30	100	1,237	0,856	1	0,107

Jumlah = 2.560
Rata-rata = 85,33
Simpangan baku = 11,85
 $L_{hitung} = 0,107$
 $L_{tabel} = 0,161$

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil nilai rata-rata sebesar 86,93 dan simpangan baku sebesar 11,85. Terdapat L_{hitung} sebesar 0,107 dan L_{tabel} sebesar 0,161. Mendukung hasil perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel* maka peneliti melakukan perhitungan secara manual.

Langkah-langkah perhitungan yang dilakukan peneliti dengan cara manual adalah sebagai berikut:

a. Menggunakan hasil *posttest* atau X sebagai sampel dengan mengurutkan mulai nilai dari terkecil sampai terbesar.

b. Mencari nilai z_i dilakukan perhitungan dengan rumus

$$z_i = \frac{x_i - x}{s}$$

c. Mencari peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dapat dilihat pada tabel Z distribusi normal dengan nilai Z pada Z_i pada Z_{tabel} adalah 0,0022, Z_1, Z_2, \dots, Z_n .

Mencari nilai $1 - S(Z_i)$ di dapat sebanyak 0,0333

d. Menghitung selisih antara $F(Z_1) - S(Z_1)$ dapat dihitung sebagai berikut:

$$F(Z_1) - S(Z_1) = 0,0022 - 0,033$$

$$= 0,0308$$

e. Ambil harga paling besar di antara selisih harga mutlak $F(Z_1) - S(Z_1)$ harga terbesar = L_{hitung} sebesar 0,107

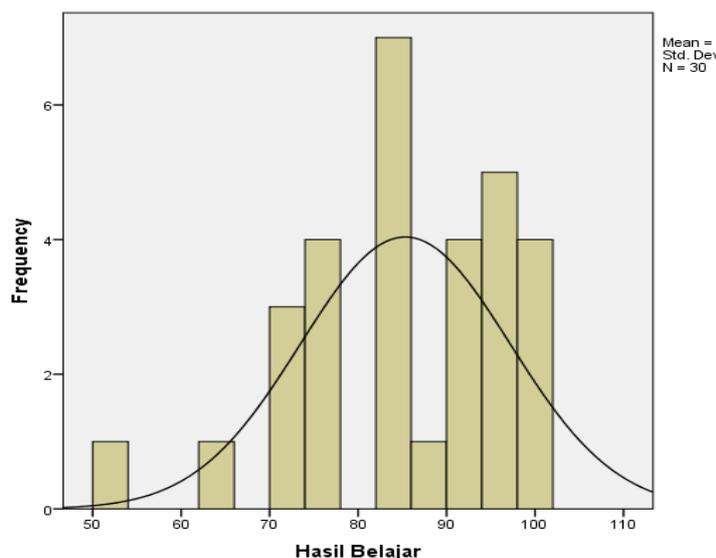
f. Signifikansi dari uji normalitas yaitu:

Taraf signifikansi (sig) < 0,05 distribusi tidak normal

Nilai signifikansi (sig) > 0,05 distribusi normal

Maka disimpulkan $L_{hitung} = 0,107$ dan $L_{tabel} = 0,161$ jadi $L_{hitung} (0,107) < L_{tabel} (0,161)$ maka data *posttest* siswa berdistribusi normal.

Pengujian normalitas pada hasil angket dengan menggunakan program *SPSS versi 22,0*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Gambar 5. Histogram Normalitas Posttest

Pengujian normalitas pada hasil angket dengan menggunakan program *SPSS versi 22,0*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df Sig.	Statistic	df Sig.
Model				
TGT	,141	30 ,135	,911	30 ,016

Perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel* pengujian normalitas pada hasil angket dengan menggunakan uji Liliefors hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Uji Normalitas Hasil Angket

No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	58	-2,725	0,003	0,033	0,030
2	64	-1,954	0,025	0,066	0,041
3	68	-1,439	0,074	0,074	0
4	68	-1,439	0,074	0,133	0,058
5	73	-0,797	0,212	0,212	0
6	73	-0,797	0,212	0,2	0,012
7	74	-0,668	0,251	0,233	0,018
8	75	-0,539	0,294	0,294	0
9	75	-0,539	0,294	0,3	0,005
10	76	-0,411	0,340	0,340	0
11	76	-0,411	0,340	0,340	0
12	76	-0,411	0,340	0,4	0,059
13	78	-0,154	0,438	0,433	0,005
14	80	0,102	0,540	0,466	0,074
15	81	0,231	0,591	0,5	0,091
16	82	0,359	0,640	0,640	0
17	82	0,359	0,640	0,566	0,073
18	83	0,488	0,687	0,687	0
19	83	0,488	0,687	0,633	0,054
20	84	0,617	0,731	0,731	0
21	84	0,6170	0,731	0,7	0,031
22	85	0,745	0,772	0,733	0,038
23	86	0,874	0,808	0,808	0
24	86	0,874	0,808	0,8	0,008
25	87	1,002	0,842	0,842	0
26	87	1,002	0,842	0,866	0,024
27	88	1,131	0,871	0,871	0
28	88	1,131	0,871	0,871	0
29	88	1,131	0,871	0,871	0
30	88	1,131	0,871	1	0,128

Jumlah = 2.376

Rata-rata = 79,2

Simpangan baku = 7,778

$L_{hitung} = 0,128$

$L_{tabel} = 0.161$

Dari tabel diatas dapat dilihat rata-rata sebesar 79,2 dan simpangan baku sebesar 7,778 dengan L_{hitung} 0,128. Maka hasil angket siswa berdistribusi normal. Langkah-langkah perhitungan yang dilakukan peneliti dengan cara manual adalah sebagai berikut:

a) Menggunakan hasil angket atau X sebagai sampel dengan mengurutkan mulai dari nilai terkecil sampai terbesar.

b) Mencari nilai Z_i dilakukan perhitungan dengan rumus

$$Z_i = \frac{x_i - x}{s}$$

c) Mencari peluang $F = (Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dapat dilihat pada tabel Z distribusi normal dengan nilai Z pada Z_i pada Z_{tabel} adalah 0,0032 Z_1, Z_2, \dots, Z_n .

d) Mencari nilai 1 S(Z_i) di dapat sebanyak 0,0333

e) Menghitung selisih antara $F(Z_1) - S(Z_1)$ dapat dihitung sebagai berikut:

$$F(Z_1) - S(Z_1) = 0,0032 - 0,0333 = 0,0301$$

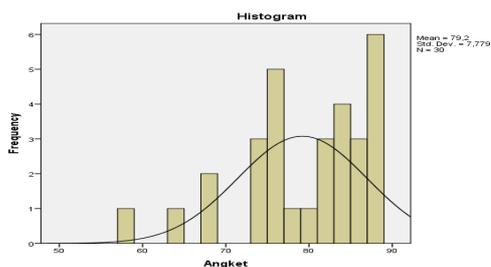
f) Ambil harga paling besar di antara selisih harga mutlak $F(Z_1) - S(Z_1)$ harga terbesar = L_{hitung} sebesar 0,128

g) Signifikansi dari uji normalitas yaitu:

Taraf signifikansi (sig) < 0,05 distribusi tidak normal

Nilai signifikansi (sig) > 0,05 distribusi normal.

Maka dapat disimpulkan $L_{hitung} = 0,128$ dan $L_{tabel} = 0,161$ jadi L_{hitung} (0,128) < L_{tabel} (0,161) maka peneliti menyimpulkan bahwa data angket siswa berdistribusi normal.



Gambar 6. Histogram Normalitas Hasil Angket

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variable bebas (X) dengan variable terikat (Y) dan syarat uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan rumus korelasi *product moment* dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 9. Nilai Koefisien Korelasi Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	52	58	2704	3364	3016
2	64	64	4096	4096	4096
3	72	68	5184	4624	4896
4	72	68	5184	4624	4896
5	72	73	5184	5329	5256
6	76	73	5776	5329	5548
7	76	74	5776	5476	5624
8	76	75	5776	5625	5700
9	76	75	5776	5625	5700
10	84	76	7056	5776	6384
11	84	76	7056	5776	6384
12	84	76	7056	5776	6384
13	84	78	7056	6084	6552
14	84	80	7056	6400	6720
15	84	81	7056	6561	6804
16	84	82	7056	6724	6888
17	88	82	7744	6724	7216
18	92	83	8464	6889	7636
19	92	83	8464	6889	7636
20	92	84	8464	7056	7728
21	92	84	8464	7056	7728
22	96	85	9216	7225	8160
23	96	86	9216	7396	8256
24	96	86	9216	7396	8256

25	96	87	9216	7569	8352
26	96	87	9216	7569	8352
	100	88	1000		
27			0	7744	8800
	100	88	1000		
28			0	7744	8800
	100	88	1000		
29			0	7744	8800
	100	88	1000		
30			0	7744	8800
Juml	2.5	2.3	222.5	189.9	205.3
ah	60	76	28	34	68

Table 10. Uji Koefisien Korelasi

		Hasil Belajar	Angket TGT
Hasil Belajar	Pearson Correlation	1	,978**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
Angket TGT	Pearson Correlation	,978**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,978$ dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (n)=30 siswa sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $0,978 \geq 0,361$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN102081 Mangga Dua.

Tabel 11. Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat rendah /

	Tidak ada hubungan
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Cukup
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2020:132)

Berdasarkan tabel 11. interval nilai 'r' korelasi (r_{xy}) 0,978 terletak pada rentang nilai 0.60-0.799 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang memiliki hubungan yang sangat kuat.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) mengukur seberapa jauh model dalam menerangkan variasi variabel. Uji determinasi dapat dilihat melalui *R square*, nilai *R square* dikatakan baik jika diatas $0,05^2$. Nilai koefisien determinasi dapat dilihat dengan perhitungan manual sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

Model	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.978 ^a	.957	1.640

Berdasarkan tabel 12. diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,957, maka dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Memiliki pengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 95,7%. Sedangkan sisanya

sebesar 4,3% adalah dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PENGUJIAN HIPOTESIS (UJI-T)

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan "uji-t". Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t, hipotesis yang dilakukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Kriteria uji-t dapat dikatakan signifikan apabila diperoleh harga $p < 0.05$. Serta hipotesis (H_a) diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan hipotesis (H_0) ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Uji Hipotesis (Uji-t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std. Error Beta	T	Sig.
1	(Constant)24,415	2,212		11,035 ,000
	Hasil Belajar ,642	,026	,978	24,993 ,000

Berdasarkan tabel diatas terdapat nilai t_{hitung} 24,993 t_{tabel} 2,048 sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $24,993 \geq 2,048$ dan berdasarkan nilai signifikan yang diperoleh $0.000 \leq 0.05$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 102081 Mangga Dua tahun pembelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan secara manual terdapat nilai t_{hitung} sebesar 24,993 sehingga dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $24,993 \geq 2,048$ yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 102081 Mangga Dua tahun pembelajaran 2024/2025.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 102081 Mangga Dua, Kecamatan Bandar Kalifah. Penelitian menggunakan soal tes dan kuesioner atau angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 30 responden. Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran luas bangun datar persegi dan persegi panjang dikelas IV SDN 102081 Mangga Dua.

Pengujian uji test dilakukan di SD Negeri 060922 Medan Sunggal. Hasil uji validitas soal dari 50 butir soal terdapat 25 soal yang valid dan 25 soal tidak valid. Kemudian hasil validasi angket yang terdiri dari 40 pernyataan terdapat 20 pernyataan yang valid dan 20 pernyataan tidak valid. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan validasi butir soal, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Versi 22.0* sehingga instrumen soal tes dan angket yang digunakan

sebanyak 25 butir soal dan 20 butir pernyataan.

Uji reliabilitas soal yang dilakukan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22.0* dengan rumus KR-20 sehingga memperoleh indeks reliabilitas instrumen soal mencapai 0,879 pada soal yang berjumlah 25 butir. Kemudian untuk hasil reliabilitas angket mencapai 0,774 pada angket yang berjumlah 20 pernyataan. Dari hasil perhitungan kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel karena memiliki indeks reliabilitas kategori sangat kuat. Hasil nilai rata-rata *pretest* siswa yang dilakukan sebelum diberi perlakuan adalah 45,33 hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum tercapai. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *posttest* siswa yang dilakukan setelah diberikan perlakuan mencapai 85,33. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan setelah diberi perlakuan yaitu sebanyak 28 responden yang tuntas dengan persentase sebesar 93,33% dan 2 responden yang tidak tuntas dengan persentase 6,66%. Angket digunakan untuk mengukur seberapa berpengaruhnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil nilai rata-rata angket yang telah diberikan kepada siswa mencapai 79,2.

Dari hasil pengolahan uji normalitas dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), yang dengan ketentuan jika nilai signifikansi ≥ 0.05 (5%) maka data berdistribusi normal. Hasil dari pengolahan normalitas angket berdasarkan hasil *Kolmogorov-smirnov* didapatkan signifikansi sebesar 0.063 sehingga dapat disimpulkan populasi data berdistribusi normal dikarenakan $0.063 \geq 0.05$. Selain itu, hasil dari

pengolahan normalitas *posttest* berdasarkan hasil *Kolmogorov-smirnov* didapatkan signifikansi sebesar 0.135 sehingga dapat disimpulkan populasi data berdistribusi normal dikarenakan $0.135 \geq 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan populasi data berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,978$ dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (n) = 30 responden, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,361$ dengan signifikansi 0,05. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $0,978 \geq 0,361$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif atau tingkat pengaruhnya tinggi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 102081 Mangga dua.

Dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,957, maka dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Memiliki pengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 95,7%. Sedangkan sisanya sebesar 4,3% adalah dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dari hasil uji hipotesis (uji t) membuktikan bahwa memiliki pengaruh yang signifikan, terbukti bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $24,993 \geq 2,048$. Maka dengan demikian terbukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) (X) terhadap hasil belajar Matematika (Y).

10. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah suatu keberhasilan yang dicapai dan kemampuan yang dimiliki responden setelah belajar, baik afektif, kognitif dan psikomotorik yang diwujudkan dalam bentuk angka yang diperoleh melalui tes yang diberikan kepada responden setelah melalui proses pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yaitu pada nilai rata-rata *pretest* adalah 45,33 dan meningkat pada *posttest* menjadi 85,33.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi pengukuran luas bangun datar persegi dan persegi panjang tahun pembelajaran 2024/2025.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika materi pengukuran luas bangun datar persegi dan persegi panjang dikelas IV SDN 102081 Mangga Dua pada tahun pembelajaran 2024/2025 dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika materi pengukuran luas bangun datar persegi dan persegi panjang dikelas IV SDN 102081 Mangga Dua pada tahun pembelajaran 2024/2025 dengan memberikan *pretest* sebelum memberikan perlakuan pada

siswa/siswi kelas IV. Pada awal penelitian terlebih dahulu peneliti memberikan *pretest* sebanyak 25 butir soal sebelum memberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* responden dikelas IV memiliki nilai rata-rata 45,33 dimana terdapat 4 responden yang tercapai dan yang tidak tercapai sebanyak 26 responden atau nilai yang didapatkan belum memenuhi syarat ketercapaian.

Pada pembelajaran peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) saat mengajar, kemudian peneliti kembali menguji siswa dengan memberikan *posttest* sebanyak 25 butir soal untuk melihat nilai atas perlakuan yang diberikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka hasil belajar *posttest* siswa meningkat dengan nilai rata-rata 85,33 dan terdapat 28 responden yang tuntas dan terdapat 2 responden yang tidak tuntas. Maka langkah terakhir yang peneliti lakukan adalah memberikan 20 butir angket model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kepada responden.

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi Pengukuran luas bangun datar persegi dan persegi panjang dikelas IV dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* responden 45,33 dan nilai rata-rata *posttest* responden 85,33. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t) dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $24,993 \geq 2,048$ pada taraf signifikan

$0,000 < 0,05$. Data tersebut dapat menunjukkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Masruro, Saragih, Hasibuan, Simamora, Toni. (2022). *Buku Ajar Dan Pembelajaran*. Rantauprapat: Widia Bhakti Persada Bandung.
- Arikunto. (2022). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyaningsih, U. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(1).
- Erfiana, Rasiman, Untari. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan*. *Journal For Lesson And Learning Studies*. 2 (2).
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Fatmawati, Wulandari, Putri, Hasibuan, Yusrizal. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Journal On Teacher Education*. 5 (3).
- Fauzi, Masrupah. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif*

- Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran. 2 (1).
- Hamalik, O. (2017). *Prinsip-prinsip Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamidah, Liansari. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 9 (1).
- Handayani, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika siswa Kelas IV MI Noor.* Jurnal Studi Kemahasiswaan. 2 (2).
- Harefa, Afendi, Karuru, Sulaeman, Wote, Patalatu, Azizah, Sanulita, Yusufi, Husnita, Masturoh, Warif, Fauzi, Nurjanah, Santika, Sulaiman. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hariyanto, A. (2023). *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hasana, Himami. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.* Jurnal Studi Kemahasiswaan. 1(1).
- Hayati. S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hidayat, Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Jalaluddin, M., Silaban, P. J., Sari, S. M., & Setiawan, D. E. N. Y. (2020). The effect of emotional intelligence on the results of learning mathematics in students elementary school. *Advances in Math: Sci Journal*, 9, 12.
- Jannah, Husniati, Sirajuddin. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia. 1 (2).
- Kosu, Bhoke, Bela, wewe. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Matematika Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas VIII SMP.* Jurnal Pendidikan Matematika. 7 (2).
- Manasikana, Afida, Mayasari, Siswant. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jawa Timur: LPPM UNHASY.
- Nababan, Manullang, Munthe. (2023). *Analisis Stragegi Pembelajaran Discovery Learning Dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora. 2 (2).

- Noorlaila, F. (2020). *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Nopiyanto, Raibowo, Arwin. (2020). *Pembelajaran Atletik*. Bengkulu: Elmarkazi.
- Nuraini, Aini, Asror. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV B Di SDN Sukorejo Materi Pecahan*. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*. 2 (1).
- Pitriani, Novianti, Juanda. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*. 1 (1).
- Rahman, Nasryah. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Riadi, Faisal, Darmi. (2023). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinarang*. *Jurnal Global Journal Teaching Professional*. 3 (1).
- Risquallah, Pratiwi, Hasanah, Manasikana, Karimah. (2022). *Penggunaan Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Era Society 5.0*. *Prosandika*. 4 (1).
- Silaban, P. J. (2015). *Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Methodist-12 Medan Tahun Ajaran 2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Silaban, P. J. (2017). *Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Alat Peraga Montessori Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD ASSisi Medan*. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 502-511.
- Silaban, P. J. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Negeri 066050 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019*. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(1), 107-126.
- Silaban, P. J. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Negeri 066050 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019*. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(1), 107-126.
- Silaban, P. J. (2019). *Efektivitas Pembelajaran Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe*

- Tgt Berbantuan Alat Peraga Di Kelas Vi Sd Methodist-12 Medan Pada Kompetensi Dasar Luas Bangun Datar Sederhana. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 175-199.
- Silaban, P. J., & Hasibuan, A. (2021). Hubungan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 48-59.
- Silaban, P. J., Sinaga, B., & Syahputra, E. (2024). The Effectiveness Of Developing The Realistic Mathematics Education Based On Toba Batak Culture Learning Model To Improve The HOTS Capabilities Of Prospective Elementary School Teachers. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 5625-5644.
- Simeru, Nasution, Takdir, Siswati, Karsiwan, Susanti, Suyani, Mulya, Friadi, Nelmira. (2023). *Model-model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sahir. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: Penerbit KBM Indonesia.
- Sudjana. (2022). *Metoda Statistika* (Edisi 6). PT. Tarsito.
- Sudjono. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan* (Edisi 27). PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D). Bandung: Alfabeta, CV.
- Suharno, A. (2018). *Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw (Model Tim Ahli) Dalam Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tangen Srangen Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Konvergensi*. 5 (24).
- Suzana, Jayanto. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Merjosari: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Tosho, G. (2021). *Study with Your Friends Mathematics for Elementary School 4th Grade Volume 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Unaenah, Hidayah, Yolawati, Maghfiroh, Dewanti, Safitri. (2020). *Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 2 (2).
- Utami, Suhendi, Wahyuningrum. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SDN Gugus Sultan Mahmud Badaruddin II, Oku Timur*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8 (3).
- Wahab dan Rosmawati. (2021). *Teori-teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Adab.
- Wandini Rizki Rora dan Banurea Kinata Oda. (2019). *Pembelajaran Matematika*

*Untuk Calon Guru MI/SD.
Medan: CV. Widya Puspita.*

Widarto. (2017). *Model Pembelajaran Cooperative Learning on Project Work*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yahya, Bahri. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Math Educator Nusantara*. 5 (1).

Yunita, Juwita, Kartika. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9 (1).