

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Maria Yuliana Theo^{1✉}, Gika Apia² & Ribut Purwojuono³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong,
Indonesia

✉ E-mail: Yulianamaria319@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* masing-masing sebanyak 20 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil pretest belajar siswa (47,86) dengan hasil posttest belajar siswa (81,79). Temuan ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui hasil belajar siswa dapat dilihat dari instrumen, tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun hasil analisis data yaitu menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung = 12,194 lebih besar dari t tabel = 1,770 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, HO ditolak dan Ha diterima. Disimpulkan bahwa model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT); Hasil Belajar; Pembelajaran matematika; Model Pembelajaran; Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 39 Yefman Timur. The method used is a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. Data were obtained through pretest and posttest, each with 20 questions. The results showed that there was a significant difference between the average pretest results of student learning (47.86) and posttest results of student learning (81.79). This finding indicates that the Teams Games Tournament (TGT) model is able to improve students' mathematics learning outcomes through student learning outcomes that can be seen from instruments, tests, observations, and documentation. The results of data analysis using the paired sample t-test showed a calculated t value = 12.194 greater than t table = 1.770 with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Thus, HO was rejected and Ha was accepted. It was concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model had a significant influence on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 39 Yefman Timur.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT); Learning Outcomes; Mathematics Learning; Learning Model; Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam menciptakan manusia yang cerdas, berkarakter, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk moral, keterampilan, dan pola pikir peserta didik secara berkelanjutan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Pandangan ini menunjukkan bahwa pendidikan harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi setiap siswa (Kurniasih & Sani, 2017).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran merupakan tahap fundamental untuk membentuk kemampuan akademik dan karakter siswa. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru perlu memahami karakteristik siswa, merancang pembelajaran, menyampaikan materi dengan cara yang sesuai, serta melakukan evaluasi secara komprehensif (Sanjaya, 2019). Kompetensi pedagogik guru menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD (Permendiknas No. 60 Tahun 2007).

Namun kenyataannya, proses pembelajaran di banyak sekolah dasar masih berpusat pada guru (teacher centered) sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Peran siswa sering terbatas pada mendengarkan, menyalin, dan menjawab pertanyaan tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi pemahaman secara mandiri. Ketidaktepatan metode atau model pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan

kurang mampu memahami materi, terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh banyak siswa (Susanto, 2016).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis. Namun berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan sulit dipahami (Parwati et al., 2023). Hal ini dipengaruhi oleh cara penyampaian guru, kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif, serta rendahnya motivasi belajar siswa.

Hasil observasi awal di SD Negeri 39 Yefman Timur mendukung temuan tersebut. Pembelajaran matematika pada siswa kelas IV masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Proses belajar kurang melibatkan siswa dalam diskusi maupun aktivitas kolaboratif. Akibatnya, siswa tampak pasif, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, serta tidak berpartisipasi aktif dalam memahami materi. Kondisi ini turut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dari 14 siswa di kelas IV, hanya 4 siswa yang mencapai KKM 70, sedangkan 10 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu model yang relevan adalah Teams Games Tournament (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif

yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, permainan akademik, serta turnamen antar siswa. Model ini menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias (Slavin, 2015).

Model pembelajaran TGT disusun melalui beberapa tahapan yaitu penyajian materi, belajar kelompok, permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok. Struktur ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membantu, berdiskusi, dan memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari. Selain itu, unsur permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kejemuhan siswa. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok, sehingga motivasi belajar meningkat (Multyaningsih, 2014).

Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Fauzi & Masrupah (2024) menemukan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain oleh Kharisma (2024) juga menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi matematika. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang efektif dan relevan diterapkan pada tingkat sekolah dasar. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sebagian besar penelitian dilakukan pada sekolah dengan jumlah siswa yang relatif besar dan kondisi sarana pembelajaran yang memadai. Sementara itu, penelitian mengenai penerapan TGT pada

sekolah dengan jumlah siswa terbatas dengan kondisi geografis kepulauan, seperti di SD Negeri 39 Yefman Timur, yang masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengkaji efektifitas model TGT dalam konteks tersebut guna memperkaya bukti empiris dan memberikan gambaran penerapan model TGT pada kondisi sekolah yang berbeda.

Selain mendukung pencapaian aspek kognitif, model TGT juga mendorong perkembangan sosial siswa. Melalui kerja sama kelompok heterogen, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, melatih kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab. Rendahnya kepercayaan diri dan kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran dapat diminimalkan melalui penerapan TGT karena setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam proses belajar (Johnson & Johnson, 2019).

Berdasarkan kondisi di lapangan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur serta dukungan teori dan penelitian terdahulu, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dipandang sebagai solusi pembelajaran yang tepat. Model ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest–posttest, yaitu memberikan tes awal kepada siswa sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti mengetahui perubahan hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Sugiyono, 2015).

Variabel dalam penelitian terdiri atas variabel bebas, yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa. Penerapan TGT meliputi tahapan penyajian materi, belajar kelompok heterogen, permainan akademik, turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi (Slavin, 2015). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 39 Yefman Timur pada tanggal 11–16 Agustus 2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlah siswa relatif kecil.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari pretest dan posttest berbentuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbasis TGT, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti foto kegiatan dan data sekolah.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes. Tes dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang mencakup materi minat dan bakat. Non-tes

dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT), sedangkan dokumentasi berupa data sekolah, foto kegiatan, dan hasil pekerjaan siswa.

Instrumen penelitian meliputi instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa, serta instrumen observasi berbentuk lembar observasi dengan jawaban tegas (ya–tidak/benar–salah). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya melalui *expert judgment* oleh dosen dan guru ahli, sementara reliabilitas diuji dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan diperoleh nilai 0,697 (>0,60) sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov–Smirnov, dan hasil menunjukkan data berdistribusi normal. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan TGT. Kriteria pengujian adalah terdapat pengaruh signifikan jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Maksud hipotesis dalam penelitian ini adalah, *HO*: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur. *Ha*: terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 39 Yefman Timur, yang berlokasi dikampung yefman timur, kec. Salawati Utara, Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat Daya pada bulan Agustus 2025. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 14 siswa yang dimana penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap dalam proses pembelajaran.

Pada tahap persiapan penelitian menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang terdiri dari beberapa tahap, persiapan menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan TGT dan persiapan materi serta media pembelajaran yang akan didiskusikan dikelas.

Pelaksanaan ini dilakukan di kelas IV pada salah satu sekolah dasar yang telah ditentukan sebagai subjek penelitian. Desain penelitian ini yang digunakan adalah one-group pretest-posstest design, yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberi perlakuan, setelah diberi perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest).

Sebelum pelaksanaan pembelajaran peneliti akan menyusun model dan perangkat pembelajaran yang akan menjadi patokan untuk proses penelitian ini, termasud media pembelajaran teams games tournament (TGT), serta instrumen pretes dan posttest yang telah divalidasi oleh ahli. Peneliti juga berkordinasi dengan guru kelas untuk menjadwal dan teknik pelaksanaan penelitian. Pertemuan pertama sampai dengan 2 pertemuan 11-16 Agustus 2025 di jam pertama mata pelajaran.

Pelaksanaan penelitian dikelas pretest pembelajaran menggunakan model konvensional yang biasa diterapkan disekolah, yang dimana proses belajar mengajar hanya berfokus pada guru dan buku teks. Tidak ada intervensi khusus atau

penggunaan media tambahan seperti vidio pembelajaran yang diterapkan dikelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk menjaga kondisi pembelajaran yang standar sebagai banding.

Sedangkan kelas eksperimen ini menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT). Yang dimana dalam model pembelajaran ini mempunyai 5 tahap yaitu, penyajian materi, kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok.

Tabel 1. Hasil pretest dan posttest

No	Nama	Nilai pretest	Nilai posstest
1	Alfa	35	80
2	Arezin	70	100
3	Efrat marice	55	85
4	Elisabet	20	75
5	Falen	40	60
6	Jesikar	65	80
7	Margaretha M. Rumayom	60	100
8	Maya	65	95
9	Novendi mirino	65	100
10	Pitein	25	70
11	Remalya aibekob	75	100
12	Sophia p. Mambrasar	25	60
13	Wasti dorey	35	70
14	Yesayas mambrasar	35	70
Jumlah		670	1.145
Rata-rata		47,86	81,79
Nilai tertinggi		75	100
Nilai terendah		20	60

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 47,86 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa sebesar 81,79. Sehingga hasil pretest dan posttest ini memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran TGT.

Tabel 2. Uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.697	20

0,697 > 0,60. Sehingga instrumen tes yang digunakan peneliti memenuhi kriteria uji reliabilitas atau bisa digunakan karena instrumen tersebut bersifat reliabel.

Berdasarkan Instrumen soal tes hasil cronbach's Alpha sebesar 0,697. Tentunya

Tabel 3. Uji normalitas

N	14
Normal Parameters ^{a,b}	
Mean	.0000000
Std. Deviation	8.20278647
Most Extreme Differences	
Absolute	.131
Positive	.088
Negative	-.131
Test Statistic	.131
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas disimpulkan data berdistribusi normal, yang mana dari hasil tes tersebut uji Kolmogorov-Smirnov untuk Asymp Sig (2tailed) dengan distribusi data 0,200. Adapun untuk sig berdistribusi normal

karena 0,200 > 0,05. Sehingga menggunakan Model Pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika materi pecahan campuran datanya berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji hipotesis Paired Samples Test

Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
			95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	-33.92857	10.41053	2.78233	-39.93943	-27.91771	-12.194	13	.000

Berdasarkan tabel 4 diatas paired sample t test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah. Untuk melihat nilai T_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah N-1, yaitu $14-1 = 13$. Nilai dk = 13 pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.770$. Hasil paired sample t-test t_{hitung} yaitu 12.194 dalam hal ini $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $12.194 > 1.770$ dan Sig. (2 tailed) = $0.000 < 0.05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

Pada penelitian ini peneliti ini menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas IV. Dalam model pembelajaran teams games tournament (TGT) terdapat langkah-langkah pembelajaran yaitu penyajian materi, pada langkah ini siswa diharapkan menyimak materi dari guru, mencatat, dan menanyakan hal yang belum dipahami. Peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh dari model pembelajaran teams games tournament (TGT), jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, Menurut Moh (Waruwu, 2023) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat menganalisis data. Adapun

populasi dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang tidak diberikan model pembelajaran teams games tournamen (TGT) dan yang menggunakan model pembelajaran teams games tournamen (TGT), dengan memperoleh nilai pretes tertinggi 75 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 47,86 sedangkan nilai posttest tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 81,79. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 33,93 poin setelah diterapkan model pembelajaran TGT.

Hasil dari penelitian ini didapatkan dari data yang berupa instrumen tes soal PG dan berdasarkan hasil penelitian data yang dilakukan maka hasil yang didapatkan uji reliabilitas data hasil cronbach's Alpha sebesar $0,697 > 0,60$. Sehingga instrumen tes yang digunakan peneliti memenuhi kriteria uji reliabilitas. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS V 26 dengan menggunakan kolmogrov Smirnov. Signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun sig berdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$ sehingga menggunakan model TGT terhadap hasil belajar matematika datanya berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data tes awal (pretest) dan data tes akhir (posttest) bahwa ada pengaruh dari model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

Sejalan dengan pendapat Fauzi, A. dan Masrupah, S. (2024) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD." menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan

hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Adapun persamaan penelitian penulis dengan penelitian Fauzi, A. dan Masrupah, S. yang dimana, terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT dan fokus pada peningkatan hasil belajar matematika. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, Fauzi, A. dan Masrupah, S. dilakukan pada siswa kelas V SD, sedangkan penelitian penulis ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest, sehingga peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

Selanjutnya siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan model teams games tournament (TGT). Setelah pembelajaran selesai diberikan posttest yang menghasilkan nilai rata-rata 81,79, dari hasil ini terlihat bahwa pembelajaran dengan model teams games tournament (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, berdasarkan uji reliabilitas, nilai $0,697 > 0,60$. Menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

Sejalan pendapat Lider, 2022 model pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam cara mengajar yang berfungsi sebagai lat untuk membantu proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.

Dari penjelasan data yang bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur.

UCAPAN TERIMAKASIH

dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses menyusun jurnal ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Gika Apia, M.Pd.E dan Bapak Dr. Ribut Purwojuono, M.Pd selaku dosen pembimbing saya dan teman-teman seperjuangan serta seluruh keluarga besarku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti apakah terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur. Dapat disimpulkan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Yefman Timur. Siswa yang belajar dengan model ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa tahapan-tahapan dalam model TGT mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT efektif diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara pretes dan hasil belajar posttest yang dimana dapat dilihat dari uji hipotesis, hasil uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test menunjukkan nilai t hitung = $12,194 > t$ tabel = 1,770 dengan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, A. (n.d.). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(01).
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (n.d.). Studi literatur: Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996.
- DITA, K. (n.d.). *Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis pembelajaran matematika peserta didik kelas iii sdn 5 metro pusat*.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Gunarta, I. G. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120.
- johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Allyn & Bacon.
- Kharisma, M. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MI. Tarbiyatul Athfal Tahun*.
- Kurnidih, I., & Sani, B. (2017). Model pembelajaran: Teori dan praktik. Kata Pena.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (n.d.). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Maria Agatha, W. (n.d.). *Analisis pengaruh harga terhadap keputusan pembelian Batik Barong Gung Tulungagung*.
- Mulyaningsih, E. (2014). Metode penelitian

- terhadap bidang pendidikan. Alfabeta.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (n.d.). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Najib, M. B. A., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (n.d.). Multimedia interaktif untuk belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). Belajar dan pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Permendiknas Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2007 tentang Standar Pengembangan dan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran.
- Pohon, Y. Y. (n.d.). "pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS BUDAYATUL HIDAYA RAFA tahun ajaran 2019/2020". https://sg.docworkspace.com/d/sIMKVgb6XAq_2xcAG
- Sanjaya, W. (2019). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. kencana.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Raja Grafindo Persada.
- SAPUTRA, S. D. R. (n.d.). *PENGARUH LATIHAN RESISTANCE BAND TERHADAP DAYA TAHAN OTOT LENGAN PADA ATLET KOP PICKLEBALL UNJ*.
- Sardiman, A. M. (n.d.). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (n.d.). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Solihah, A. (n.d.). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sulastri, R., Sari, N. P., & Hidayat, T. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 34–41.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (n.d.). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22–28.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (n.d.). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Waruwu, M. (n.d.). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.