

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SIWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 066039 MEDAN MARELAN

Sri Septiani Simbolon¹, Patri Janson Silaban², Irmira Pinem³,
Frikson Joni Purba⁴, Jhonas Dongoran⁵

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

¹sriseptianis0509@gmail.com, ²patri.jason.silaban@gmail.com,

³irmira_pinem@ust.ac.id, ⁴purbafrikson@gmail.com,

⁵dongoran231089@gmail.com

ABSTRACT

The researcher aims to determine the Effect of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects of Class III of SDN 066039 Medan Marelan in the 2024/2025 Academic Year. This study uses a quantitative method with a One-group Pretest-Posttest research design. The sample used was in class III totaling 26 students. The results of this study indicate that the average pretest score of students was 51.53, which is in the less category and increased to 79,15 in the posttest, which is in the good category. It can be said that the level of success of student learning outcomes has increased as evidenced by the results of the correlation calculation obtained. The results of the correlation coefficient test obtained $r_{count} (0.800) \geq r_{table} (0.3739)$. Furthermore, the hypothesis test compares the t_{count} value $\geq t_{table}$. The value of $t_{count} = 6,543$ while $t_{table} = 2.064$ because $t_{count} \geq t_{table} (6,543 \geq 2.064)$ then H_a is accepted and H_o is rejected. Through the test, it can be concluded that there is a significant positive influence between the Teams Games Tournament learning model (X) on student learning outcomes (Y).

Keywords: *teams games tournament learning model, mathematics, student learning outcomes*

ABSTRAK

Peneliti bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *One-group Pretest-Posttest*. Sampel yang digunakan adalah di kelas III yang berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 51,53 masuk dalam kategori kurang dan meningkat menjadi 79,15 pada posttest masuk dalam kategori baik. Dapat dikatakan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dengan hasil perhitungan korelasi diperoleh. Hasil uji koefisien korelasi yang di diperoleh $r_{hitung} (0,800) \geq r_{tabel} (0,3739)$. Selanjutnya pengujian hipotesis yang membandingkan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Di peroleh nilai $t_{hitung} = 6,543$ sedangkan $t_{tabel} = 2,064$ karena

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6,543 \geq 2,064$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Melalui uji-tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata kunci: model pembelajaran *teams games tournament*, matematika, hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu wujud dalam pembelajaran yang dilakukan secara sadar agar peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat mengasah serta mengembangkan ilmu atau potensi yang ada pada dirinya agar menjadi lebih baik dari sebelumnya baik itu dari kecerdasan, pengetahuan, karakteristik atau pun kepribadian peserta didik.

Peranan pendidikan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan Bangsa, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Di dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk sabar, sikap terbuka dan mampu membuat situasi pembelajaran aktif di dalam kelas. Untuk mencapai pembelajaran aktif guru harus memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 066039 Medan Marelán, disekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan berbasis kompetensi dengan penguatan aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap. Guru dengan siswa perlu beradaptasi dengan metode pembelajaran yang inovatis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Apabila

guru telah menggunakan metode pembelajaran maka, siswa semakin semangat dan percaya diri berpendapat sehingga mendapatkan hasil belajar yang Baik.

SD Negeri 066039 Medan Marelán, pembelajaran berlangsung di dalam kelas dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini sering disebabkan oleh berbagai aspek seperti penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik, siswa kurang aktif, kondisi dilapangan menunjukkan bahwa siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Tes Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelán Tahun Pembelajaran 2024/2025

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
	81 – 100	5	19,23%	Sangat Berkembang
Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	61 – 80	6	23,077%	Berkembang
	41 – 60	3	11,54%	Cukup Berkembang
	21 – 40	6	23,077%	Kurang Berkembang
	0 - 20	6	23,077%	Perlu Perbaikan
Siswa Kelas		26	100%	

Sumber : Prapenelitian Kelas III SDN 066039 Medan Marelán

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran Matematika adalah 70. Hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika sebanyak 26 siswa. 5 siswa mendapatkan nilai 81-100 (19,23%) dari jumlah keseluruhan yang dapat dikategorikan sangat

berkembang, 6 siswa yang mendapatkan nilai 61-80 (23,077%) yang berkembang, 3 siswa yang mendapatkan nilai 41-60 (11,54%) cukup berkembang, 6 siswa mendapat nilai 21-40 (23,077%) kurang berkembang, 6 siswa yang mendapat nilai 0-20 (23,077%) yang masih perlu perbaikan karena mendapat nilai yang sangat rendah sehingga dianggap bahwa ketuntasan tujuan pembelajaran masih kurang.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda Fauzi, dkk (2024:12) . Dalam hal ini siswa dapat saling bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan memiliki kesempatan untuk mengelola informasi yang dapat meningkatkan komunikasi dan bersosialisasi antar siswa. Model Kooperatif *Teams Games Tournament* sangat cocok diterapkan pada permasalahan di atas.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dari responden. Menurut Sugiyono (2021:3) menyatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Yang dimana penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2021: 110) Dalam salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen (hasil) terhadap variabel dalam kondisi yang terkendali.

Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan penelitian sebelum melaksanakan kegiatan, dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi terkendali.

Desain eksperimen yaitu *Pre-experimental Design* *True Ezsperimental Design* dan *Quasi Exsperimental Design*. Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Posttest design*, yang melibatkan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk dapat mengukur perubahan yang terjadi.

$O_1 \times O_2$

**Gambar 1. One Group Pretest-
Posttest design**

Keterangan :

O1:Nilai Pretest (Sebelum dilakukan perlakuan) O2: Nilai Posttest (Setelah dilakukan perlakuan)
X : Perlakuan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Teknik Analisi Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji persyaratan data uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* (L_o), Sujadna (2019:77) Langkah-langkah seperti berikut ini.

- Data hasil besar $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{S}$
 Keterangan: $\bar{x}$ = Rata-rata S = Simpangan Baku.
- Tiap bilangan baku di hitung dengan menggunakan daftar distribusi normal kemudian dihitung peluang dengan rumus: $F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$.
- Selanjutnya menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka: $S(Z_i) = (\text{banyak } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \geq Z_1) / n$.
- Menghitung selisih $F(Z_i) - (Z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.
- Ambil harga yang paling besar antara tersebut dengan L_o : untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan L_o dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan kriteria:

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ sampel berdistribusi tidak normal.

Uji Korelasi

Untuk menguji dan mengetahui adanya pengaruh atau

tidaknya antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment* dengan syarat melihat $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan rumus sebagai berikut:

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

..... (Arikunto, 2021:318)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi
Product moment
 N = Jumlah seluruh siswa
 $\sum X$ = Skor Item
 $\sum Y$ = Skor total seluruh siswa
 $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor "X" dan skor "Y"

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Tinggi
0,60 – 0,799	Cukup
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2021)

Uji Hipotesis

Prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol, atau data sampel yang berbeda nyata dari hasil yang diharapkan dapat disebut pengujian hipotesis. Pada penelitian ini uji- t digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel model pembelajaran TGT mampu Untuk mengetahui setiap variabel peneliti menggunakan uji t dengan rumus uji signifikansi korelasi *produc moment* dengan bantu SPSS. Adapun rumus menurut Sugiyono (2021:259):

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = tingkat signifikan (t hitung)
 r = koefisien korelasi

n = sampel

Untuk dapat mengetahui apakah hipotesis diterima (H_a) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya jika hipotesis ditolak (H_o) maka $t_{hitung} < t_{tabel}$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

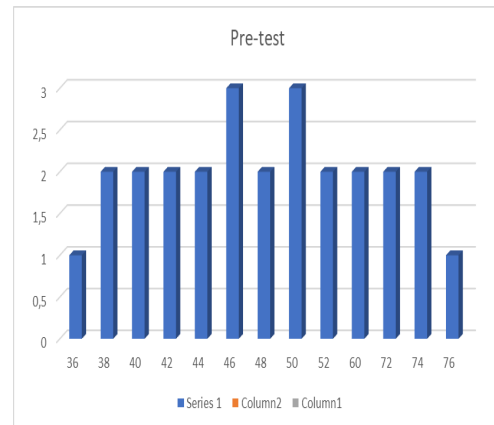
Hasil Pretest kelas III

Pada awal penelitian di kelas III yang berjumlah 26 orang, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *Pretest* sebelum pembelajaran. Berikut adalah hasil belajar *Pretest* siswa kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas III

X	F	Fx	X-X _̄	X ²	Fx ²
36	1	36	15,53	241,1809	482,3618
38	2	76	13,53	183,0609	366,1218
40	2	80	11,53	132,9409	265,8818
42	2	84	9,53	90,8209	181,6418
44	2	88	7,53	56,7009	113,4018
46	3	138	5,53	30,5809	61,1618
48	2	96	3,53	12,4609	24,9218
50	3	150	1,53	2,3409	4,6818
52	2	104	-0,47	0,2209	0,4418
60	2	120	-8,47	71,7409	143,4818
72	2	144	-20,47	419,0209	838,0418
74	2	148	-22,47	504,9009	1009,802
76	1	76	-24,47	598,7809	1197,562
Jlh	26	1340		2344,752	4689,503

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data *Pretest* maka hasil rata-rata (mean) adalah 51,53 sedangkan untuk standar deviasi adalah 3,09 dan untuk standar error adalah 0,618.



Gambar 2. Diagram Pretest

Hasil dari pemberian test diawal atau sebelum diberi suatu perlakuan, siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP sebanyak 21 orang dan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP sebanyak 5 orang. Dengan melihat kondisi ini maka peneliti mencoba menindaklanjuti dengan membuat suatu perlakuan yaitu dengan pemberian model pembelajaran TGT di kelas tersebut.

Hasil Posttest Kelas III

Setelah diadakan pemberian perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada saat mengajar maka selanjutnya peneliti kembali menguji pemahaman Peserta didik dengan memberikan soal *Posttest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pengaruh positif model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa di kelas III. Hasil nilai *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

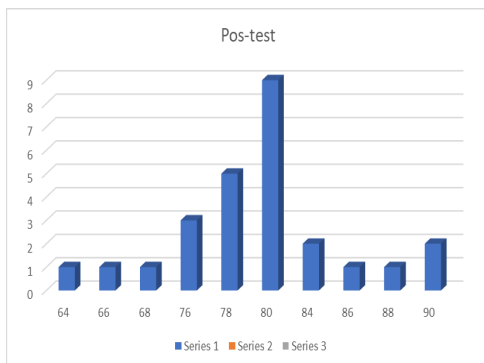
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas III

X	F	FX	X-X _̄	X ²	FX ²
64	1	64	15,15	229,5225	459,045
66	1	66	13,15	172,9225	345,845
68	1	68	11,15	124,3225	248,645
76	3	228	3,15	9,9225	19,845
78	5	390	1,15	1,3225	2,645
80	9	720	-0,85	0,7225	1,445
84	2	168	-4,85	23,5225	47,045
86	1	86	-6,85	46,9225	93,845

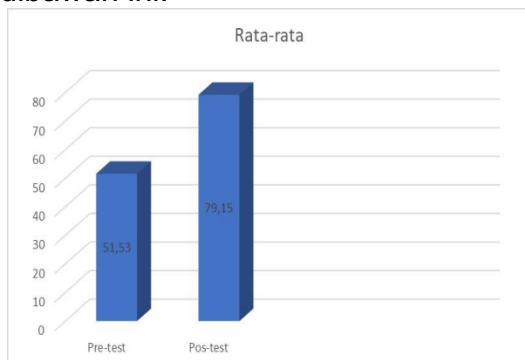
88	1	88	-8,85	78,3225	156,645
90	2	180	-10,85	117,7225	235,445
Jlh	26	2058	11,5	805,225	1610,45

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data *Posttest*, maka hasil rata-rata (mean) adalah 77,07 sedangkan untuk standar deviasi adalah 1,385 dan untuk hasil standar error adalah 0,277.

Gambar 3. Diagram Post-test



Setelah diberikan perlakuan kepada siswa di kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan sesuai dengan materi yang sudah disediakan maka dapat dilihat hasil dari pemberian model tersebut sesuai dari data di atas. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa adanya peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan dan sebelum dilakukan perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Dari gambar 4.3 diatas dapat

diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas III sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata adalah 51,53 sedangkan setelah dilakukan perlakuan model pembelajaran *Teams Gamess Tournament* (TGT) mendapatkan nilai rata-rata 79,15 maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan terhadap siswa. Kriteria penilaian untuk rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *Pretest* adalah sebesar 51,53 dengan kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata *Posttest* setelah adanya perlakuan maka diperoleh nilai sebesar 79,15 dengan kategori baik.

Hasil Angket Kelas III

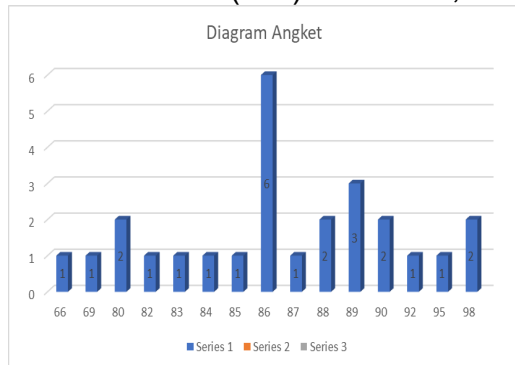
Pada akhir pembelajaran ini, peneliti memberikan angket kepada siswa kelas III, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang telah digunakan selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah tabel daftar hasil angket mode pembelajaran TGT di kelas III.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi

No	Interval Kelas	Frekuensi (f)	Tanda Tengah (x)	f.x
1	66 – 71	2	68.5	137
2	72 – 77	0	74.5	0
3	78 – 83	4	80.5	322
4	84 – 89	13	86.5	1124.5

5	90 – 95	5	92.5	462.5
6	96 – 101	2	98.5	197
	Jumlah	26		2243

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh mean sebesar 86,07 kemudian mean ideal sebesar 82 dan Standar Deviasi (SDi) sebesar 5,33.



Gambar 5. Diagram Angket Model Pembelajaran TGT

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dan untuk mengetahui apakah data dari siswa kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan perhitungan dengan bantuan SPSS dengan taraf signifikan (sig) 5% atau 0,05 % dengan pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Taraf signifikansi (sig) < 0,05 distribusi normal
2. Nilai signifikansi (sig) > 0,05 distribusi tidak normal

Dengan pengujian normalitas menggunakan uji Test Of Normality. Berikut dapat dilihat di bawah ini hasil perhitungan Uji Lilliefors menggunakan bantuan SPSS Versi 25.

Tabel 7. Uji Normalitas Hasil Belajar

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	.897	26	.178

Tabel 8. Uji Normalitas Angket

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Model TGT	.958	26	.319

Berdasarkan uji normalitas dengan Shapiro wilk dengan nilai taraf signifikansi yang digunakan peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diperoleh data hasil belajar dari Kelas III adalah 0,158 > 0,05 dan model Teams Games Tournament 0,319 > 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Lilliefors dapat disimpulkan bahwa data kelas III berdistribusi normal.

Teknik Pengolahan Data

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dan syarat untuk uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan rumus korelasi product moment. Peneliti mengerjakan uji koefisien korelasi secara manual dengan menggunakan Microsoft Excel dan SPSS Versi 25.

Tabel 9. Uji Koefisien Korelasi

		Model TGT	Hasil Belajar
Model TGT	Pearson Correlation	1	.800**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	26	26
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.800**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	26	26

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 9. Di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,800. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,800$ dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (n) = 26 siswa sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,3739$. Dari hasil perhitungan

tersebut menunjukkan bahwa $0,800 \geq 0,3739$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan.

Tabel 10. Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono(2021:248)

Berdasarkan tabel 4.11 interval nilai “r” korelasi (r_{xy}) 0,800 terletak pada rentang nilai 0,80 – 1,000 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara model pembelajaran TGT dengan hasil belajar siswa yang memiliki hubungan yang kuat.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam hasil belajar yang dapat dijelaskan oleh model pembelajaran kooperatif *Teams games Tournament* (TGT). Berdasarkan nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0,800 koefisien determinasi dapat dihitung sebagai berikut:

$$R^2 = r^2$$

$$R = (0,800)^2$$

$$R = 0,64$$

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,64 menunjukkan bahwa sekitar 64% varians dalam hasil belajar siswa (Y) dapat dijelaskan dalam model pembelajaran kooperatif *Teams games Tournament* (X). Ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan sisa varians 36% mungkin dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diukur dalam penelitian ini

seperti lingkungan belajar, atau metode pengajaran lainnya.

Uji 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 diajukan adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis diterima, dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ditolak. Perhitungan uji-t dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan SPSS Versi 25.

Tabel 11. Uji Hipotesis (Uji-t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	18.559	9.291		1.998	.057
Model TGT (X)	.704	.108	.800	6.543	.000

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan SPSS Versi 25 dapat diketahui bahwa standar error adalah 0,108, beta 0,800, hasil uji-t adalah 6,543 dan signifikan adalah 0,002. Dari hasil penelitian uji hipotesis (Uji-t) hasil signifikan diperoleh $0,000 < 0,05$. Hasil perhitungan uji-t sebesar 6,543 dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $6,543 \geq 2,064$ yang artinya

terdapat pengaruh model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh positif yang signifikan, maka dengan demikian H_0 diterima yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066039 Medan Marelán. Peneliti menggunakan tes soal dan angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 26 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampel jenuh. Tujuan untuk melakukan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi “operasi hitung bilangan cacah” kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelán. Hasil penelitian dapat dilihat dari pembahasan sebagai berikut:

Proses pelaksanaan pembelajaran pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Pelajaran matematika.

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan kolaboratif. Guru menyediakan kartu soal dan jawaban yang dimana setiap kelompok berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing agar dapat menjawab dan mencocokkan soal dengan jawaban melalui

interaksi antar teman. Aktivitas ini menuntut siswa untuk berfikir kritis dan memahami operasi hitung secara mendalam. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai kegiatan belajar dengan model ini karena bersifat interaktif, mendorong kerjasama dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Berdasarkan uji korelasi di peroleh nilai $r_{hitung} = 0,800 > r_{tabel} = 0,3739$, menunjukkan hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Hasil uji -t juga menunjukkan $t_{hitung} = 6,543 > t_{tabel} = 2,064$, artinya H_0 diterima (adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Kooperatif *Teams games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa).

Hal ini sejalan dengan pendapat Zahra, dkk (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mereka dapat saling membantu dan meningkatkan pemahaman bersama. Pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik tetapi juga melatih kerjasama, tanggung jawab dan interaksi sosial di antara siswa.

Hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament

Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Nilai rata-rata pretests adalah 51,53 dengan hanya 5 dari 26 yang mencapai KKTP. Setelah menerapkan model pembelajaran, siswa diberi postests dan nilai rata-rata meningkat menjadi 79,15, dengan 23 siswa mencapai KKTP. Ini menunjukkan peningkatan signifikan

dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan table distribusi frekuensi, nilai tertinggi posttest adalah 90 dan terendah 64. Standar deviasi sebesar 6,334 dan standar error 1,266 menunjukkan variasi nilai yang relative sangat baik, menandakan konsistensi hasil belajar antar siswa. Model *Teams Games Tournament* terbukti mampu menjembatani kesenjangan pemahaman antar siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam belajar.

Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar

Hasil analisis statistic lebih lanjut menunjukkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,800, yang jika dikonversi ke dalam koefisien determinasi menghasilkan $R^2 = 0,64$, variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, sementara sisanya di pengaruhi oleh factor lain. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada Operasi Hitung Bilangan Cacah. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya seperti oleh Damayanti, dkk(2022), dan Zahra, dkk (2023), siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mereka dapat saling membantu dan meningkatkan pemahaman bersama. Pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik tetapi juga melatih kerja sama, tanggung jawab dan interaksi antara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tornament* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Matematika di kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan, khususnya

pada materi operasi hitung bilangan cacah. Penerapan model ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, di buktikan dengan peningkatan nilai posttes dan analisis statistik. Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* membantu siswa memahami konsep secara konkret, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membangun pemahaman secara mandiri dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi “Operasi Hitung Bilangan Cacah” di kelas III SD Negeri 066039 Medan Marelan Tahun Pembelajaran 2024/2025, diperoleh beberapa kesimpulan penting. Pelaksanaan model pembelajaran TGT dilakukan melalui pemberian angket sebanyak 40 soal yang menunjukkan rata-rata skor siswa sebesar 86,07, dengan nilai tertinggi 98 dan terendah 66. Setelah diterapkan model TGT, siswa diberikan posttest sebanyak 25 soal untuk mengukur dampak perlakuan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 79,15, di mana 23 siswa mencapai ketuntasan belajar dan hanya 3 siswa yang belum tuntas.

Lebih lanjut, hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model TGT dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pretest yang rata-ratanya sebesar 51,53 dengan nilai posttest sebesar 79,15, serta hasil uji-t

sebesar 2,064 dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S., Indra, N., & Farah, T. (2022). Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85-97.
- Ash-Shiddiqie, M. Y. (2021). Analisis Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Kepustakaan Pada Siswa Sekolah Dasar). *Universitas Pasundan*, 1.<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/53642>
- Arikunto. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Perpustakaan Nasional RI Katalog Dalam Terbitan Rineka Cipta. Jakarta*
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education*, 2(5), 199–205.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11–16.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Firdausi, N. I. (2020). penerapan model pembelajaran kooperatif TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, A. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 375–384.
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* Sebelas April, 1(1), 1–10.
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2.
- Rika Widianita, D. (2023). Karakteristik Belajar Dan pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184.
- Sinta, N. N., Hariani, L. S., Kusumawati, I. N., Timur, J., & Timur, J. (2024). 1 *, 2 , 3. 1(2), 979–986. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika
- Slameto. (2020). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* Jakarta : Rineka
- Somadayo. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Konsep Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Siswa Kelas V Sd Negeri 27 Kota Ternate. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(1), 71–80.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60.
- Sugiyono, (2021), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- 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.
- Thabrani, A. muis. (2023). *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Filsafat Dalam Pendidikan*. 400–407.
- Wahyuni, hermin tri, Setyosari, P., & Dedi, K. (2020). *Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Di Sdn 2020 M / 1442 H*.
- Wardiah, D., & Matematika, H. B. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang*. 7, 14804–14807.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023).

- Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Zahra, Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 985–996. 4459.