

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD

Faiqotul Himmah¹, Ery Rahmawati², Galuh Kartika Dewi³,

^{1,2,3}Universitas PGRI Delta

¹faiqotulhimmah233@gmail.com,

²eryrahmawati521@gmail.com, ³galuhkartika@86@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students at SDN Kepunten. The purpose of this study is to determine the effect of the Team Games Tournament cooperative learning model on students' mathematics learning outcomes. This research is a quantitative study with a True Experimental Design research method. The results of the hypothesis test produced $0.000 < 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating that the use of the Teams Games Tournament learning model has an effect on mathematics learning outcomes. In this learning process, students must be active and work together with their groups. Based on the results of observations that have been carried out, the researcher shows a value of 71.3% with good criteria. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament learning model on mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: learning outcomes; mathematics; TGT model; elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di SDN Kepunten. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *True Experimental Design*. Hasil uji hipotesis menghasilkan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Dalam proses pembelajaran ini juga, peserta didik harus aktif dan bekerja sama dengan kelompoknya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan nilai 71,3% dengan kriteria baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

Kata kunci : hasil belajar; matematika; model TGT; sekolah dasar;

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan sangat penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan (Nurul Azizah, 2026).

Menurut Depdiknas "Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi yang dimana peserta didik berperan sebagai siswa, pendidik berperan sebagai guru dan sumber belajar yang ada pada lingkungan belajar." Pembelajaran yang dianggap cukup sulit bagi siswa salah satunya adalah pembelajaran matematika dengan materi bangun datar.

Secara umum, matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari pola, struktur, hubungan, serta kuantitas melalui pendekatan logika dan penalaran sistematis. Matematika tidak hanya berkaitan dengan angka, tetapi juga melibatkan konsep konsep abstrak yang digunakan untuk menjelaskan berbagai fenomena (Eko Muliansyah, 2026).

Sedangkan materi bangun datar sendiri adalah salah satu bagian dari geometri dasar yang mencakup bentuk-bentuk dua dimensi seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan sebagainya, Mutia et al. (2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas Va dan Vb yang menyatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika. 75% siswa SDN Kepunten cenderung kurang termotivasi dalam belajarnya yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menjadikan nilai rata rata siswa rendah yaitu di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pelajaran matematika ini adalah 73. Sedangkan rata rata hasil belajar peserta didik di SDN Kepunten adalah 62. Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memungkinkan peserta didik mampu mendalami

suatu konsep dan keterampilan yang memadai dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Tunas,2024). Kurikulum merdeka memberi siswa cukup waktu untuk mempelajari ide dan mengasah kemampuan mereka sekaligus menyediakan lingkungan yang kaya untuk pembelajaran intrakurikuler (Dewi,2025)

Dalam hal ini, hal yang perlu dilakukan oleh guru sebagai penyampai materi dalam pembelajaran salah satunya yaitu bagaimana cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu menciptakan rasa kenyamanan dan kesukaan anak pada mata pelajaran matematika yang dimana nantinya siswa mendapat hasil belajar yang memuaskan dan mendorong keaktifan siswa dalam belajar mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar.

Guru dapat menggunakan berbagai bahan atau media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang dirasa lebih menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Oleh karena itu, Peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran bangun datar adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam tim yang dipadukan dengan unsur kompetisi melalui permainan akademik dan turnamen. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa berpartisipasi aktif dalam permainan bersama anggota tim untuk memperoleh poin yang akan disumbangkan bagi kelompoknya (Marhum & Mulyani, 2025).

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah langkah penggunaan model pembelajaran TGT. Menurut Darmajati Panggalih (2025) langkah-langkah yang termasuk siklus reguler TGT adalah sebagai berikut : 1) Penyajian kelas. Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. 2) Kelompok (team). Tim atau kelompok

terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. 3) Games. Games terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. 4) Turnamen. Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi 5) Rekognisi Tim. Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan.

Team Games Tournament ini diupayakan dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat adanya perbedaan satu sama lain. *Team Games Tournament* disampaikan dengan sistem yang menyenangkan, sehingga diharapkan para siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh melalui

pengalaman belajar di sekolah. (Noverius Lase1, 2026).

Sedangkan Keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas (Nurhidayah,2026).

Adapun indikator keaktifan belajar siswa menurut Neni Landani (2025) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu a) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta memperhatikan penjelasan guru, b) siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah, c) siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila menemui kesulitan, d) siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, e) siswa berlatih memecahkan soal, f) siswa memiliki kesempatan menerapkan apa yang telah diperoleh nya dalam menyelesaikan tugas atau yang dihadapinya.

Tahapan yang terjadi pada perkembangan kognitif ada empat

tahapan menurut Jean Piaget yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap konkret dan tahap formal. Menurut Piaget (dalam Ayyubi, 2024), ada 4 tahapan perkembangan anak yang salah satunya yang sesuai dengan penelitian ini Adalah tahap operasional konkret.

Pada penelitian ini, siswa SD kelas V termasuk ke dalam Tahap operasional konkret karena anak sudah mampu berpikir secara rasional untuk menyelesaikan masalah.

Dengan demikian bila dikaitkan dengan pembelajaran kita bisa memberikan perlakuan yang sesuai dan tepat bagi anak, misalnya dalam memilih cara penyampaian materi bagi siswa sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh anak.

Penelitian ini terdapat rumusan masalah yaitu a) bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika dan b) bagaimana keaktifan siswa ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD dan untuk mengetahui keaktifan siswa ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dikelas V SD. Manfaat dalam penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang menyangkut hal hal berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika dan keaktifan siswa kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif berupa penyelidikan data kemudian diolah dengan metode Penelitian *True Experimental Design*. Ciri utama dari *True Experimental Design* adalah sampel digunakan untuk eksperimen maupun kelompok diambil tertentu. Metode eksperimen ini dilakukan betul betul karena desain peneliti dapat mengontrol semua variable yang mempengaruhi eksperimen.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :	Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti. Artinya, peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penafsir data yang pada akhirnya melaporkan hasil penelitian. Untuk memfokuskan data, peneliti juga menggunakan instrument lembar tes dan lembar observasi.
R1: Kelompok Eksperimen	
R2 : Kelompok Kontrol	
X : Perlakuan	
O1 : Hasil Penelitian Kelompok Eksperimen	
O2: Hasil Penelitian Kelompok Kontrol	
Desain penelitian yang di gunakan yaitu desain <i>true experimental Posttest Only Control design dan pretest group design</i> . Desain penelitian yang digunakan yaitu desain Posttest only control design.	Dalam hal ini para ahli memvalidasi lembar tes dan lembar observasi sebelum digunakan dalam pembelajaran. Instrument tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar disini mengambil hanya kognitif yang terdiri dari pretest dan posttest.
Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen setelah dan sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> .	Pretest dan posttest terdiri dari 10 soal essay dan mencakup materi Matematika mengenai bangun datar. Sedangkan lembar observasi yang digunakan yaitu terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.
Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025 - 2026. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Kepunten. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD dengan jumlah 39. Kemudian sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 19 siswa (V A) kelas kontrol dan 20 siswa (V B) kelas eksperimen.	Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Tes dan Lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas V SD dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar.

Tes yang diberikan berupa pretest dan posttest. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan SPSS versi 25 yang terdiri :

a. Uji validitas

Adapun rumus *korelasi product moment* menurut Sugiyono adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y_i}{\sqrt{\left(n \sum x_i^2 - \left(\sum x_i \right)^2 \right) \left(n \sum y_i^2 - \left(\sum y_i \right)^2 \right)}}$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien korelasi antara variable X dan variable Y
 x_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable X
 y_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable Y
 n : banyak data

Untuk menentukan instrumen valid atau tidak adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika hitung r tabel dengan taraf signifikan 0,05, maka instrumen tersebut dikatakan valid.
- b. Jika hitung r tabel dengan taraf signifikan 0,05, maka instrument tersebut dikatakan tidak valid.

b. Uji reliabilitas

Menggunakan program SPSS 22.0 for windows, variabel dinyatakan reliabel menurut Sugiyono dengan kriteria berikut:

1. Jika r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliable.
2. Jika r-alpha negatif dan lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliable.
 - a. Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka reliable
 - b. Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,6 maka tidak reliable

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyak butir

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

c. Uji normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Shapiro wilk dengan menggunakan program IBM SPSS memiliki taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak dikatakan berdistribusi normal dan jika Sig > 0,05 maka data terdistribusi normal.

$$\chi^2 = \frac{\sum (f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

χ^2 = Chi Kuadrat

f_0 = Frekuensi yang diobservasi

f_e = Frekuensi yang diharapkan

Ketentuan pengujian dengan taraf signifikansi 5%:

- Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka sebaran data normal
- Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka sebaran data tidak normal

d. Uji homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Test of Homogeneity of Variances* dengan menggunakan program IBM SPSS for versi 25.0. Adapun analisis program SPSS menurut Sugiyono memiliki taraf Sig $\alpha = 0,05$. Jika nilai Sig $< 0,05$ maka data tidak homogen dan jika nilai Sig $> 0,05$ maka data homogen.

Langkah Langkah pengujian sebagai berikut: 1) Tulis H_a dan H_o dalam bentuk kalimat. 2) Menentukan kaidah pengujian. 3) Menghitung nilai rata rata kelompok. 4) Menghitung nilai varians. 5) Cari F hitung dengan rumus. 6) Hitung nilai F table. 7) Membuat Kesimpulan

e. Uji hipotesis

Uji Hipotesis untuk menjawab hipotesis yang ada. Untuk mengetahui uji hipotesis data menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 25.0 dengan uji Independent

Sample T-Test. Tingkat signifikan yaitu 0,05 Jika nilai Sig (2- tailed) 0,05 maka hipotesis diterima, dan jika nilai Sug (2-tailed) 0.05 maka hipotesis ditolak.

Sedangkan untuk mengetahui keaktifan siswa dengan menggunakan lembar observasi presentase keaktifan siswa dengan rumus di bawah ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai total}} \times 100\%$$

Nilai	Kriteria
75% - 100%	Sangat baik
51% - 74%	Baik
25% - 50%	Kurang
0% - 24%	Kurang sekali

C.Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, perolehaan pretest dan posttest pada kelas VA dan VB yang diperoleh dari hasil belajar siswa sangat beragam. Berikut bukti perolehan pretest dan posttest siswa yang diperoleh dari hasil belajar siswa dapat diketahui pada tabel dibawah:

Tabel 1. Data Pretest dan Posttest Siswa

Nama	Kelas Kontrol		Nama	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
AAF	15	80	ASS	20	82
ANS	10	85	AIMH	35	83
ARA	25	89	ARA	15	83
AAPA	30	88	AZF	15	80
CMPA	20	90	DBS	20	80
DAB	35	85	DFR	10	85
FAM	30	85	FAR	20	83
IDN	20	90	IISR	10	82
KAR	30	88	MAS	25	88
M.NAPH	30	85	MDR	15	88
MFM	50	85	MQAKN	20	84
MNS	20	80	MHAT	10	85
MABH	20	84	MKM	20	88
MFA	20	90	MRF	20	83
MIH	30	87	MRAPP	20	80
MNS	30	84	MVA	20	81
NZM	20	90	SDA	20	80
WNDP	60	89	VCDA	10	90
ZKA	50	90	ZN	20	85
			ZNA	40	80

Hasil penelitian yang telah diperoleh berasal dari tahapan tahapan analisis baik dari uji instrument hingga uji analisis prasyarat.

Tabel 2. Nilai Rata Rata Pretest dan Posttest

Rata Rata	Nilai Pretest		Nilai Posttest	
	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen
	63,8	63,5	80,05	88,8

Hasil posttest kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model *Team Games Tournament* disajikan pada tabel 2. yang dimana rata rata kelas kontrol mendapat rata rata 80,5. Sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata rata 88,8.

Uji Validitas

Dalam penelitian ini, uji validitas data dilakukan menggunakan dengan

bantuan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 3. Uji Validitas

No.	Item Pertanyaan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	Pertanyaan_1	0,609	0,2673	Valid
2	Pertanyaan_2	0,609	0,2673	Valid
3	Pertanyaan_3	0,453	0,2673	Valid
4	Pertanyaan_4	0,506	0,2673	Valid
5	Pertanyaan_5	0,412	0,2673	Valid
6	Pertanyaan_6	0,709	0,2673	Valid
7	Pertanyaan_7	0,563	0,2673	Valid
8	Pertanyaan_8	0,622	0,2673	Valid
9	Pertanyaan_9	0,425	0,2673	Valid
10	Pertanyaan_10	0,387	0,2673	Valid

Berdasarkan tabel uji validitas soal diatas menunjukkan bahwa dari 10 butir soal , ada 9 butir soal yang valid. Data dinyatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ (0,2673). Pada soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,8 dan 9 valid karena nilai hitung lebih dari 0,2673 sedangkan pada soal nomor 10 dinyatakan tidak valid karena nilai hitung kurang dari 0,2673.

Dalam hal ini peneliti mengganti soal yang tidak valid dengan alasan karena siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal nya dan akhirnya siswa menjawab soal nomor 10 dengan asal asalan. Sehingga pertanyaan nomor 10 diganti pertanyaan lain. Setelah dilakukan uji validitas, soal nomor 10 menghasilkan R hitung 0,387. Jadi data dinyatakan

valid karena $R_{hitung} (0,387) > R_{tabel} (0,2673)$.

UJI RELIABILITAS

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	2

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,637, sesuai dasar pengambilan keputusan menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha $0,637 > 0,60$ artinya variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	20.41824410
Most Extreme Differences	Absolute	.267
	Positive	.149
	Negative	-.267
Test Statistic		.267
Asymp. Sig. (2-tailed)		.120 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,120 > 0,05$, artinya nilai data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil_Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.611	1	76	.110

Berdasarkan output "Test Statistics" dalam uji homogeneity of variances diatas diketahui bahwa nilai p-value 0,110 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga "H0 ditolak". Oleh karena itu, dapat dinyatakan adanya perbedaan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (Kelas B) dan tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (Kelas A).

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas data diperoleh kesimpulan bahwa data

hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	57.459	5.823		9.868	.000
Pretest	.945	.241	.542	3.920	.000

Coefficients^a

a. Dependent Variable: Posttest

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 3,920 dan nilai sig. sebesar 0,000. Artinya, nilai t hitung ($3,920 > t$ tabel ($0,680$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga sesuai dasar pengambilan keputusan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pretest terhadap posttes secara signifikan.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Siti Nuraini dkk (2023)

dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV B di SDN Sukorejo Materi Pecahan”

Sedangkan untuk mengetahui hasil analisis keaktifan siswa peneliti menggunakan teknik observasi. Observasi di lakukan pada kelas eksperimen dengan menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi

No	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6
1	Siswa_1	4	4	3	3	2	5
2	Siswa_2	3	3	4	3	4	4
3	Siswa_3	5	4	3	4	3	3
4	Siswa_4	4	2	4	3	4	4
5	Siswa_5	4	3	5	4	3	5
6	Siswa_6	3	2	4	2	3	5
7	Siswa_7	3	5	3	2	4	3
8	Siswa_8	3	3	4	5	3	4
9	Siswa_9	4	3	4	3	3	3
10	Siswa_10	3	2	4	3	4	4
11	Siswa_11	4	4	3	4	4	5
12	Siswa_12	5	4	5	2	2	4
13	Siswa_13	3	3	2	4	4	3
14	Siswa_14	4	5	4	2	3	2
15	Siswa_15	2	3	3	5	4	3
16	Siswa_16	4	3	4	3	3	4
17	Siswa_17	3	4	3	4	4	5
18	Siswa_18	3	4	3	3	4	3
19	Siswa_19	4	4	3	4	5	4
20	Siswa_20	4	5	3	4	3	3
Jumlah		72	70	71	67	69	76

Jumlah nilai seluruh siswa menunjukkan nilai 428. Sedangkan jumlah nilai total keseluruhan adalah 600. Maka diperoleh data sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai total}} \times 100\% \\ &= \frac{428}{600} \times 100 \\ &= 71,3\% \end{aligned}$$

Hasil observasi diatas menunjukkan nilai 71,3% dengan kriteria baik. Dalam hal ini siswa di

katakan baik dalam keaktifan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament*.

Untuk karakteristik siswa SD menurut (Hayati, F.2024) karakteristik anak usia sekolah dasar dengan usia 7-12 tahun senang berada didalam kelompok, berminat dalam permainan yang bersaing, dan mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman teman tertentu.

Jika di hubungkan dengan teori di atas maka pembelajaran kooperatif *team games tournament* cocok dengan siswa sekolah dasar karena siswa di sekolah dasar lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan seperti permainan yang dilakukan dalam kelompok dan nantinya siswa juga akan menunjukkan nilai kepemimpinan dalam sebuah kelompok.

Maka dapat dikatakan adanya pengaruh rata-rata hasil pretest dan posttest dan adanya hasil yang menunjukkan baik dalam keaktifan belajarnya. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN Kepunten.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,5 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,8. Nilai Sig dari temuan uji hipotesis semakin mendukung hal tersebut. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, jika H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hasil belajar siswa menunjukkan adanya pengaruh model *Teams Games Tournament* dan berdasarkan hasil observasi menunjukkan kriteria baik dengan presentase 71,3% yang dalam hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif ketika mengikuti pembelajaran.

Saran bagi pendidik ketika menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD agar dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games*

Tournament membutuhkan persiapan serta koordinasi antara guru, siswa, dengan wali murid agar terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. Pemerintah dengan pihak sekolah disarankan memfasilitasi guru sesuai dengan apa yang dibutuhkan, dengan adanya model pembelajaran di harapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saran untuk peneliti selanjut nya semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk dapat mengembangkan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayyubi, I. I. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Almaheer Jurnal Pendidikan Islam*.
- Dewi, Galuh Kartika (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Damarjati Panggalih, M. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT)dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN pada Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Eko Muliansyah, N. N. (2026). *Buku Ajar Matematika Dasar*. Jambi: Buku Sonpedia.
- Hayati, F. (2024). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1809-1815.
- Marhum, A. F., & Mulyani, W. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament(TGT) dengan media Wordwall pada pelajaran matematika.JMA,3(5). <https://doi.org/10.62281>
- Mutia, S., Sholihah, A., Cahyani, B., Damayanti, W. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N.. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD 1 Gondosari. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3),289–300. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1074>
- Neni Landani, L. J. (2025). Implementasi Projrct-Based Learning Dalam Pembelajaran IPS: Studi Kasus Tentang Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SDN 003 Pulau Kopung. *Kiprah Pendidikan*.
- Nurhidayah, S. (2026). Analisis Tingkat Keaktifan Siswa Kelas

IV Dalam Pembelajaran
Tematik Di SDN 01
Tambakbaya. *Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 2548-6950.

Nurul Azizah, E. R. (2026).
Pengembangan Media
Wayang Dongeng Untuk
Meningkatkan Keterampilan
Berbicara Pada Siswa Kelas III
SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan
Dasar*, 45-58.

Noverius Lase1, E. T. (2026).
Pengaruh Manajemen Kelas
Dan Budaya Kelas Terhadap
Hasil Belajar Siswa Di SMK
Negeri 1 Siatas Barita.
*Journal Education, Sociology and
Law*, 2138-2143.

Tunas, K. O. (2024). Kurikulum
Merdeka: Meningkatkan
Kualitas Pembelajaran dengan.
Journal on Education, 22031-
22040.