

**PENGARUH MODEL TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA**

Delavira Nur Luthfiah¹, Agus Saeful Anwar²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

Alamat e-mail : ¹luthfiahdelavira09@gmail.com, ²saefulanwar@upmk.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) model on students' cognitive learning outcomes. This study is a quantitative study of the Quasi Experimental Design type with a Non-Equivalent Control Group Design. The population in this study were all fifth grade students of SDN 1 Darma totaling 59 students. Sampling in this study was Purposive Sampling. The sample used was class VA with 29 students as the experimental class and class VB with 30 students as the control class. The data collection technique in this study used an observation sheet of the implementation of learning on teachers and student learning activities while to measure students' cognitive learning outcomes using a pretest-posttest in the form of a multiple-choice test of 15 questions that had been validated by expert lecturers and teachers. The results of the hypothesis test produced Sig. (2-tailed) $0.009 < 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model has an effect on the cognitive learning outcomes of fifth grade students in Mathematics at SDN 1 Darma as evidenced by the results of the hypothesis test.

Keywords: TGT; learning outcomes; mathematics; elementary school

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Experimental Design* dengan desain *Non-Equivalent Control Grup Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 1 Darma yang berjumlah 59 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas VA dengan jumlah siswa 29 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB dengan jumlah siswa 30 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada guru dan aktivitas belajar siswa sedangkan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa menggunakan *pretest-posttest* berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang telah divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Hasil uji hipotesis menghasilkan

Sig. (2-tailed) $0,009 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SDN 1 Darma dengan dibuktikan dengan hasil uji hipotesis.

Kata Kunci: TGT; hasil belajar; matematika; sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Pada dasarnya sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan yang merupakan tempat terjadinya proses kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan sumber daya manusia.

Menurut Mulyasa (2016) dalam Meri dkk (2022:201) pendidikan adalah interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Sekait dengan penelitian sebelumnya menurut Firdausi (2020:2) salah satu komponen utama yang sangat penting dalam pendidikan adalah guru yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan. Sebagai pengelola proses pembelajaran guru hendaknya memilih dan mendesain model pembelajaran guna meminimalkan kendala yang akan atau mungkin terjadi di kelas.

Menurut Hamalik (2003) dalam

Susanto (2019:3-4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotor*).

Beberapa materi pelajaran dalam setiap jenjang pendidikan sekolah salah satunya yaitu pelajaran matematika, termasuk mata pelajaran wajib dalam pendidikan formal. Sekait dengan pendapat menurut Sarah, dkk (2021) dalam Fauzi & Masrupah (2024:11) menjelaskan matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, peranan penting mata pelajaran matematika dapat kita buktikan dengan melihat mata pelajaran matematika yang jam pelajarannya lebih banyak dari pada jam pelajaran mata pelajaran lain.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan

pemahaman dan penalaran yang kuat, karena dalam matematika siswa dihadapkan dengan banyak rumus dan berbagai jalan penyelesaian untuk mendapatkan jawaban. Namun, pada kenyataannya banyak siswa takut atau tidak percaya diri saat belajar matematika dikarenakan siswa merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dasar seperti operasi bilangan atau pecahan sehingga sulit untuk melanjutkan ke konsep yang lebih kompleks. Sekait dengan penelitian sebelumnya menurut Sulistyarningsih dkk (2022) dalam Moningka dkk (2022:2) bahwa matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami bagi sebagian siswa. Oleh karena itu para siswa banyak mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Siswa yang mengalami kesulitan belajar ditandai juga dengan rendahnya pemahaman tentang materi yang dipelajari.

Masalah lain yang muncul yaitu kebanyakan fokus pada pencapaian nilai ujian sering kali membuat siswa lebih terpaku pada hafalan atau teknik menjawab soal daripada memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran matematika

di sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian untuk hasil belajar yang baik (Yunarti dkk, 2021).

Permasalahan pembelajaran matematika juga terjadi pada siswa kelas V SDN 1 Darma Kabupaten Kuningan. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V yaitu Ibu Siti Halimah, S.Pd selaku guru wali kelas VA dan Ibu Aan Maemanah, S.Pd selaku wali kelas VB pada hari Selasa, 12 November 2024 yang menyatakan bahwa rendahnya nilai belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang membosankan serta sulit, bahkan beberapa siswa menghindari pembelajaran matematika. Sebagai akibatnya, belum terbentuknya rasa kerjasama dan tanggung jawab di antara peserta didik selama pembelajaran matematika. Tentu ini mempengaruhi nilai mata pelajaran matematika yang banyak mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Setiap lembaga pendidikan mengaharapkan hasil belajar siswa nya di atas KKM, namun fakta dilapangan tidak semua

siswa dapat memperoleh hasil belajar diatas KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa di kelas VA dan VB menerapkan KKM pada mata pelajaran Matematika yaitu 70, kemudian hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Matematika di kelas VA yaitu sebanyak 20 orang yang nilainya masih dibawah KKM dengan presentase yaitu 69% dan sebanyak 9 orang yang nilainya diatas KKM dengan presentase 31%. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Matematika di kelas VB yaitu sebanyak 9 orang yang nilainya dibawah KKM dengan presentase 29% dan sebanyak 21 orang yang nilainya diatas KKM dengan presentase 70%.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V masih tergolong rendah khususnya di kelas VA karena kebanyakan siswa yang masih dibawah KKM maka kelas VA menjadi kelas eksperimen, namun sebaliknya di kelas VB menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kebanyakan siswa mendapatkan nilai diatas KKM maka kelas VB menjadi kelas kontrol.

Kemudian diketahui bahwa permasalahan seperti ini disebabkan oleh beberapa faktor. Yaitu kegiatan pembelajaran yang mendominasi pada pemberian soal yang beragam, seperti latihan penghitungan atau soal cerita standar tanpa banyak variasi atau eksplorasi. Menurut Permatasari dkk., (2023:535). Guru lebih banyak mengajarkan langkah-langkah penyelesaian soal secara mekanis tanpa menjelaskan konsep mendalam dibalik prosedur tersebut misalnya dalam penjumlahan pecahan, siswa diajarkan langsung menyamakan penyebut tanpa menjelaskan konsep mendalam dibalik prosedur tersebut. Selain itu dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa cenderung pasif untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, kondisi kelas menjadi ribut, siswa mengobrol, dan tidak memperhatikan guru. Akibatnya, penguasaan materi yang dimiliki siswa rendah sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

Hal tersebut disebabkan kurangnya penggunaan metode atau model yang seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga akan berdampak pada proses pembelajaran. Sebagai seorang guru

sangatlah penting untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, karena apabila masalah rendahnya hasil belajar pada siswa tidak diatasi maka akan berdampak pada sistem pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika. Oleh sebab itu penggunaan berbagai model pembelajaran sangatlah diperlukan sehingga proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan mampu mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di SDN 1 Darma, diperlukan pengoptimalan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif, yang lebih menekankan pada aktivitas belajar siswa secara aktif dan kolaboratif selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dikelas secara menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan model pembelajaran yang menarik pada kelas tinggi akan sangat membantu siswa dalam pemahaman konsep pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan yang selalu dianggap bahwa materi pecahan itu

sulit saat menemukan penyebut dan pembilang. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan hal yang tepat untuk diterapkan.

Menurut Luritawaty (2018) dalam Seran dkk (2019:23-24) bahwa masalah pemahaman konsep matematika dapat diatasi dengan meningkatkan kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sekait dengan pendapat Tamrin dkk (2019:291) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif biasanya diikuti dengan suasana belajar yang menciptakan siswa lebih aktif. Karena tuntutan pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, penerapan model ini biasanya diikuti dengan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi siswa.

Salah satu tahapan penting dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu permainan (*games*) akan mampu membuat siswa tidak bosan terhadap pelajaran matematika. Sekait dengan pendapat menurut Solihah (2016) dalam Tanjung dkk (2022:23) bahwa *Teams Games*

Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Sekait dengan pendapat Damayanti dkk (2017) dalam Seran dkk (2019:25) menjelaskan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran ini menekankan pada kerjasama antar kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum kompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.

Menurut Adiputra & Heryadi (2021:107) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama, interaksi, dan semangat belajar siswa. Selama proses pembelajaran, model ini melibatkan permainan, juga dikenal sebagai *games* (permainan), dan turnamen akademik yang dihubungkan dengan

materi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hutabarat dkk (2024:134) hasil belajar adalah tolak ukur yang telah dicapai siswa setelah belajar dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Menurut Sudjana (2010) Novia dkk (2022:3) mengemukakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Ujiati (2017) dalam Sutiana dkk (2024:14805) hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama proses belajar. Hasil ini termasuk komponen kognitif seperti yang ditunjukkan oleh penilaian hasil kerja mereka, komponen afektif yang mengukur tanggung jawab, dan komponen psikomotor yaitu keterampilan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* merupakan metodologi yang digunakan. Menurut Sugiyono (2022:77) metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian untuk melihat hubungan sebab akibat yaitu perlakuan yang diberikan kepada variabel bebas untuk dilihat hasilnya pada variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yaitu terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tetapi tidak dipilih secara random.

Untuk memperoleh data yang akurat, maka populasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas V di SDN 1 Darma dengan jumlah keseluruhan sampel 59 siswa yaitu 30 siswa laki-laki dan 29 siswi perempuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2022:85) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti menggunakan teknik

sampel tersebut dilihat dari rata-rata nilai Matematika menunjukkan bahwa kelas VB lebih banyak nilai diatas KKM dibandingkan kelas VA. Maka berdasarkan hal tersebut sampel pada penelitian ini mengambil kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional/ceramah.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa instrumen non tes dan tes. Para ahli memvalidasi lembar observasi dan tes hasil belajar sebelum digunakan dalam pembelajaran. Instrumen non tes yang digunakan yaitu lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar disini mengambil hanya kognitif yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang memiliki 4 pilihan jawaban yaitu A,B,C dan D dan mencakup materi Matematika mengenai Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji instrumen penelitian yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Kemudian uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji hipotesis. Uji

hipotesis yang digunakan peneliti yaitu uji-t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

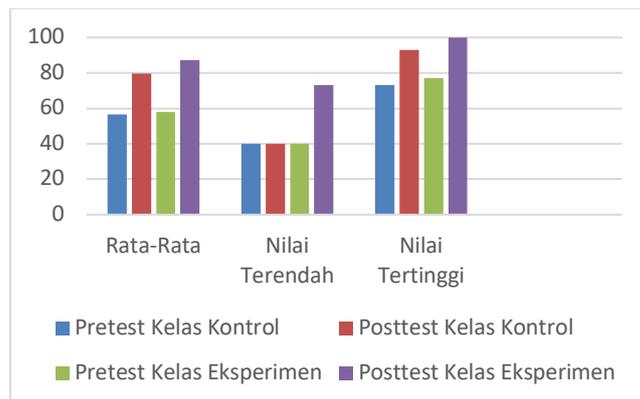
Hasil penelitian yang telah diperoleh berasal dari tahapan-tahapan analisis baik dari uji instrumen hingga uji analisis prasyarat .

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	56,53	79,77	58,10	87,41
Nilai Terendah	40	40	40	73
Nilai Tertinggi	73	93	77	100

Hasil *posttest* kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan pada Tabel 1. Nilai terendah pada kelas kontrol adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 93, dengan rata-rata 79,77. Sedangkan nilai terendah kelas eksperimen yaitu 73, dan nilai tertinggi 100, dengan rata-rata 87,41.

Selanjutnya berdasarkan tabel diatas dapat disajikan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam bentuk diagram pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Hasil Rata-Rata

UJI NORMALITAS

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas

Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.151	30	.078
Posttest_Kontrol	.152	30	.074

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas data *pretest* kelas kontrol menghasilkan Sig. 0,078 > 0,05 dan data *posttest* kelas kontrol yaitu Sig. 0,074 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.156	29	.069
Posttest_Kontrol	.151	29	.092

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Uji N-Gain

Kelas	N	Min.	Max	Rata-Rata N-Gain	Kriteria	Ket
Kontrol	30	0,00	80	43,35	<40	Tidak Efektif
Eksperimen	29	0,00	100	66,01	<56	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan Uji *N-Gain Score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 43,35% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 0% dan maksimal 80%. Sementara untuk rata-rata *N-*

Uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen menghasilkan Sig. 0,069 > 0,05 dan data *posttest* kelas eksperimen yaitu Sig. 0,092 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

UJI HOMOGENITAS

Tabel 4. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.311	1	57	.579

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai Sig 0,579 > 0,05 maka varians data bersifat homogen.

UJI N-GAIN

Dengan uji *N-Gain* rata-rata skor data *pretest* dan *posttest* akan dilakukan perbandingan serta di uji peningkatannya.

Gain Score kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 66,01% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 0% dan maksimal 100%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar

kognitif siswa kelas V SDN 1 Darma dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Sementara penggunaan model pembelajaran TGT cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Darma dalam pembelajaran Matematika materi

penjumlahan dan pengurangan pecahan.

UJI HIPOTESIS

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas data diperoleh kesimpulan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 6. Uji Hipotesis (*Independent Simpel T=Test*)

Hasil Belajar	t-test for Equality of Means						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
	-2.688	57	.009	-7.64713	2.84485	-13.34385	-1.95040
	-2.704	51.960	.009	-7.64713	2.82803	-13.32209	-1.97217

Berdasarkan tabel 6 di atas, uji hipotesis menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,009 < 0,05. Dengan demikian jika H₀ ditolak dan H_a diterima maka menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak/pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Matematika kelas V SDN 1 Darma.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,009. Dimana berdasarkan kriteria pengambilan Keputusan ketika taraf signifikansi Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V. Namun Ketika

taraf signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dengan demikian dapat diketahui bahwa Sig. (2-tailed) 0,009 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.

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

dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV B di SDN Sukorejo Materi Pecahan” bahwa hasil uji-t dapat diketahui sebelum diberi perlakuan hasil perhitungan uji-t menunjukkan 0,30 dan setelah diberi perlakuan hasil perhitungan uji-t menunjukkan 0,04 yang artinya *Asymp sig (2-tailed)* lebih kecil dari $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis H_a diterima”. Maka dapat dikatakan terdapat adanya pengaruh rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B di SDN Sukorejo.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Temuan *pretest* mendukung hal tersebut, yaitu kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,53 sedangkan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,10.

Nilai Sig dari temuan uji hipotesis semakin mendukung hal tersebut. Sig. (*2-tailed*) $0,009 < 0,05$. Oleh karena itu, jika H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika berpengaruh atau terdampak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Firdausi, N. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres. 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75).
- Hutabarat, E. G., Simarmata, E. J., Juliana, Gaol, R. L., & HS, D. W. S. (2024). Pengaruh Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD UPTD SDN 11 Pekan Tolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 7(2), 133–142.
- Meri, E. G., & Mustika, D. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 200–208.
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Novita Chintia Moningka, Santje M. Salajang, & Murni Sulistyaningsih. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(4), 01–12.
- Permatasari, A. Cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian* (2nd ed.). CV. ALFABETA.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Firdausi, N. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75).
- Hutabarat, E. G., Simarmata, E. J., Juliana, Gaol, R. L., & HS, D. W. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD UPTD SDN 11 Pekan Tolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 7(2), 133–142.
- Meri, E. G., & Mustika, D. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 200–208.
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Novita Chintia Moningka, Santje M. Salajang, & Murni Sulistyaningsih. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(4), 01–12.
- Permatasari, A. Cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian* (2nd ed.). CV. ALFABETA.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edisi Kedu). Prenadamedia Group.
- Sutiana, Wardiah, D., & Amiruddin. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang*. 7, 14804–14807.
- Tamrin, M., Azkiya, H., Bagindo, J., Chan, A., Aia, P., & Tangah, K. (2019). Penerapan Model-Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 289–298.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.

Yunarti, Y., Wulantina, E., & Wahyuni,
S. (2021). *Kemampuan
Matematis Untuk Guru dan Calon
Guru Matematika* (Y. Yunarti, E.
Wulantina, & S. Wahyuni (eds.)).
Idea Press Yogyakarta.