

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI UPTD SD NEGERI 122349 PEMATANGSIANTAR

Trinisa Hutagalung¹, Esti Marlina Sirait², Radode K. Simarmata³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Corresponden E-mail; trinisahutagalung706@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima: 02 Februari 2026
 Direvisi: 21 Februari 2026
 Disetujui: 14 Maret 2026
 Tersedia Daring: 30 April 2026

Kata Kunci:

Hasil Belajar; Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games; Tournament Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik tes yang akan diberikan pada penelitian ini adalah menggunakan soal pilihan ganda sebagai pre-test dan post-test yang bernilai (1) jika jawaban benar dan bernilai (0) jika jawaban salah, tes akan diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji-t dilihat bahwa thitung sebesar 44,199. Sedangkan ttabel 2,06. Sedangkan ttabel dengan taraf berjumlah 24 sehingga ttabel berjumlah (2,06) dengan taraf signifikan (-2 tailed). Sehingga diperoleh (44,199 > 2,06) Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar maka H_a diterima dan H_o ditolak.

ABSTRACT

Keywords:

Learning Outcomes; Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament, Mathematics.

This study aims to determine whether there is an effect of the Teams Games Tournament learning model on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. This research is a quantitative study. The data collection techniques used in this study were tests and documentation. The test technique applied consisted of multiple-choice questions administered as a pre-test and post-test, scored (1) for correct answers and (0) for incorrect answers. The tests were given before and after the treatment. Data analysis techniques included normality testing and hypothesis testing. The results of the t-test showed that the calculated t-value (t_{hitung}) was 44.199, while the t-table value (t_{tabel}) was 2.06 at a significance level with 24 degrees of freedom (two-tailed). Since $44.199 > 2.06$, it can be concluded that there is an effect of the Teams Games Tournament learning model on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Therefore, H_a is accepted and H_o is rejected.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup serta berkontribusi dalam masyarakat. Kemajuan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya, yang dibentuk melalui sistem pendidikan yang efektif dan berkelanjutan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi diri, spiritualitas, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan hidup. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, belajar bertanggung jawab, dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan juga berperan dalam membentuk kemampuan individu untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia, pendidikan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan global. Metode pembelajaran di masa lalu yang hanya menekankan pada penyampaian pengetahuan kini dianggap tidak lagi relevan. Saat ini, pendidikan perlu beradaptasi menjadi proses yang mendukung siswa dalam mengasah potensi serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah kurikulum.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini, Indonesia sedang bertransisi dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka.

Guru sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam hal ini, guru dipandang sebagai faktor determinan terhadap pencapaian mutu prestasi belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan guru merupakan faktor utama dalam mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar dengan kata lain guru harus menciptakan suatu kondisi belajar yang sebaik-baiknya bagi peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada proses ini, setiap individu belajar berbagai materi untuk mendapatkan pengetahuan baru yang berpotensi mengubah perilakunya. Setiap mata pelajaran saling terkait dan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh mata pelajaran yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan secara wajib kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dalam kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena mengandung konsep yang berjenjang dari yang sederhana hingga dalam melakukan perhitungan. kompleks. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami konsep

matematika dengan baik. Kesulitan dalam mempelajari matematika juga sering kali terkait dengan kesulitan dalam memahami istilah dan konsep matematika serta dalam melakukan perhitungan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar yang terletak di Jl. Bola Kaki Kecamatan Siantar Timur Kota Pematangsiantar siswa Kelas IV terdiri dari 25 siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data nilai ulangan harian siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar

KKTP	Nilai Kelas	Jumlah Siswa	Presentase %	Ketuntasan
70	> 70	10 Orang	40%	Tuntas
	< 70	15 Orang	60%	Tidak Tuntas
	Jumlah Keseluruhan	25 Orang	100%	

Dari tabel diatas dilihat bahwa masih banyak nilai siswa yang dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih cenderung rendah. Guru telah berusaha melakukan perbaikan dengan memberikan latihan dan pekerjaan rumah setiap akhir pertemuan, namun belum tercapai hasil yang diharapkan. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang baru yaitu dengan melakukan variasi model pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika, sebagian siswa cenderung lupa dengan materi yang di ajarkan. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa ribut di kelas sehingga tidak dapat menyampaikan kembali materi yang sudah diajarkan. Hal ini menyebabkan peran guru masih dominan dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dengan penggunaan metode yang sering kali sama. Situasi seperti ini dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi belajar peserta didik karena kurangnya dinamika, inovasi, dan kreativitas dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga belum aktif dilibatkan secara langsung, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan atau meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Metode

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang spesifikasi yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik Sugiyono (2019:7). Sedangkan metode penelitian pre-eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest Design (tes awal- tes akhir pada kelompok tunggal), dimana dalam kelompok sampel itu diberikan perlakuan (Variabel bebas) tepatnya di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui Pretest. Setelah perlakuan diberikan hasil penelitian diamati dengan diberikan Posttest. Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar yang beralamat di Jalan. Bola Kaki. Desa/Kelurahan, Banjar. Kecamatan/Kota, Kec. Siantar Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Adapaun materi Pelajaran dipilih dalam penelitian ini adalah materi Pembagian Pecahan Biasa. Populasi yaitu jumlah keseluruhan dari sasaran yang ingin diteliti oleh peneliti yang dimana akan ditarik sebuah kesimpulan. Populasi bukan sekedar jumlah pada subjek atau objek yang ingin diteliti melainkan keseluruhan subyek dan obyek yang ada.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka yang menjadi pupolasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Peneliti menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data sebagai berikut:

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang di sampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (pretest) dan diakhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (posttest). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Tujuan dilakukannya tes ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Matematika setelah menggunakan pembelajaran model TGT (Team Game Tournament). Tes yang diberikan kepada peserta didik berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal

Menurut Sugiyono (2022), Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dan informasi untuk keperluan penelitian dalam bentuk laporan, foto, buku, arsip, dokumen, catatan angka, dan foto. Dokumentasi yang diperoleh oleh pihak terkait guna untuk mengetahui Sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, foto-foto proses belajar siswa, serta hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru kelas IV.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakna di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar, Jl Bola Kaki, Kel. Banjar, Kec. Siantar Barat Kota Pematangsiantar pada bulan April 2026. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Eksperimen dengan menggunakan rancangan One Group Pretest-Posttest Design yang dilakukan pada kelas IV di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 siswa, yang

pertama dilakukan pada penelitian ini adalah pemberian pretest kepada peserta didik agar dapat mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), kemudian dilakukan pembelajaran pada mata Pelajaran Matematika materi Pembagian Pecahan dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) setelah dilakukan pembelajaran kemudian dilakukan uji posttest, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Uji Validitas

Uji validitas tes terhadap 30 soal pilihan ganda dilakukan di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar kelas IV menggunakan rumus kolerasi *Product Moment* dari *Person* pada Tingkat siginitifikansi 5% (0,05) dengan N=30. Dalam kriteria ini, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tergolong valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tes soal tergolong tidak valid, r_{tabel} dari N = 30 yaitu sebesar 0,361.

Jumlah soal yang valid dalam validasi tes ini sebanyak 25 soal sedangkan yang tidak valid sebanyak 5 soal.

Tabel 2. Data Uji Validitas Tes

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,521839	0,361	Valid
2	0,640953	0,361	Valid
3	0,640953	0,361	Valid
4	0,700686	0,361	Valid
5	0,627981	0,361	Valid
6	0,500126	0,361	Valid
7	0,539044	0,361	Valid
8	0,524657	0,361	Valid
9	0,700686	0,361	Valid
10	0,559158	0,361	Valid
11	0,524657	0,361	Valid
12	0,524657	0,361	Valid
13	0,039578	0,361	Tidak Valid
14	0,320225	0,361	Tidak Valid
15	-0,2932	0,361	Tidak Valid
16	-0,09655	0,361	Tidak Valid
17	0,700686	0,361	Valid
18	0,700686	0,361	Valid
19	0,700686	0,361	Valid
20	0,847192	0,361	Valid
21	0,672832	0,361	Valid
22	0,524657	0,361	Valid
23	0,640953	0,361	Valid
24	0,608067	0,361	Valid
25	0,640953	0,361	Valid
26	0,722651	0,361	Valid
27	-0,01229	0,361	Tidak Valid
28	0,524657	0,361	Valid
29	0,685925	0,361	Valid
30	0,640953	0,361	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas tes yang terdiri dari 30 butir soal tes yang di ujikan, terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Maka yang layak di ujikan untuk penelitian adalah 25 soal.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas tes menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Nilai Cronbach's Alpha reliable jika besar dari 0,70. Analisis reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Statistik SPSS 24. Adapun uji reliabilitas dapat ditampilkan dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,875	30	Kuat

(Sumber : IBM SPSS Statistic 24)

Dari data table di atas, uji reliabilitas diperoleh r hitung sebesar 0,361 dengan (N=30) diperoleh bahwa $0,875 > 0,361$. Maka dapat disimpulkan instrument yang digunakan dalam penelitian dapat dikatakan reliable dan termasuk kriteria reliabititas tinggi.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat Tingkat kesukaran setiap soal yang dibagikan dan menentukan apakah soal tersebut terlalu mudah atau terlalu sulit. Hasil perhitungan Tingkat kesukaran item soal terhadap 30 soal tes yang di uji menunjukkan item soal yang diterima sebanyak 25 soal tes dan yang ditolak sebanyak 5 soal. Apabila indeks kesukaran siswa 0,00-0,30 kriteria soal dikatakan sukar 0,30-0,70 kriteria soal dikatakan sedang dan 0,70-1,00 kriteria soal dikatakan mudah. Pengujian pada tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan SPSS 24 dan diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Kesukaran Tes

No	Indeks Tingkat Kesukaran Siswa	Kriteria
1	0,77	Mudah
2	0,90	Mudah
3	0,90	Mudah
4	0,97	Mudah
5	0,87	Mudah
6	0,83	Mudah
7	0,80	Mudah
8	0,93	Mudah
9	0,97	Mudah
10	0,80	Mudah
11	0,93	Mudah
12	0,93	Mudah
13	0,97	Mudah
14	0,97	Mudah
15	0,97	Mudah
16	0,93	Mudah
17	0,83	Mudah
18	0,93	Mudah
19	0,90	Mudah
20	0,83	Mudah
21	0,90	Mudah

No	Indeks Tingkat Kesukaran Siswa	Kriteria
22	0,87	Mudah
23	0,93	Mudah
24	0,93	Mudah
25	0,90	Mudah

Analisis tingkat kesukaran diperoleh hasil yaitu butir soal yang termasuk kriteria mudah sebanyak 25 soal.

Uji Daya Pembeda

Tabel 5. Hasil Uji Daya Pembeda

NO	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,40	Baik
2	0,69	Baik
3	0,66	Baik
4	0,67	Baik
5	0,49	Baik
6	0,44	Baik
7	0,42	Baik
8	0,59	Baik
9	0,67	Baik
10	0,58	Baik
11	0,47	Baik
12	0,59	Baik
13	0,67	Baik
14	0,67	Baik
15	0,67	Baik
16	0,81	Baik Sekali
17	0,54	Baik
18	0,59	Baik
19	0,69	Baik
20	0,67	Baik
21	0,64	Baik
22	0,76	Baik Sekali
23	0,59	Baik
24	0,78	Baik Sekali
25	0,69	Baik

Pengujian daya beda tes dari 25 butir soal terdapat 3 soal dalam kategori Baik Sekali, dan soal kategori Baik ada 22 soal.

Pre Test dan Post Test

1. Pre- Test

Pelaksanaan pre-test dilakukan pada tanggal 13 April 2026. Pre-test bertujuan untuk mengetahui nilai awal dari seluruh siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Peneliti memberikan 25 soal yang telah divalidasi berupa soal pilihan berganda kepada seluruh siswa di kelas penelitian. Berikut data hasil nilai Pre-test yang telah dilakukan di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar.

Tabel 6. Nilai Pre-Test Siswa Kelas IV SD

NO	Nama Siswa	Pretest	KKTP	Keterangan
1	Tasya	56	70	Tidak Tuntas
2	Afif	48	70	Tidak Tuntas
3	Aqilla	64	70	Tidak Tuntas
4	Bibi	52	70	Tidak Tuntas
5	Habib	72	70	Tuntas
6	Raden	60	70	Tidak Tuntas
7	Navisa	68	70	Tidak Tuntas
8	Khazahah	44	70	Tidak Tuntas
9	Raka	60	70	Tidak Tuntas
10	Ahmad	48	70	Tidak Tuntas
11	Ripaldi	52	70	Tidak Tuntas
12	Azka	76	70	Tuntas
13	Vasya	64	70	Tidak Tuntas
14	Fajar	48	70	Tidak Tuntas
15	Aldrik	44	70	Tidak Tuntas
16	Ramzam	56	70	Tidak Tuntas
17	Luthfi	52	70	Tidak Tuntas
18	Baim	68	70	Tidak Tuntas
19	Zain	44	70	Tidak Tuntas
20	Irgi	60	70	Tidak Tuntas
21	Rego	48	70	Tidak Tuntas
22	Naira	72	70	Tuntas
23	Rauvit	52	70	Tidak Tuntas
24	Cicillia	72	70	Tuntas
25	Ozam	56	70	Tidak Tuntas
Jumlah		1.436		
Rata-rata		57,44		

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil data pre-test di atas, yang dilakukan sebelum penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai pre-test siswa masih tergolong rendah terlihat dari data yang diperoleh siswa pada table diatas yaitu nilai 44 ada 3 siswa, nilai 48 ada 4 siswa, nilai 52 ada 4 siswa, nilai 56 ada 3 siswa, nilai 60 ada 3 siswa, nilai 64 ada 2 siswa, nilai 68 ada 2 siswa, nilai 72 ada 3 siswa, nilai 76 ada 1 siswa. Setelah melihat data pada table 4.5 di atas, maka perolehan nilai rata-rata (mean) pre-test dari siswa kelas IV SD Negeri 122349 Pematangsiantar seperti table berikut:

Tabel 7. Perhitungan rata-rata (Mean) Nilai Pre-Test

Statistik Deskripsi	Nilai
Minimum	44
Maksimum	76
Mean	57,44

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, setelah melihat nilai minimum siswa adalah 44 dan nilai maksimum 76, maka diperoleh rata-rata dari nilai pre-test siswa kelas IV

UPTS SD Negeri 122349 Pematangsiantar sebelum penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Rata-rata nilai pre-test yaitu 57,44.

Post-Test

Tabel 8. Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

NO	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pretest (X ₁)	Nilai Posttest (X ₂)
1	Tasya	P	56	80
2	Afif	L	48	72
3	Aqilla	P	64	88
4	Bibi	L	52	76
5	Habib	L	72	92
6	Raden	L	60	84
7	Navisa	P	68	88
8	Khazahah	P	44	68
9	Raka	L	60	80
10	Ahmad	L	48	72
11	Ripaldi	L	52	76
12	Azka	L	76	96
13	Vasya	P	64	84
14	Fajar	L	48	72
15	Aldrik	L	44	68
16	Ramzam	L	56	80
17	Luthfi	L	52	76
18	Baim	L	68	92
19	Zain	L	44	64
20	Irgi	L	60	84
21	Rego	L	48	72
22	Naira	P	72	92
23	Rauvit	L	52	76
24	Cicillia	P	72	96
25	Ozam	L	56	80
	Jumlah		1.436	2008
	Rata-rata		57,44	80,32

Berdasarkan hasil data post-test di atas, yang dilakukan setelah penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), hasil nilai post-test Matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, terlihat dari data yang diperoleh siswa pada table diatas yaitu nilai 64 ada 1 siswa, nilai 68 ada 2 siswa, nilai 72 ada 4 siswa, nilai 76 ada 4 siswa, nilai 80 ada 4 siswa, nilai 84 ada 3 siswa, nilai 88 ada 2 siswa, nilai 92 ada 3 siswa, nilai 96 ada 2 siswa. Terlihat bahwa jumlah keseluruhan hasil pre-test yang diperoleh rata-rata 57,44. Namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), rata-rata nilai post-test 80,32.

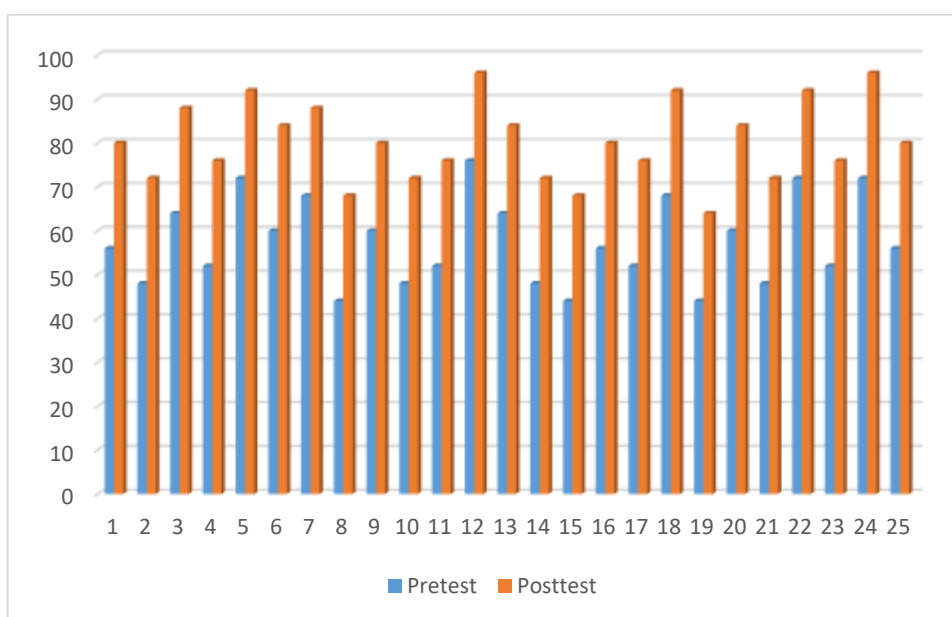
Setelah melihat table 4.7 di atas, maka memperoleh nilai rata-rata (Mean) post-test dari siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar seperti pada table berikut:

Tabel 9. Perhitungan Rata-Rata (Mean) Nilai Post-Test

Statistik Deskripsi	Nilai
Minimum	64
Maksimum	96
Mean	80,32

(Sumber : IBM SPSS Statistic 24)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, setelah melihat nilai minimum siswa adalah 64 dan nilai maksimum 96, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar setelah penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Post-test) yaitu 80,32.



Gambar 1 .Diagram Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan diagram batang diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Post-Test lebih tinggi dari nilai rata-rata Pre-Test, Dimana nilai Mean Pre-Test 57,44 dan nilai rata-rata Post- Test 80,32. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengkaji apakah sebaran pada data sebuah kelompok data terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dapat dengan menggunakan Uji Shapiro-Wilk. Dasar pengambilan Keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signitikan > 0,05, maka data tersebut terdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dalam table sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Shapiro-Wilk	Taraf Signifikan	Keterangan
Pre-Test	0,10	0,05	Normal
Post-Test	0,38	0,05	Normal

(Sumber : IBM SPSS Statistic 24)

Dari table 10 di atas, dapat dilihat bahwa uji ini menggunakan Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan peneliti dibawah 30 orang. Dari table terlihat bahwa hasil uji normalitas memperoleh sognitifikansi pada Pre-Test sebesar 0,10 dan signitifkansi pada Post-Test sebesar 0,38. Maka dapat disimpulkan bahwa Pretest dan posttest berdistribusi normal karena hasil signifikansi yang diperoleh $> 0,05$.

Uji-t

Uji-t untuk mengetahui pengaruh dari Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa.

Tabel 11. Hasil Uji-t

Keterangan	Nilai
t_{hitung}	44,199
t_{tabel}	2,06
Taraf Signifikan	0,000

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai sig $0,000 < 0,005$ maka terdapat pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Hasil analisis uji paired sample dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang diterima t_{hitung} sebesar 44,199 sedangkan t_{tabel} dengan taraf df berjumlah 24 sehingga diperoleh $44,199 > 2,06$. ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar, 25 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini melibatkan pemberian tes dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal di kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Sampel sebanyak 30 siswa di kelas IV dan diberikan 30 butir soal untuk dijawab. Setelah melaksanakan uji instrument untuk siswa kelas IV, ditemukan bahwa 25 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Uji validitas dari 30 butir soal yang diujikan terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil pengujian reliabilitas tes diperoleh $r_{hitung} = 0,875$ yang termasuk dalam kategori reliabilitas kuat. Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 13 – 14 April 2026 dengan memberikan materi yang akan diajarkan pada materi pembagian pecahan. Tindakan yang diberikan terlebih dahulu yaitu melakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya. Adapun nilai rata-rata pretest yaitu 57,44. Untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menerima pelajaran, siswa diberikan posttest yang terdiri dari item atau soal yang sama tetapi soal dengan sistem secara acak. Adapun nilai rata-rata posttest pada kelas IV yaitu 80,32. Nilai awal pre-test siswa tergolong rendah dan mengalami kenaikan nilai pada post-test. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pre-test mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukannya post-test. Sehingga seluruh siswa pada saat post-test mendapatkan nilai diatas rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari pretest ke posttest setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal ini mengindikasikan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada saat pretest, nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami secara mendalam materi yang diajarkan. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai posttest. Kenaikan nilai tersebut membuktikan bahwa siswa mampu menyerap materi lebih baik melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi yang terdapat dalam TGT. Model TGT menekankan pembelajaran kooperatif melalui tim, permainan, dan turnamen yang memacu semangat siswa. Aktivitas permainan dan kompetisi mendorong siswa untuk aktif belajar, saling berdiskusi, serta berusaha memberikan jawaban yang benar demi kemenangan kelompoknya. Suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan ini membuat siswa lebih termotivasi, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Secara keseluruhan, peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest membuktikan bahwa Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. TGT tidak hanya memberikan pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, TGT layak dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a) Dari data hasil pretest, peneliti menemukan terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa adalah 57,44. Setelah mengetahui hasil belajar pretest maka diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada saat proses pembelajaran, tahap selanjutnya peneliti memberikan posttest. Dari hasil analisis hasil posttest siswa, peneliti menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai >70 kategori lulus 25 siswa dengan nilai rata-rata 80,32
- b) 2. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung 44,199 berdasarkan ttabel dari $n - 1 = 24$ pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai ttabel sebesar 2,06. Hasil menunjukkan nilai ttabel sebesar 2,06. Hasil menunjukkan nilai thitung > ttabel yaitu $44,199 > 2,06$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pretest dan posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh pada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar.

5. Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 185.
- Aji. W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2),119.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta. (mis. 2010/2014/2016).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi ke-3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 205.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Of Journal Islamic Education*, 6(1) 19-32
- Beety Yohana, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Mat Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru* (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2024).
- Darsono, D. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Daryanto, D. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desi Nur Ika, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Taycnament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pembulatan Deft Penaksiran Kelas IV SDIT Ar Raihan Bantul* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018)
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In A. Syaddad (Ed.), CV. KAAFFAH LEARNING CENTER (Vol. 162, Issue 2188). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Drs. H. Isjoni, M.Si., Ph.D , *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Hal. 14
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fashikhah, (2022 : 19). Pendekatan Sainifik Berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipr TGT Pada Materi Operasi Hitung Campuran.
- Febrinawati Yusup. (2018). *Jurnal Ilmiah Kependidikan. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Vol 7/1.
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi model experiential learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 5(1), 79-88.
- Hakim, S. A., & Sofyan, H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas SDN Kelap Dua*

06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal Of Elementary Education*, 1(4), 249-263

Hamalik. (2006:30). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : bumi Aksara.

Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika" *PENDIDIKAN MATEMATIKA PARADIKMA*, (Medan: Universitas Negeri Medan), vol. 6/2014, h.134-135.

Hidayat, Siti Khayroiyah (2018 : 15-19) *jurnal MathEducation Nusantara*. Pengembangan Desain Didaktis pada Pembelajaran Geometri. Vol.1/ No.1.

Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Jakarta: Alfabeta.

Istarani (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan. Media Persada.

Jihad-Abdul Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Multi Presindo.

Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka : Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta : Kemendikbudristek.

Lisenia Monika, S., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Lisenia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 5877-5889.

Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metode dan Paradigmatik*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016), h, 199.

Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metode dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 199.

Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), h. 81.

Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2013),h. 22

Mulyasa dan Siti R. Mas (2008 : 7) *jurnal Inovasi*. Profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Vol. 5/ No.2.

Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 39.

Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h. 77.

Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*,2. 01

Puputri Alda, M Jaya Adi Putra (2022). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Vol. 11/6.

Purnomo A, Kanusta. A. dkk (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Rineka Cipta

- Purwati, Ni Nyoman., Suryawan, 1 Putu Pasek & Apsari, Ratih Ayu. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, Model-model Pembelajaran, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), h. 224
- Sabila Yusma Al Wahida, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa (Jakarta: UIN Systir Hidayatullah, 2023).
- Simamora, D. Sihombing, Sotarduga. Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2023/2024. Jurnal Sains Student Research. Vol. 1/ No. 2.
- Slavin, Robert E. (2009). Pembelajaran Kooperatif. Bandung: Nusamedia.
- Solihah A. (2016) Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal SAP. Vol 1 (1) Hal 47-48
- Sudaryono, Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), h. 43
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ISBN 979-8433-64-0
- Sugiyono. (2022) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2010: 335) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. (2013).
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwar Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 29-30.
- Tabrani dan Muhammad Amin, Model Pembelajaran Cooperative Learning, Jurnal Pendidikan dan Konseling, No.2, Vol.5,(2023),hlm.200-213.
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 83.
- Viska Nur Indah Lestari,dkk, Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament Pada Materi Statistika Kelas VII Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Jurnal Ilmu Pengetahuan, No. 2, Vol. 9, (2024), hlm. 131-140.
- Vivi Anggraini, Mardhiyah Dwi Ilhami (2023) Jurnal Entrepreneur dan Manajemen Sains. Pengaruh Kualitas Produk dan Promosi Melalui Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian di Vlawless Kefir Kota Bengkulu. Vol 4(1), 216-226.