

**PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
MEDIA FLIPCHART TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI 2 KARANG SARI**

Dinda Sri Athiya Lilla^{1*}, Sowiyah², Jody Setya Hermawan³

^{1, 2, 3}PGSD FKIP Universitas Lampung

^{1*}dindul.athialilla12@gmail.com, ²sowi.unila@gmail.com,

³jody.setya@fkip.unila.ac.id

Corresponding author*

ABSTRACT

The problem of this research is the low mathematics learning outcomes of students, and educators have not implemented the Team games tournament (TGT) model. The purpose of this study was to determine the effect of the Team games tournament (TGT) model assisted by flipchart media on mathematics learning outcomes of grade IV of Elementary School 2 Karang Sari. This type of research uses quantitative research with a quasi-experimental method and a research design using a pretest posttest control group design. The research sample was students in grade IV of Elementary School 2 Karang Sari with a total of 19 students. The research sampling technique used a purposive sampling technique. The data analysis technique used a simple linear regression test, obtained F count of 1998.329 > F_{table} 4.45 with a significant value of 0.000 < 0.05. The results of the study are that there is an influence of the Team games tournament (TGT) model assisted by flipchart media on the learning outcomes of mathematics in grade IV of SD Negeri 2 Karang Sari.

Keywords: Learning outcomes, Team games tournament model, flipchart media, mathematics

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik, serta pendidik belum menerapkan model Team games tournament (TGT). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model Team games tournament (TGT) berbantuan media flipchart terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian menggunakan pretest posttest control group design. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari dengan jumlah 19 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, diperoleh F_{hitung} sebesar 1998,329 > F_{tabel} 4,45 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh model Team games tournament (TGT) berbantuan media flipchart terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari.

Kata kunci: Hasil belajar, model Team Games Tournament, media flipchart, matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut (Rahman, 2021) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar peserta didik. Namun, kenyataannya di berbagai jenjang pendidikan, masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi masa depan peserta didik serta kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terungkap beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika, yaitu (1) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), (2) masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika yaitu materi bangun datar, khususnya membedakan antara keliling dan luas bangun datar, (3) kurangnya

pemanfaatan media oleh pendidik sehingga pembelajaran terkesan monoton. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil sumatif tengah semester (STS) semester ganjil terdapat peserta didik yang belum tuntas pada mata pembelajaran Matematika. Berikut hasil STS semester ganjil mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 1 Data STS mata pelajaran Matematika kelas IV

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian	
			Tuntas	Belum Tuntas
IV A	70	19	6	13
IV B	70	17	15	2

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 2 Pasar Madang pada saat STS masih rendah dan belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hal itu dapat dilihat bahwa nilai peserta didik kelas IV B yaitu 15 dari 17 peserta didik (88%) yang tuntas, sementara 2 peserta didik (12%) lainnya belum tuntas. Situasi ini lebih memprihatinkan di kelas IV A, yakni hanya 6 dari 19 peserta didik (31%) yang tuntas, dan 13 peserta didik (69%) belum tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

Matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari masih rendah.

Dilihat dari permasalahan yang telah dipaparkan, pentingnya peran dan tujuan pendidikan menuntut pemerintah untuk terus melakukan pembaharuan agar tercapainya sistem pendidikan yang lebih baik melalui penataan dalam berbagai komponen pendidikan, salah satunya adalah melalui perbaikan kurikulum. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari penerapan sebuah kurikulum yang senantiasa harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Menurut (Lestari dkk., 2023) dalam kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengatur pembelajarannya sendiri, sehingga peserta didik merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran. Kurikulum merdeka berfokus terhadap materi esensial, pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Model kooperatif memiliki beberapa tipe, antara lain: 1) *student team achievement division* (STAD), 2) jigsaw, 3) *team games tournament*

(TGT), 4) *group investigation* (GI), 5) *picture and picture*. Penelitian ini memilih model kooperatif tipe *team games tournament*. Menurut (Novia Pitriani dkk., 2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan penguatan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian Novia Pitriani dkk. (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa model *team games tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas II. Diah & Siregar (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Modifikasi Metode

Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” menunjukkan bahwa model ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII. Selanjutnya, penelitian Jannah dkk. (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” menyebutkan model *team games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III.

Berdasarkan permasalahan diatas, model pembelajaran *team games tournament*, perlu diuji cobakan pada kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari sebagai upaya peningkatan hasil belajar Matematika. Hal ini karena model *team games tournament* merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan

menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, Kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari”

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Dikemukakan oleh, (Sugiyono, 2013) bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I-VI SD Negeri 2 Karang Sari yang berjumlah: 233, menentukan sampel penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Peneliti dalam menentukan sampel penelitian berdasarkan rata-rata kemampuan peserta didik di setiap kelas. Kemampuan tersebut diidentifikasi melalui nilai Sumatif Tengah Semester (STS) pada mata pelajaran Matematika yang diperoleh peserta didik kelas IV A dan IV B berjumlah 36.

Adapun variabel penelitian ini sebagai berikut.

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh model *team games tournament* berbantuan media flipchart yang disimbolkan dengan huruf "X".
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang disimbolkan dengan huruf "Y".

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik tes, dan observasi.

Uji validitas instrumen digunakan untuk memastikan apakah alat ukur yang digunakan mampu

menghasilkan data yang valid. Dalam penelitian ini validitas instrumen dianalisis menggunakan metode validitas konstruksi (*construct validity*). Menurut (Simarmata dkk., 2019) , dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu untuk mengukur kemampuan dalam bidang yang diukur atau sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Berdasarkan perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 20$ dengan signifikansi 5% r_{tabel} adalah 0,456, maka diperoleh 12 butir soal yang valid dan 8 butir soal yang tidak valid, 12 butir soal tersebut yang akan digunakan peneliti sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Instrumen dianggap reliabel, jika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama dan tetap menghasilkan data yang konsisten. Menurut (Arikunto, 2010) reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa suatu instrumen dapat diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah memenuhi standar kualitas. Kriteria Perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS versi 25* Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan

dengan nilai tabel r *product moment* dengan $dk = 20$, signifikansi α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,456. Sehingga diketahui bahwa r_{11} (0,901) $> r_{tabel}$ (0,456) instrumen dinyatakan reliabel.

Daya pembeda soal dibutuhkan karena instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut (Pradita dkk., 2023) , daya pembeda merupakan kemampuan butir soal untuk dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah dalam penguasaan materi yang sedang diuji. Berdasarkan hasil analisis peneliti maka terdapat 10 soal dengan klasifikasi baik dengan indeks 0, 40-0,69, dan terdapat 2 soal dengan klasifikasi baik sekali dengan indeks 0,70 – 1,00.

Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Penulis menggunakan rumus yang dikemukakan (Arikunto, 2018) untuk menghitung tingkat kesukaran soal, Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran terdapat 11 soal yang termasuk dalam kategori sedang dengan indeks 0,31 – 0,70,

dan 1 soal yang termasuk dalam kategori mudah dengan indeks 0,71 – 1,00.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

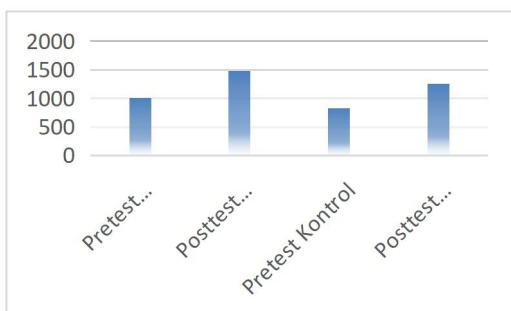
Data hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan sebagai sampel penelitian. Data tersebut diolah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *team games tournament* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari. Deskripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Pretes, Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen (II A)		Kelas Kontrol (II B)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	19	19	17	17
Nilai Tertinggi	84	98	82	98
Nilai Terendah	24	54	12	50
Σ	1010	1479	830	1256
Mean (Rata-rata)	53,157	77,842	48,824	73,882
Median	54	76	46	72
Modus	48	78	24	68
Standar Deviasi	20,27	11,58	23,65	13,37
Tercapai (>69)	5	16	4	10
Belum Tercapai (<69)	14	3	13	7

Berdasarkan tabel di atas, data hasil dari penelitian yang dilakukan pada kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen (IV A) dengan jumlah peserta didik 19 orang dan kelas kontrol (IV B) dengan jumlah peserta didik 17 orang, penelitian ini mengukur hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen (IV A) memiliki nilai *pretest* tertinggi yaitu 84 dan kelas terendahnya yaitu 24, dengan jumlah data keseluruhan sebesar 1010. Sedangkan untuk *posttest*, nilai tertinggi yaitu 98 dan nilai terendah yaitu 54 dengan jumlah data keseluruhan 1479. Sementara itu, untuk kelas kontrol (IV B) memiliki nilai *pretest* tertinggi yaitu 82 dan nilai terendah yaitu 12 dengan jumlah data keseluruhan sebesar 830. Sedangkan untuk *posttest*, nilai tertinggi yaitu 98 dan nilai terendah yaitu 50 dengan jumlah data keseluruhan sebesar 1256.

Gambar 1. Grafik Diagram Batang Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*



Dari histogram yang ditampilkan, terlihat bahwa setelah model *team games tournament* (TGT) diterapkan di kelas eksperimen, terjadi peningkatan nilai dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu menjadi $77,84 > 73,88$. Perbedaan peningkatan ini disebabkan oleh adanya perlakuan khusus pada kelas eksperimen melalui penggunaan model *team games tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan serupa. Hal ini menunjukkan bahwa model *team games tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengujian analisis persyaratan data dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sementara itu, uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan memiliki varian yang seragam atau homogen.

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah data dari setiap kelas dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Data yang akan diuji normalitasnya yaitu

data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *shapiro-wilk* dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS *versi* 25. Data dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Rekapitulasi data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest_Eksperimen	0,156	19	0,200*	0,916	19	0,095
	Posttest_Eksperimen	0,179	19	0,112	0,958	19	0,533
	Pretest_Kontrol	0,164	17	0,200*	0,918	17	0,134
	Posttest_Kontrol	0,112	17	0,200*	0,978	17	0,941
*. This is a lower bound of the true significance							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan table, hasil uji normalitas terhadap data *pretest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah 0,095 dan pada kelas kontrol sebesar 0,134. Karena kedua nilai tersebut melebihi taraf signifikansi 0,05, maka sesuai

dengan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dari kedua kelas berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas untuk data *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,533 sedangkan kelas kontrol sebesar 0,941. Kedua nilai ini juga lebih besar dari 0,05, sehingga data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan mengikuti distribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *levene*. Perhitungan uji *levene* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS *versi* 25. Data dikatakan homogen, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen. Rekapitulasi data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,497	1	34	0,486
	Based on Median	0,440	1	34	0,512
	Based on Median and with adjusted df	0,440	1	33,788	0,512
	Based on trimmed mean	0,484	1	34	0,492

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Posttest
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,076	1	34	0,307
	Based on Median	0,926	1	34	0,343
	Based on Median and with adjusted df	0,926	1	33,788	0,343
	Based on trimmed mean	1,083	1	34	0,305

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol dan eksperimen didapatkan nilai $0,486 > 0,05$, maka data bersifat homogen. Untuk kelas *posttest* eksperimen dan kontrol

didapatkan nilai signifikansi $0,307 > 0,05$, maka data bersifat homogen.

Pada kelas eksperimen dilakukan observasi peserta didik dalam penerapan model *team games tournament* berbantuan media *flipchart*. Lembar observasi keterlaksanaan model *team games tournament* sesuai dengan sintaks pada pembelajaran matematika. Observasi dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas IV A. Adapun hasil keterlaksanaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

N	Tingkat Keberhasilan	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
1	>80	Sangat aktif	-	-
2	60-79	Aktif	12	64%
3	40-50	Kurang aktif	2	10%
4	<40	Tidak aktif	5	26%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan tabel 10 diperoleh persentase keterlaksanaan model *team games tournament* berbantuan media *flipchart*, sebanyak 12 peserta didik (64%) dengan kategori aktif, 2 peserta didik (10%) dengan kategori

kurang aktif dan 5 peserta didik (26%) dengan kategori tidak aktif.

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model *team games tournament* berbantuan media *flipchart*) terhadap Y (hasil belajar matematika). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS versi 25*.

Tabel 8 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1998,329	1	1998,329	82,018	,000 ^b
Residual	414,197	17	24,365		
Total	2412,526	18			

a. Dependent Variable: Hasil belajar Matematika

b. Predictors: (Constant), Model *Team Games Tournament*

Berdasarkan analisis sesuai tabel 8, dapat dimaknai bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $1998,329 > 4,45$ dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Kesimpulan perhitungan uji regresi linear sederhana adalah H_a diterima yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh signifikan model

team games tournament berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari. kooperatif tipe *picture and picture* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri 2 Pasar Madang. Adapun besar pengaruh variabel X (model *team games tournament* berbantuan media *flipchart*) terhadap Y (hasil belajar matematika) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,910 ^a	0,828	0,818	4,936

a. Predictors: (Constant), Model *Team Games Tournament*

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R²) dapat diketahui bahwa koefisien determinasi variabel X berada pada 0,828. Hal ini berarti bahwa model *Team games tournament* berbantuan media *flipchart* memiliki pengaruh yang bermakna secara statistic terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

D. Kesimpulan

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik yang dapat dilihat dari hasil STS semester ganjil tahun 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada penerapan model *Team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari. Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik ketika sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team games tournament* (TGT) berupa *pretest* dan ketika sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team games tournament* (TGT) berupa *posttest*. Dibuktikan dengan hasil uji regresi, diperoleh F_{hitung} sebesar 1998,329 > F_{tabel} 4,45 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa model *Team games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari.

DAFTAR PUSTAKA

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. 2022. Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8611>
- Agustira, S., & Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Agustriyani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. 2020. Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 05(1), 30–34.
- Aldino Santoso, F., Kristen Satya Wacana, U., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. 2020. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 2, Nomor 1).
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bumi Aksara, Ed.).

- Augina, A., Program, M., Ilmu, S., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Kesehatan, I., Jambi, U., Letjend, J., No, S., 33, T., & Pura, J. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. Dalam *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* (Vol. 12).
- Azhar, H., Sadar, M., Lhaura Van Fc, L., Pratama Putra, P., Lancang Kuning, U., & Yos Sudarso, J. K. 2022. *Penerapan Metode Dokumentasi Untuk Monitoring Logbook dan Presensi Mahasiswa Kerja Praktek di Politeknik Negeri Bengkalis*. 7(2), 2022.
- Bayu Ahyar, D., Butsi Prihastari, E., & Rahmadsyah. 2021. *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.).
- Bukhari. 2022. Model Teams Games Tournament. *Jurnal Eksperimental*, 11(1), 18.
- Dewi Kurnia Sari, R. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1).
- Diah, R., & Siregar, N. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 4, 1033–1042.
<http://jurnaledukasia.org>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dalam *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Nomor 2).
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Efendy, A. 2021. *Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Guppi Pagar Alam*.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa*.
- Fahrurrozi, M., Suparmanto, Alparizi, S., & Mardawiah, M. 2023. *Media Flipchart dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab: Tinjauan Masalah di MTS Sabilal Muhtadin*. 2.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febriyani, Wulansari, D., Jurnal, H., Nursela, N., Rarasati, I. P., & Kameluh Agustina, D. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 1(3).
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*.

- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Kusumaningrum, N., Ismanto, B., Profesi, P., Universitas, G., & Wacana, K. S. 2023. Implementasi Model TGT Berbantuan Media Gayang sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- Kuswendi, U. 2022. Pembelajaran Pecahan Senilai melalui Teori Dienes di Kelas IV SDN 195 Isola Kota Bandung. *Journal of Elementary Education*, 05, 3.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. 2023. Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(05). <https://lipi.go.id/id/>
- Listiana, Y., Dani Septiyan, G., & Siliwangi, I. 2021. *Creative of Learning Students Elementary Education* Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbasis *Online* di masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04, 3.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. 2021. Analisis Validitas, Reliabilitas, Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. Dalam *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Uyun, N., & Rean, G. T. 2023. Implikasi Teori Psikologi Kognitif dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *AI-DYAS*, 2(3). <https://doi.org/10.58578/alldyas.v2i3.1465>
- Marfu, S. 2022. Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Muhammad. 2020. *Pemanfaatan Media Display pada Proses Pembelajaran*. <https://ullilfahri.skb.ovh/>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan* (Muncarno, Ed.).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar*.
- Nasruddin. 2019. Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. Dalam *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952* (Vol. 9, Nomor 1).

- Novia Pitriani, N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar: Vol. I (Nomor 1).
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Nuralan, S., Ummah, K., & Haslinda. 2022. Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. 1.
- Patonah, S., & Miftakhul Jannah, F. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Chart* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam *Ainara Journal* (Vol. 5, Nomor 4).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Perwita Sari, S., & Aprilia, S. 2020. Penggunaan Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Dalam *Educational Journal of Elementary School* (Vol. 1).
<http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/indeks>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. 2023. Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. Dalam *Original Research*.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. 2021. Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270–3278.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1331>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. 2020. *Mobile Game* Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan *Construct 2* di SDN Sasaksaat (Vol. 1, Nomor 1).
<http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar.
- Rani, D. E. 2022. Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Rinaldi, A., Novalia, & Syazali, M. 2021. Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan. *Penerbit IPB Press*.
- Sadrina, Setiawan, Z., & Anna Lastya, H. 2021. Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli (Vol. 05, Nomor 2).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Santoso, E., & Dwi Pamungkas, M. 2021. Teori Behaviour (E.Throndike) dalam Pembelajaran Matematika. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *PRISMA*, 4, 174–178.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Savira Maulidya, N., & Nugraheni, E. A. 2021. Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari *Self*

- Confidence. 05(03), 2584–2593.
- Simarmata, N. N., Sulistya Wardani, N., & Prasetyo, T. 2019. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Toleransi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD (Vol. 3, Nomor 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sintia, I., Danil Pasarella, M., & Andi Nohe, D. 2022. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya Terbitan II*.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. (Alfabeta, Ed.).
- Sukenda Egok, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Sutiana, Wardiah, D., & Amirudin. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. 2023. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Syarif, N., Syahrir, M., & Nurhasanah. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 25 Makassar. 6.
- Tri Anggini, I., Clara Riana, A., Suryani, D., & Wulandari, R. 2022. Pengelolaan Kurikulum dan Pembelajaran. Dalam *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA | Vol 1* (Vol. 3).
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. 2021. Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student assessment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Umar, M. 2021. Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutraind : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., Gandasari, A., Stkip Persada, K., & Sintang, I. 2021. *Studi Kasus Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai*. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, T. E. 2020. Implementasi *Perencanaan Pembelajaran*. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>
- Widodo, S., Ladyani, F., & Asrianto, L. O. 2023. Buku Ajar Metode Penelitian.

- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Learning.
- Zahrani, N. 2019. Pengembangan Media *Flipchart* Bertemakan Kelestarian Alam untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak Usia Dini di TK IT Zia Salsabila Medan.