



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 091505 AFD C BALIMBINGAN

Miftahul Nabila Ulfa¹, Theresia Monika Siahaan², Desi Sijabat³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
email: miftahulnabilaulva0@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 10-05-2024
Disetujui : 16-05-2024
Diterbitkan : -05-2024

Kata Kunci :

Model Pembelajaran; *Teams Games Tournament*; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif pra-eksperimental dengan menggunakan rancangan *one group design pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan selama 1 minggu lamanya yang dimulai dari 3 Mei s/d 10 Mei 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan dengan jumlah 27 siswa yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan dengan jumlah siswa 27 siswa yang terdiri dari 19 sampel laki-laki dan 8 sampel perempuan. Adapun teknik pengumpulan data adalah tes, dan uji coba instrumen. Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan diperoleh hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis dari analisis data yang dilakukan maka diperoleh hasil uji hipotesis dari hasil tes yang diberikan kepada siswa maka diperoleh, t_{hitung} 15,516 dan t_{tabel} 2,056 dengan tingkat signifikansi (2-tailed) 0,000 probabilitas signifikan $< 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel} = 15,516 > 2,056$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penjelasan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 10-05-2024
Accepted : 16-05-2024
Publish : -05-2024

Keywords:

Learning Model; *Teams Games Tournament*; Learning Outcome.

ABSTRACT

This research aims to determine whether there is an influence of the Teams Games Tournament learning model on the mathematics learning outcomes of class V students at SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. The method used in this research is a pre-experimental quantitative approach using a one group pretest-posttest design. This research was conducted for 1 week starting from 3 May to 10 May 2024. The population in this research were all class V students at SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan with a total of 27 students who would be researched. The sample in this study was all students in class V of SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan with a total of 27 students consisting of 19 male samples and 8 female samples. The data collection



techniques are tests and instrument trials. Based on the results of the data analysis tests carried out, the results of the normality test, homogeneity test and hypothesis test were obtained. From the results of the hypothesis test from the data analysis carried out, the results of the hypothesis test were obtained from the results of the tests given to students, t_{count} 15.516 and t_{table} 2.056 with a significance level (2-tailed) 0.000, significant probability < 0.05 , $t_{count} > t_{table} = 15.516 > 2.056$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. This explanation shows that there is an influence of the Teams Games Tournament learning model on the Mathematics learning outcomes of class V students at SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan.

PENDAHULUAN

Pembelajaran didominasi oleh guru sehingga pemerintah telah merevisi salah satu kurikulum di Indonesia yaitu Kurikulum 2013. Khusus pada jenjang Sekolah Dasar (SD/MI), pelaksanaan pembelajarannya menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu atau pembelajaran yang terintegrasi. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan belajar-mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran sebagai upaya melaksanakan proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak (Setiawan 2018:20). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran terpadu menggunakan topik atau tema. Tema berfungsi sebagai pemersatu beberapa muatan mata pelajaran dengan melibatkan pengalaman peserta didik guna mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran tematik memiliki berbagai permasalahan yaitu lemahnya proses pembelajaran di kelas sehingga mengganggu hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran tematik. Ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran tematik disebabkan karena pembelajaran tematik belum bermakna bagi siswa, banyak siswa yang belum mampu menemukan keterkaitan antara mata pelajaran tematik dengan kegunaannya di dalam kehidupan nyata peserta didik. Meskipun kurikulumnya sudah diperbaiki, masih saja sering kita jumpai dalam proses pembelajaran di sekolah, guru dalam mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan pendekatan "Teacher centered" yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, dan merupakan kegiatan belajar mengajar yang lebih banyak didominasi oleh guru (Indah Lestari:2012). Permasalahan ini juga terjadi pada pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan sebelum dilakukan penelitian, siswa kelas V seluruhnya berjumlah 27 siswa, siswa laki-laki berjumlah 18 dan siswa perempuan berjumlah 9, diperoleh informasi bahwa masih ada hasil belajar siswa yang terlihat rendah sehingga belum memenuhi kriteria KKM. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru, kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga pembelajaran terasa kurang menyenangkan, dan guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan tersebut masih berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, ditunjukkan pada hasil siswa kelas V sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan

No	Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM	Persentase (%)	Siswa yang tidak mencapai KKM	Persentase (%)
1	Matematika	75	27	10 Siswa	37,03 %	17 Siswa	62,9%

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat 62,9 % siswa pada mata pelajaran Matematika tidak mencapai KKM. Penyebab hasil belajar siswa di kelas V di SD Negeri 091505 AFD C

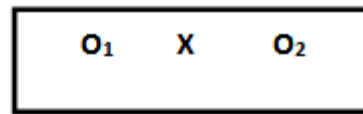


Balimbangan, tergolong rendah karena pendidik kurang dapat menyesuaikan pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam sebuah pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang memahami inti dari pembelajaran tersebut dan mengakibatkan hasil belajar siswa tergolong rendah.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah model pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional, dan juga kurangnya rasa kepedulian siswa yang memiliki hasil belajar tinggi kepada teman yang memiliki kemampuan lebih rendah. Selain itu juga disebabkan oleh kurangnya aktifitas siswa dalam berdiskusi atau kegiatan yang menumbuhkan pola pikir yang aktif dan kreatif. Berdasarkan masalah tersebut guru sebaiknya memilih model metode dan media yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT (*Teams games and Tournament*) yang bisa dipadukan dengan bantuan media ular tangga. Pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda (Yasa Doantara, 2008:75) Guru menyajikan materi, dan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pertanyaan-pertanyaan/masalah-masalah yang diberikan guru. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok yang telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik (Susanti, 2009:11). Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim dengan mencantumkan predikat tertentu. Belajar mengajar di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa, selain itu model pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Model tersebut dapat mengembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa khususnya pada pembelajaran matematika, sehingga kemampuan berfikir siswa meningkat dan untuk melatih siswa agar cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok, dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Desain ini merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk *Pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:



(Sugiyono, 2019:111)

Gambar 1. Design penelitian

Pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa ($O_2 - O_1$)

Keterangan :

O_1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (nilai pretest)

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (nilai posttest)

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbangan dengan jumlah siswa 27, siswa laki-laki berjumlah 19 dan siswa perempuan berjumlah 8. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika mengenai bangun ruang kubus, maka instrumen yang dipakai adalah tes pilihan berganda 30 dengan empat pilihan jawaban a, b, c, dan d, dimana setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana untuk melihat penggunaan metode *Pre-Eksperimental Design* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Uji Normalitas dan Uji Hipotesis. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar yang diambil dari *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* dapat diuji dengan uji normalitas *KolKolmogrov-Smirnow* dengan menggunakan program aplikasi SPSS. Setelah dilakukan uji prasyarat analisis terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Teknik uji yang digunakan sesuai dengan hasil dari persyaratan analisis. Jika hasil uji normalitas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik parametrik. Jenis uji statistik parametrik yang digunakan yaitu uji *paired sample t-test* untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Uji *sample t-test* ini digunakan dengan bantuan program aplikasi SPSS. Untuk menentukan t_{tabel} yaitu dengan data sample sesuai dengan nilai t_{tabel} uji hipotesis dengan tarif signifikannya 0.05. kriteria pengujiannya membandingkan nilai signifikan dengan $\alpha = 0.05$ dengan tingkat kepercayaannya sebesar 95%. Adapun dasar pengambilan keputusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu diterima secara statistik. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan atau nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan atau nilai signifikan > 0.05 maka H_0 diterima H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091505 AFD C Balimbangan. Kec. Tanah Jawa, Kab. Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Keadaan sarana di sekolah tersebut berupa: ruang kepala sekolah berjumlah 1 ruangan, ruang guru berjumlah 1 ruangan, ruang kelas berjumlah 6 ruangan, lapangan berjumlah 1, kamar mandi berjumlah 3, dan jumlah tenaga pendidik di sekolah tersebut berjumlah 11. Peneliti melakukan penelitian di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan uji instrumen di sekolah lain, hasil dari uji instrumen tersebut diberikan kepada sampel penelitian. Terlebih dahulu peneliti memberikan *Pretest*. Soal *Pretest* yang diberikan kepada sampel berjumlah 25 butir soal dengan 4 pilihan jawaban (A, B, C, D). Setelah dilakukan *Pretest* lalu peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*. Setelah melakukan pembelajaran peneliti memberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dengan butir soal sebanyak 30 butir soal. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No Item	R hitung	R tabel	Kategori
---------	----------	---------	----------



Soal	0,66	0,40	Valid
Soal 1	0,66	0,40	Valid
Soal 2	0,57	0,40	Valid
Soal 3	0,47	0,40	Valid
Soal 4	0,16	0,40	Tidak Valid
Soal 5	0,44	0,40	Valid
Soal 6	0,41	0,40	Valid
Soal 7	0,02	0,40	Tidak Valid
Soal 8	0,26	0,40	Tidak Valid
Soal 9	0,29	0,40	Tidak Valid
Soal 10	0,40	0,40	Valid
Soal 11	0,69	0,40	Valid
Soal 12	0,60	0,40	Valid
Soal 13	0,44	0,40	Valid
Soal 14	0,48	0,40	Valid
Soal 15	0,50	0,40	Valid
Soal 16	0,42	0,40	Valid
Soal 17	0,23	0,40	Tidak Valid
Soal 18	0,48	0,40	Valid
Soal 19	0,58	0,40	Valid
Soal 20	0,46	0,40	Valid
Soal 21	0,47	0,40	Valid
Soal 22	0,53	0,40	Valid
Soal 23	0,70	0,40	Valid
Soal 24	0,46	0,40	Valid
Soal 25	0,55	0,40	Valid
Soal 26	0,49	0,40	Valid
Soal 27	0,48	0,40	Valid
Soal 28	0,41	0,40	Valid
Soal 29	0,48	0,40	Valid
Soal 30			

Berdasarkan tabel diatas yang berjumlah 30 butir soal terdapat 25 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Oleh karena itu, peneliti menggunakan 25 butir soal yang valid untuk digunakan pada peneliti ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,873	25

Dari tabel diatas terdapat nilai Cronbach Alpha 0,873. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabel sebesar 0,873 dapat dikatakan reliabel. Berikut data hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 091505 AFD C Balimbangan sejak tanggal 03 Mei 2024 sampai 10 Mei 2024.

Tabel 4. Hasil Pretest Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	20	3	11,10 %
2	25	2	7,40 %
3	40	5	18,50 %
4	45	3	11,10 %
5	50	5	18,50 %
6	55	4	14,80 %
7	60	2	7,40 %
8	65	2	7,40 %
9	70	1	3,70 %

Berdasarkan hasil data *Pretest* pada tabel diatas yang dilakukan sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbangan menunjukkan bahwa yang memperoleh nilai 20-40 ada 10 orang, nilai 41-60 ada 14 orang, nilai 61-70 ada 3

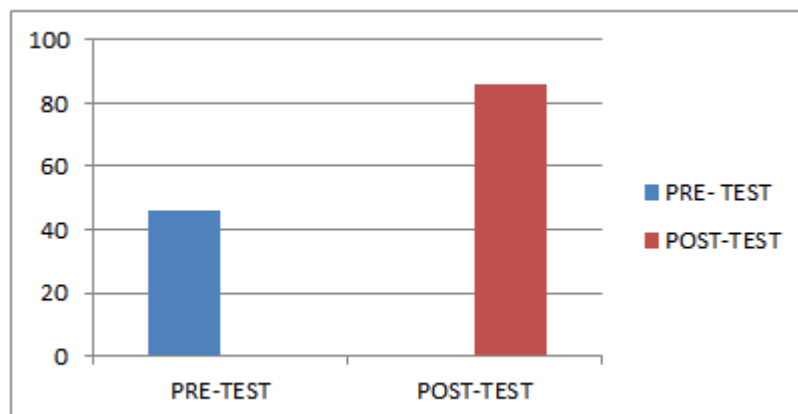


orang. Dapat disimpulkan hanya 3 siswa yang memenuhi KKM, dan 24 siswa tidak memenuhi KKM. Berdasarkan hasil perhitungan diatas setelah melihat nilai minimum siswa 20 dan nilai maximum 70 maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbigan sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu 46. Berikut data hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbigan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Posttest Siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	72	1	3,70 %
2	76	3	11,10 %
3	80	9	33,30 %
4	84	7	25,90 %
5	88	6	22,20 %
6	92	1	3,70 %

Berdasarkan perolehan data posttest pada table diatas yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap mata pelajaran Matematika di SD Negeri 091505 AFD C Balimbigan menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan, terlihat dari interval nilai 71-80 ada 13 orang, nilai 81-90 ada 13 orang dan nilai 91-100 ada 1 orang. Dari 27 siswa semua siswa memenuhi KKM(65). Berikut gambar tabulasi data dalam diagram batang dari hasil uji *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Pretest dan Posttest

Uji Normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik Shapiro-Wilk untuk melihat tingkat signifikasinya. Data disebut normal jika signifikasinya kolmogrov-smirnov $>0,05$.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Shapiro-Wilk	Taraf Signifikan	Keterangan
Pretest	0,15	0,05	Normal
Posttest	0,16	0,05	Normal

(Lampiran 15)

Berdasarkan Tabel diatas maka dapat dilihat bahwa uji ini menggunakan Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan peneliti dibawah 30 orang. Dari tabel terlihat bahwa nilai Shapiro-Wilk lebih tinggi dimana nilai pretest 0,15 dan nilai posttest 0,16 $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi dari sampel pada saat penelitian memiliki varians yang sama. Taraf signifikan $> 0,05$ varian data sama atau homogen sedangkan jika sebaliknya taraf signifikan $< 0,05$ varians data tidak sama. Hasil uji homogenitas dapat dilihat di tabel berikut:



Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
0,076	4	22	0,989

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa hasil uji homogenitas yang dilakukan signifikan, karena signifikan dari homogenitas yang diperoleh 0,989. $0,989 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data yang di uji adalah homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “Uji t”. Hasil Uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Signifikan	probabilitas	t_{hitung}	t_{tabel}
0,00	0,05	15,51	2,05

Berdasarkan hasil Uji t tabel didapat nilai signifikan 0,00 yang berarti nilai signifikan $<$ probabilitas (0,05). Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. Selain nilai signifikan didapat juga nilai t_{hitung} 15,51 dengan t_{tabel} 2,05 yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan Tahun ajaran 2023/2024 mulai tanggal 3 sampai tanggal 10 Mei 2023. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan dengan sampel penelitian berjumlah 27 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa. Akan tetapi sebelum peneliti melakukan penelitian, Peneliti melakukan uji instrumen tes terlebih dahulu. Dimana uji instrument tersebut dilakukan di kelas yang sama namun dengan sekolah yang berbeda dan jumlah butir soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 30 butir soal. Uji instrumen ini dilakukan SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. Dari uji instrument yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil dimana dari 30 butir soal yang diuji terdapat 25 butir soal yang termasuk dalam kategori valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Maka 25 butir soal yang valid inilah yang akan peneliti berikan di sekolah yang akan diteliti dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil *Pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa ialah 46. 24 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dan 3 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Melihat dari presentase rata-rata nilai *pretest* siswa maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum digunakannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* masih tergolong rendah. Setelah peneliti melakukan uji normalitas berupa *pretest* mendapat nilai rata-rata sebesar 46,edangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sewaktu *posttest* atau setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* ialah sebesar 84,81 yang dimana seluruh siswa yang berjumlah 27 siswa mendapat nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis maka terdapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,51 > 2,05$ atau signifikan $0,00 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan*. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mamanda & Sumantri(2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament” dengan menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament siswa mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir sehingga siswa menjadi lebih aktif dan lebih percaya diri tampil di depan kelas. Model pembelajaran ini dipandang cukup baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada anak-anak karena dapat memudahkan siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya model pembelajaran Teams Games Tournament terdapat pengaruh hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V



pada *Pretest* dan *Posttest* sangat berpengaruh setelah siswa mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut dapat dilihat perolehan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 45,7. Dan nilai rata-rata dari *Posttest* sebesar 84,81. Hasil pengujian hipotesis pada Paired Sampel *T-Test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan *t* tabel sebesar 2,056 dengan thitung sebesar 15.516. Dengan demikian thitung > t tabel yaitu $15,516 > 2,056$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari hasil uji tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi Bangun Ruang Kubus dan Volumennya di kelas V SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan. Guru sebaiknya dapat membiasakan diri untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru-guru dan siswa beserta staf pegawai di SD Negeri 091505 AFD C Balimbingan Kabupaten Simalungun yang telah berkontribusi terhadap kegiatan pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Akhiruddin, dkk. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Sungguminasa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. ed.3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Astuti, Wahyu dan Firosalia Kristin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Jilid 1 (3). Hal. 155-162.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Jurnal cakrawala Pendas. Jil. 3(1) Januari 2017, hal. 1-5.
- Dias Putra, Maulana. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Audio Visual. JLJ. Jil. 4(1) 2015, hal. 1-10
- Herliani, Nanik. 2017. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal PTK dan Pendidikan. Vol. 3 (2) Desember 2017, hlm. 55-62
- Huda, Miftahul, 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juni Priansa, Donni. 2017. Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mulyasa. 2016. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Octavia, A, Shilpy. 2022. Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwandari, Amanda dan Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorrenggo 02.
- Shoimin, Aris. 2019. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung alfabeta.
- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), Vol 1, No. 1
- Wahyu Listyarini, Dwi, dkk. 2018. Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah dasar. Jurnal Pendidikan. Vol. 3(5) Mei 2018, hal. 538-543.
- Wardani; Sulistya Naniek dan Slameto. (2012). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). JEE. Vol. 2(1) 2013, pp. 45-53.