

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 098166 PERUMNAS BATU VI

JULI TAMARA AGNESIA SINAGA¹, HETDY SITIO², D. YULIANA SINAGA³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
 e-mail: julitamaraagnesiasinaga@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel : Diterima: 22- 04-2025 Disetujui: 26- 04-2025	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>one group pretest-posttest</i>. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji <i>paired sample t-test</i> dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model TGT. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa. Model ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan.
Kata Kunci : Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT); Hasil Belajar.	

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article History : Received : 22-04-2025 Accepted : 26-04-2025	<i>This research aims to determine the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) on students' learning outcomes in Mathematics for fourth-grade students at SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. The background of this research lies in the low student achievement due to the use of conventional learning models that tend to make students passive. This research employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The participants were all 25 students of the fourth grade. Data were collected through pretest and posttest, and analyzed using paired sample t-test with the assistance of SPSS software. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after implementing the TGT model, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Thus, it can be concluded that the TGT cooperative learning model has a positive impact on improving students' Mathematics learning outcomes. This model proves to be effective in fostering an active, competitive, and enjoyable learning environment.</i>
Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Model; Learning Outcomes.	

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang diberi kelebihan oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan suatu bentuk akal. Untuk mengelola akal pikirannya diperlukan adanya suatu pola pendidikan melalui suatu pembelajaran. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap individu yang terlibat dalam pendidikan itu, dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk mutu pendidikan. Melalui pendidikan dapat dihasilkan generasi-generasi yang cerdas dan terampil sebagai salah satu modal untuk menuju perubahan ke arah yang lebih baik, terlebih dalam era persaingan global saat ini. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Hal ini dapat dibuktikan dengan begitu banyaknya bukti yang pada intinya memerintahkan manusia untuk belajar dan menempuh pendidikan. Sebagaimana tersurat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Pendidikan itu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian serta karakter dan jati diri seseorang dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu yang dimaksud dengan pendidikan itu adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan belajar dan mengajar. Ada dua subjek yang terdapat dalam proses pembelajaran yaitu guru dan siswa. Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran secara efektif dan efisien agar menciptakan kondisi belajar yang optimal. Dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif sehingga apa yang telah disampaikan oleh guru dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dan tugas siswa adalah belajar, mengikuti kegiatan sekolah, patuh dan taat kepada guru.

Seorang guru harus mampu meningkatkan siswa dan menyampaikan materi dengan menggunakan model-model pembelajaran yang tepat. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dari bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Pendidikan sekolah dasar tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung disekolah dasar tersebut. Pembelajaran disekolah dasar terbagi kedalam beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika. Mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan. Dengan matematika, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis. Selain itu, matematika melatih cara berpikir dan kemampuan penalaran siswa. Sehingga sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam berbelanja, mengelola keuangan. Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang dijadikan sebagai mata pelajaran pokok di sekolah dari tingkat kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Oleh karena itu, pelajaran matematika sangat berperan penting dalam mengembangkan pola pikir siswa. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan umum diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar yaitu mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Realita yang ada sekarang ini adalah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Keluhan-keluhan yang sering terdengar dari siswa adalah tentang banyaknya rumus serta aturan yang harus dihafal serta dimengerti dalam penggunaannya. Siswa menjadi malas belajar dan berlatih atau merasa tidak senang terhadap mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan hasil belajar matematika selalu saja masih kurang memuaskan. Untuk mengatasi hal tersebut, telah banyak yang dilakukan guru baik dalam penyajian materi, pemilihan metode yang tepat dalam proses belajar. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika agar lebih baik lagi. Dalam proses belajar mengajar anak didik merupakan subjek dan guru sebagai objek yang berperan secara aktif, dinamis dan interaktif. Salah satu komponen yang paling penting mendapatkan perhatian khusus adalah anak didik sebagai subjek yang berperan dalam kemajuan pendidikan. Peranan keluarga dan masyarakat sangatlah penting, untuk terbentuknya kemandirian pada diri siswa

dan terbiasa untuk melakukan suatu kegiatan baik dilakukan sendiri maupun gotong royong dengan masyarakat. Proses pembelajaran matematika di sekolah pada umumnya lebih bersifat klasikal yaitu guru berdiri di depan kelas sedangkan siswa duduk rapi di tempat masing-masing. Dalam sistem pembelajaran seperti ini, komunikasi yang terjadi cenderung satu arah yaitu guru aktif menerangkan sedangkan siswa duduk mendengarkan dan mencatat materi yang disajikan guru, dan akhirnya siswa hanya dijadikan sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Hal ini bertentangan dengan pendapat (Solihah, n.d.) yang menyarankan agar guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan diskusi, kerja kelompok, melakukan permainan, atau kegiatan laboratorium.

Dari peristiwa di atas, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran juga dikarenakan dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Model pembelajaran yang konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru atau disebut dengan model ceramah, artinya pembelajaran belum bervariasi guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, sedangkan siswa mendengarkan. Karena sejak dulu model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada model konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Guru juga kurang aktif, padahal dalam proses belajar mengajar guru harus aktif agar bisa memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, guru harus kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif seperti berani bertanya, berani mencoba serta berani mengemukakan gagasan. Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagai guru, guru harus membuat penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, sesuai yang dikemukakan oleh (Simamora et al., 2024) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memposisikan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil di mana anggotanya berjumlah lima orang yang terdiri dari peserta didik dengan prestasi akademik yang berbeda (tinggi, sedang, dan rendah), jenis kelamin yang berbeda (laki-laki dan perempuan), serta latar belakang suku/budaya yang berbeda untuk saling membantu serta bekerjasama dalam mempelajari materi pelajaran agar proses pembelajaran semua anggota mencapai tujuan yang maksimal. Dalam proses pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan untuk aktif dalam kelompok, berdiskusi dalam kelompok tentang materi yang akan dipelajari atau yang sudah dipelajari. Berdasarkan pra-observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI, yakni pada siswa kelas IV ditemukan gejala-gejala atau fenomena khususnya pada pembelajaran matematika yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Lulus	3	12%
2	≤ 70	Tidak Lulus	22	88%
Jumlah			25	100%

Data pada tabel 1 tentang hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa dari 25 siswa hanya 3 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dikategorikan lulus dengan presentase ketuntasan 12% dan 22 siswa memperoleh nilai ≤ 70 dikategorikan tidak lulus dengan presentase ketuntasan 88%. Berdasarkan data tabel hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah karena jumlah siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih banyak dari pada siswa yang telah memenuhi nilai KKM. Adapun nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Dari hasil observasi yang peneliti dapat maka dalam proses pembelajaran perlu dilakukan perubahan yakni lebih mengacu pada semangat siswa untuk dapat berperan aktif dan benar-benar mengikuti proses pembelajaran. Dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik untuk menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Isjoni (Febrizul Azmi et al., 2023) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan mendorong peserta didik mengerjakan sesuatu secara bersama dan saling bantu dengan yang lain sebagai satu kelompok, dan melahirkan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), untuk mendorong siswa ikut aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran tipe TGT ini dapat dijadikan pilihan yang efektif bagi guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui tournament akademik. Rohmah dan Wahyudin (Rahmaniati et al., 2021) mengatakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik melakukan permainan dan pertandingan dengan anggota-anggota tim lain untuk mendapatkan poin. Tournament atau permainan yang disusun dari pertanyaan-pertanyaan pembelajaran yang relevan dirancang untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan kelompok. Slavin (Zubaidah & Istikomah, 2023) 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. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.
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. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.
3. Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
4. Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim.
5. Rekognisi Tim, tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihinya.

Shoimin (Alkhairunisa, 2024) mengatakan bahwa kelebihan dalam model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Kedua, dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Ketiga, dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Keempat, dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Sitanggang et al., 2023) di SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematangsiantar, menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematangsiantar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini et al., 2023) di SD Negeri Sukorejo juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Penelitian terbaru di SD Inpres Bumi Sagu (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model TGT, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif TGT terbukti mampu meningkatkan hasil

belajar siswa dalam berbagai penelitian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Menurut Sugiyono, 2023 Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Experimental Designs dengan One-group Pretest Posttest Design. Pada desain ini terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI, Jl. Rambutan Raya Perumnas Batu VI, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara. Adapun lokal kelas yang digunakan peneliti adalah kelas IV. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini merupakan kurang dari 100 orang siswa, maka sampel yang digunakan adalah seluruh jumlah populasi yaitu 25 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal berupa *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan soal

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Materi	Butir Soal				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
Siswa mampu menentukan hubungan antar satuan baku panjang	Satuan baku panjang	5,6	1, 2, 7,	3,4,8		8
Siswa mampu menentukan hubungan antar satuan	Pengukuran langsung menggunakan bantuan alat ukur satuan panjang.		12,13,16, 17,18,19, 20,21,22, 23,24, 25		9,10,11, 14,15	17
Total Soal						25

Rumus yang akan digunakan dalam menghitung validasi setiap *item* (butir soal) adalah dengan menggunakan rumus *product moment* r_{xy} sebagai berikut:

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

Rumus uji reliabilitas yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tes objektif dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda butir tes adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu dokumentasi dan tes.

Sebelum menganalisa data dengan uji t akan dilakukan uji normalitas yang diambil dari data atau nilai hasil perolehan pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan spss versi 25. Dengan pengujian normalitasnya yaitu:

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis menggunakan bantuan program aplikasi SPSS dengan uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $p-value < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV materi pengukuran di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $p-value > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV materi pengukuran di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*, *pretest* digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen dengan soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, dan D). Soal yang diberikan pada saat penelitian sudah di validasi terlebih dahulu. Setelah soal divalidasi maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian pada kelas IV di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI pada pembelajaran Matematika.

Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan suatu instrumen, butir soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Untuk data penelitian ini r_{tabel} nya adalah 0,396. Hasil analisis validitas butir soal menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No. Soal	Rhitung	Kesimpulan
1	0,558	Valid
2	0,419	Valid
3	0,518	Valid
4	0,545	valid
5	0,451	Valid
6	0,458	Valid
7	0,480	Valid
8	0,451	Valid
9	-0,147	Tidak Valid
10	0,397	Valid
11	-0,149	Tidak Valid
12	0,458	Valid
13	-0,073	Tidak Valid
14	0,063	Tidak Valid
15	0,459	Valid
16	0,557	Valid
17	0,497	Valid
18	0,438	Valid
19	0,401	Valid
20	0,458	Valid
21	0,555	Valid
22	0,438	Valid
23	-0,214	Tidak Valid
24	0,555	Valid
25	0,497	Valid
Jumlah Soal Valid		20
Jumlah Soal Tidak Valid		5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa butir soal yang valid sebanyak 25 butir soal, sedangkan yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Untuk soal yang valid dapat digunakan untuk test selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas soal dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas soal untuk mengukur sejauh mana instrumen pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrument tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas instrumen nilai Cronbach's Alpha harus lebih tinggi dari 0,60. Hasil analisis reliabilitas soal menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,698	26

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai Cronbach's Alpha yang didapat adalah 0,698, selanjutnya nilai yang dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien reliabilitas yaitu jika nilai Cronbach's Alpha $\geq$ 0,60 maka soal dinyatakan reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,698 \geq 0,60$, jadi soal pada instrumen ini reliabel.

Uji Tingkat Kesukaran

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori sukar, sedang dan mudah. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir soal dari 25 butir soal yang telah diuji menggunakan program SPSS 25, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,40	Sedang
2	0,52	Sedang
3	0,48	Sedang
4	0,44	Sedang
5	0,44	Sedang
6	0,72	Mudah
7	0,48	Sedang
8	0,44	Sedang
9	0,60	Sedang
10	0,20	Sukar
11	0,28	Sukar
12	0,32	Sukar
13	0,32	Sukar
14	0,36	Sedang
15	0,24	Sukar
16	0,36	Sedang
17	0,24	Sukar
18	0,36	Sedang
19	0,24	Sukar
20	0,36	Sedang

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis tingkat kesukaran diperoleh hasil butir soal yang termasuk sukar yaitu: soal 10, soal 11, soal 12, soal 13, soal 15, soal 17, soal 19. Butir soal yang termasuk sedang yaitu: soal 1, soal 2, soal 3, soal 4, soal 5, soal 7, soal 8, soal 9, soal 14, soal 16, soal 18, soal 20. Dan butir soal yang mudah yaitu: soal 6.

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klarifikasi daya pembeda soal yang jelek sekali, jelek, cukup, baik, baik sekali. Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda soal menggunakan program SPSS 25, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal

No. Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,46	Baik
2	0,32	Cukup
3	0,53	Baik
4	0,39	Cukup
5	0,41	Baik
6	0,32	Cukup
7	0,41	Baik
8	0,36	Cukup
9	0,44	Baik
10	0,46	Baik
11	0,48	Baik
12	0,52	Baik
13	0,48	Baik
14	0,37	Cukup
15	0,38	Cukup
16	0,43	Baik
17	0,41	Baik
18	0,41	Baik
19	0,41	Baik
20	0,27	Cukup

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dengan jumlah siswa 25 yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Terdapat 20 butir soal pilihan berganda pretest. Sebelum melakukan pretest, peneliti memberi arahan kepada siswa dalam menjawab soal pretest. Setelah memberikan arahan peneliti langsung memberikan soal pretest untuk dijawab oleh siswa. Adapun data hasil pretest siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Nilai Pretest Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	Adrian	65
2	Alhabsy	40
3	Alif	50
4	Baihaqi	30
5	Chiko	35
6	Christine	55
7	Elkana	50
8	Fardan	40
9	Keyla	70
10	Marisa	50
11	Nasyah	45
12	Natania	50
13	Nikki	30
14	Priskilla	55
15	Queen	50
16	Rafael	40
17	Rolexius	45
18	Samuel	70
19	Tata	40
20	Yohana	45
21	Gisella	60
22	Nur	60
23	Rina	45
24	Zahra	65
25	Zio	70

Adapun analisis statistik deskriptif data untuk nilai pretest siswa kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Nilai Pretest Siswa

No	Interval	Frekwensi	Presentasi
1	93-100	-	0%
2	84-92	-	0%
3	70-83	3	12%
4	≤ 70	22	88%
Jumlah		25	
Tuntas (≥ 70)		3	
Tidak Tuntas (≤ 70)		22	
Tertinggi		70	
Terendah		30	
Rata-rata		49,4	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada pretest adalah 70, sedangkan nilai terendah pada pretest adalah 30. Rata-rata pada pretest yaitu 49,4. Angka ketidak tuntasan hasil belajar pretest siswa sebesar 88% (22 siswa). Pelaksanaan posttest diberikan setelah diberikannya perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dengan jumlah siswa 25 yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Terdapat 20 butir soal pilihan berganda yang digunakan dalam posttest ini. Adapun hasil posttest siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Nilai Posttest Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1	Adrian	85
2	Alhabsy	90
3	Alif	80
4	Baihaqi	85
5	Chiko	75
6	Christine	85
7	Elkana	75
8	Fardan	80
9	Keyla	95
10	Marisa	80
11	Nasyah	85
12	Natania	75
13	Nikki	70
14	Priskilla	90
15	Queen	75
16	Rafael	75
17	Rolexius	70
18	Samuel	90
19	Tata	70
20	Yohana	75
21	Gisella	90
22	Nur	80
23	Rina	70
24	Zahra	80
25	Zio	90

Adapun analisis statistik deskriptif data nilai posttest siswa kelas IV dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Nilai Posttest Siswa

No	Interval	Frekwensi	Presentasi
1	93-100	1	4%
2	84-92	9	36%
3	70-83	15	60%
4	≤ 70	-	0%
Jumlah		25	
Tuntas (≥ 70)		25	
Tidak Tuntas (≤ 70)		-	
Tertinggi		95	
Terendah		70	
Rata-rata		78,8	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 95, dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata pada posttest adalah 78,8. Angka ketidak tuntasan hasil belajar pada posttest mengalami penurunan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

<i>Test of Normality</i>						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,147	25	0,174	0,948	25	0,232
Posttest	0,171	25	0,057	0,921	25	0,055

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal karena diketahui bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. $\geq 0,05$. Data diatas menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai $0,232 \geq 0,05$ dan data posttest memiliki nilai $0,055 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan data pretest dan posttest pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Dalam pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji-t (Paired Samples Test)

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-30.400	9.674	1.935	-34.393	-26.407	-15.721	24	,000

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 sehingga lebih kecil dari 0,05, hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dalam hal ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka disimpulkan berarti ada pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 15,721$ dan $t_{tabel} = 1,711$ maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $15,721 \geq 1,711$.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika Bab 6 dengan topik “Pengukuran” di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada pembelajaran Matematika Bab 6 Materi Pengukuran dengan topik “Hubungan Antar Satuan” di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. Dengan jumlah siswa dalam penelitian ini yaitu sebanyak 25 siswa. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 49,4 dengan kategori kurang yaitu 88% atau banyak nilai pretest masih dibawah KKM yaitu ≤ 70 . Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tergolong sangat rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 8 adapun presentase kategori hasil belajar materi hubungan antar satuan siswa juga meningkat yaitu kategori kurang 0%, cukup 60%, baik 36%, amat baik 4%. Jadi setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus Uji t, dapat diketahui bahwa nilai sebesar 15,721. Dengan frekwensi (dk) sebesar $25-1 = 24$ pada taraf signifikasi 5% diperoleh 1,711. Oleh karena itu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI. Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang kurang fokus pada proses pembelajaran di kelas, siswa juga bersikap cuek pada saat guru menjelaskan pembelajaran di depan. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran dan sisanya nya bersikap cuek. Akan tetapi sejalan dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap siswa kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dengan 25 siswa yang dijadikan peneliti sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika topik pengukuran materi “Hubungan Antar Satuan” di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dikategorikan rendah. Hal ini di tunjukan dari perolehan persentase nilai rata-rata hasil belajar siswa 49,4 dengan kategori kurang yaitu 88%. Selanjutnya dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika Bab 6 topik pengukuran dengan materi “Hubungan Antar Satuan” di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI dikategorikan meningkat, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu kategori kurang 0%, cukup 60%, baik 36%, dan amat baik 4%. Berdasarkan uji hipotesis analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 15,721 dan t_{tabel} sebesar 1,711 Maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $15,721 \geq 1,711$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika Bab 6 topik pengukuran dengan materi “Hubungan Antar Satuan” di SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI.

REFERENSI

- Aisyah, S., Hasyim, A., & FKIP Unila Jl Sumantri Brodjonegoro no, R. (n.d.). *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Make A Match Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Vii Smp Di Bandar Lampung Abstrack : Development Cooperative Learning Model Type Make A Match Learning To Improve Student Learning On Civics Education Lessons In Seven Grade Of Smp In Bandar.*
- Alkhairunisa, A. A. (2024). *Historia Pedagogia Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di SMA Negeri 14 Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023.* 13, 2024. <https://journal.unnes.ac.id/journals/hp>
- Andani, M., Haki Pranata, O., & Hamdu, G. (2021). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.* In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah* (Vol. 1, Issue 1).
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran.* CV. Kaaffah Learning Center.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Belajar dan Pembelajaran.* *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febrizul Azmi, Wedra Aprison, Iswantir M, & Junaidi Junaidi. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua.* *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 218–225. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1828>
- Handayani, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi The Noor.* *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna100>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran.* Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif.* Media Persada.
- Kumala, Nur. F. (2016). *Pembelajaran IPA SD.* Penerbit Ediide Infografika.
- Lusianisita, R., & Budi Rahaju, E. (2020). *Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient.* In *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains* (Vol. 4, Issue 2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Manurung, A., Panjaitan B, M., & Thesalonika, E. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Hasil Belajar Dalam Materi Bilangan Bulat Di Kelas V UPT SD Negeri 02 Lima Puluh.* 4.
- Mukni'ah. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)* (M. Pd. I. Dr. H. Abd. Muhith, Ed.). Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI).
- Nuraini, S., Aini, N., & Asror, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv B Di Sdn Sukorejo Materi Pecahan.* In *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)* (Vol. 02, Issue 1Nopember).
- Rahmaniati, R., Nurul, D., Kartini, H., Chrismonika, O. :, & Wulandari, A. (2021). *Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models* (Vol. 16, Issue 1).
- Rohma. (2023). *Strategi Pembelajaran Matematika* (Budi Ashari, Ed.).
- Saragih, K. A., Napitupulu, R. P., Sitio, H., & Tambun, R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.* *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 462–468. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3060>

- Simamora, A., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A., Simanjuntak, Tarida. A., Silitonga, Imanuel. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook*.
- Sinaga, D. Y., Frenanda Saragih, G., Rizky Munthe, S., Sihalohe, E., Anggi Karunia Haloho, T., Parman Tampubolon, W., Sinaga, C. V, & Gus Frenanda Saragih, E. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar*.
- Siregar, D., Tarigan, S. H., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III SD. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1).
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika*.
- Sitanggang, S. P., Tambunan, J., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar. In *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia* (Vol. 1, Issue 4).
- Solihah, A. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. In *Jurnal SAP* (Vol. 1, Issue 1).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. www.cvalfabeta.com
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). The Influence of Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (Tgt) Against Interest In Learning Social Studies Grade IV Elementary School 125138 Pematangsiantar. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Learning*.
- Zubaidah, S., & Istikomah, A. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Kombinasi Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Supriyadi Semarang*.