

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI UPTD SDN 122379 PEMATANGSIANTAR

Reyza Tiavan Recia Sihombing¹, Hetdy Sitio², Lisbet Novianti Sihombing³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

Corresponden Email: sihombingreyza319@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar matematika pada materi pecahan di kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar, di mana data awal menunjukkan 77,27% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 72. Kondisi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental berbentuk One Group Pretest-Posttest Design. Populasi sekaligus sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 22 orang, yang diambil melalui teknik Simple Random Sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk esai sebanyak 5 butir soal yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model TGT. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest yang menunjukkan nilai signifikansi sesuai kriteria penerimaan hipotesis (H_a diterima). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Penerapan model ini efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa melalui interaksi kelompok yang kompetitif dan menyenangkan.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Matematika, Pecahan

Abstract

This research was prompted by the low mathematics learning outcomes in fraction materials among fifth-grade students at UPTD SDN 122379 Pematangsiantar, where preliminary data revealed that 77.27% of students had not achieved the established Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) of 72. This condition was caused by conventional, teacher-centered learning processes, leading to student passivity and a lack of motivation. This study aims to examine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' mathematics learning outcomes at the school. The research methodology employed a quantitative approach with a Pre-Experimental design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample consisted of all 22 fifth-grade students at UPTD SDN 122379 Pematangsiantar for the 2025/2026 academic year, selected using the Simple Random Sampling technique. Data collection was conducted through a learning outcome test consisting of 5 essay items that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using descriptive statistics and hypothesis testing via the Paired Sample T-Test assisted by SPSS software. The results indicated a significant improvement in learning outcomes following the implementation of the TGT model. This was evidenced by the comparison of pretest and posttest mean scores, which yielded a significance value meeting the criteria for hypothesis acceptance (H_a accepted). Consequently, it can be concluded that the TGT cooperative learning model has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes. The application of this model is effective in increasing student engagement, motivation, and conceptual understanding through competitive and enjoyable group interactions.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Mathematics, Fractions

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar karena menjadi landasan dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep, tetapi juga agar mereka dapat menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi matematika yang dianggap cukup kompleks dan menantang bagi siswa kelas V Sekolah Dasar adalah materi pecahan (Muryani, 2019).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Matematika di Sekolah Dasar masih menghadapi beberapa kendala yang berasal dari faktor guru dan siswa. Pada umumnya siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa cenderung menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit yang mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat belajar siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, seperti kurang berani bertanya, kurang terlibat dalam diskusi, serta tidak fokus saat guru menjelaskan materi. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep matematika menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Zebua et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang perlu mendapat perhatian. Permasalahan ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi, serta kreativitas dalam menyajikan materi belum mampu menarik perhatian siswa merupakan penyebab permasalahan dalam pembelajaran matematika. Dari sisi siswa, rendahnya kebiasaan berlatih mengerjakan soal, keterbatasan waktu belajar yang hanya dilakukan di sekolah, serta kecenderungan mudah melupakan materi yang telah dipelajari menjadi faktor penghambat dalam memahami konsep matematika (Novritasari et al., 2022).

Materi pecahan merupakan salah satu materi matematika yang aplikasinya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan termasuk ke dalam materi bilangan yang menjadi dasar penting dalam pembelajaran matematika di sekolah. Materi pecahan telah dipelajari sejak jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama sebagai bekal untuk memahami konsep matematika yang lebih lanjut (Siahaan et al., 2024). Penguasaan materi pecahan sangat mendukung pemahaman terhadap materi lain, seperti operasi hitung bilangan, perbandingan, dan pengukuran. Selain itu, kemampuan dalam menguasai materi pecahan membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari, seperti pembagian makanan, pengaturan waktu, pengukuran bahan, dan perhitungan bagian tertentu dari suatu keseluruhan (Yunanda et al., 2018).

Menurut pendapat Tarigan (Azizah et al., 2021) Pembelajaran matematika bukan hanya merupakan orientasi pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan segala kegiatan dalam

proses belajar mengajar. Oleh karena itu, mempelajari materi pecahan merupakan hal yang penting bagi siswa dalam menunjang kemampuan matematika dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar pada tanggal 19 Januari 2026, diperoleh data hasil belajar siswa pada materi pecahan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan siswa kelas V materi pecahan di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026

No	Mata Pelajaran	Semester	Jumlah Siswa	KKTP	Ketuntasan	
					<KKTP (Tidak Tuntas)	>KKTP (Tuntas)
1	Matematika	2	23	72	18	5

Berdasarkan tabel Hasil ulangan siswa kelas V materi pecahan di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026 secara rinci dari 22 siswa, jumlah siswa yang mencapai nilai KKTP sebanyak 5 siswa dengan presentase 22,73%. Sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai nilai KKTP sebanyak 17 siswa dengan persentase 77,27%. Berdasarkan data ini dapat kita lihat bahwa hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar masih rendah. Peneliti menduga jika proses pembelajaran di kelas masih tetap dilakukan seperti saat ini, maka akan timbul kembali masalah yang mirip di masa yang akan datang.

Sementara Djalal (2017) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial, Ngalmun (Nurbaiti, 2021) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang pola pengajaran tatap muka di kelas dan untuk menentukan bahan/perangkat pembelajaran termasuk buku, media (film), jenis, program media komputer, dan kurikulum (sebagai mata kuliah untuk pembelajaran). Sehubungan dengan hal di atas maka dalam pembelajaran matematika di kelas guru harus menerapkan model pembelajaran yang menuntut siswa memiliki kemampuan menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung membuat siswa kurang termotivasi, pasif dalam kegiatan belajar, dan belum sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan (Palupi & Rahayu, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Oktariantio & Handayanto, 2021). Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu model pembelajaran kooperatif (Syafitri et al., 2019).

Model pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama dan *learning* berarti pengetahuan atau pembelajaran sehingga *cooperative learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi dan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan

bersama. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan.

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) adalah Model Pembelajaran Kooperatif Turnamen Permainan Tim (*Teams Games Tournament/TGT*), yang memungkinkan diskusi, demonstrasi, permainan bergaya turnamen, dan pemberian penghargaan. Dengan pendekatan ini, siswa belajar dalam kelompok yang beragam, saling mendukung pemahaman satu sama lain tentang materi pelajaran dan secara aktif berpartisipasi dalam kompetisi dan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual (Diamanda Yuana Putri, 2023). Diharapkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Turnamen Permainan Tim (*TGT*) dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan bertanggung jawab dalam pendidikan mereka (Rizqi et al., 2025).

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda (Azis & Pertiwi, 2021). Model pembelajaran *TGT* diimplementasikan melalui presentasi kelas, kelompok belajar, permainan, kompetisi, dan hadiah untuk kelompok dengan nilai tertinggi. Siswa dapat mengembangkan semangat kerja sama, mendorong tanggung jawab dan persaingan sehat, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam kegiatan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Dapat dikatakan bahwa paradigma pembelajaran ini menawarkan keuntungan, seperti pengembangan sikap kelompok, perolehan kemampuan fisik untuk bermain, dan kemampuan beradaptasi dengan teman sebaya (Rahmi et al., 2021).

Selain itu, model pembelajaran *TGT* digunakan karena penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa paradigma ini dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian Echa, model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar dalam matematika, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas. Senada dengan penelitian Siti menjelaskan bahwa penerapan model *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar (Panggabean et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar”

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan sarana untuk memperoleh kebenaran ilmiah, untuk melakukan penelitian yang baik dan akurat, seorang peneliti harus memperhatikan metode penelitian, atau lebih spesifiknya, metode penelitian yang sesuai dengan bidang yang diteliti, sehingga hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan, yaitu dengan kondisi di lapangan. Metode penelitian eksperimental dapat dipahami sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menentukan

pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkontrol, penulis menggunakannya dalam penelitian ini (Parhusip et al., 2023).

Hal ini terjadi ketika temuan penelitian tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain Pre-Eksperimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok, yaitu siswa. Karena penelitian ini hanya mencakup satu kelompok anak-anak kelas V dari UPTD SDN 122379 Pematangsiantar dan tidak memiliki kelas pembanding, desain ini dipilih (Sinta, 2023).

Dalam desain ini, terdapat dua tahap pengukuran, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pecahan. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Setelah perlakuan diberikan, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran Slavin adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), yang menggunakan permainan untuk meningkatkan daya saing akademis dan kerja tim. Sebanyak 22 siswa kelas lima dari UPTD SDN 122379 Pematangsiantar berpartisipasi dalam penelitian ini, yang mengikuti langkah-langkah yang diuraikan dalam desain penelitian:

Pada tahap ini, peneliti melakukan berbagai persiapan sebelum pelaksanaan penelitian agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Wahyuningsih et al., 2021). Adapun kegiatan yang dilakukan ialah (a) menyusun perangkat pembelajaran, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang disesuaikan dengan materi pecahan pada kelas V. Modul ajar ini memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan model TGT, serta evaluasi pembelajaran yang akan digunakan selama penelitian berlangsung, (b) menyusun instrumen penelitian, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal yang disusun disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi pada materi pecahan, sehingga dapat mengukur kemampuan siswa secara tepat, (c) menyusun lembar soal untuk games dan tournament, peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terkait materi pecahan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir siswa, (d) menyiapkan media pembelajaran, peneliti menyiapkan media pembelajaran yang mendukung proses penyampaian materi, seperti papan tulis, smartwatch, agar siswa lebih mudah memahami materi, (e) melakukan koordinasi dengan guru kelas, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar terkait jadwal pelaksanaan penelitian, kondisi siswa, serta teknis pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan agar kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan situasi di sekolah dan (f) menentukan pembagian kelompok, peneliti merencanakan pembagian kelompok sebelum

pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademis, siswa dibagi menjadi lima kelompok yang beragam agar mereka dapat saling mendukung dalam pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar, yang beralamat di Jl. Sentosa, Asuhan, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah UPTD SDN 122379 Pematangsiantar, pada kelas V karena belum pernah dilakukan penelitian terkait judul peneliti di sekolah tersebut dan sesuai latar belakang bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa di sekolah tersebut masih rendah.

Waktu yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian ± 2 minggu pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan jadwal kegiatan pembelajaran di sekolah agar proses penelitian dapat berjalan secara optimal tanpa mengganggu aktivitas belajar mengajar. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian juga disesuaikan dengan kesiapan peserta didik serta pihak sekolah dalam mendukung kelancaran pengambilan data penelitian.

Sugiyono (Yunita et al., 2020) mendefinisikan populasi sebagai wilayah umum yang terdiri dari objek atau individu dengan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diperiksa dan diambil kesimpulannya. Arikunto (2020) menegaskan bahwa keseluruhan subjek penelitian disebut sebagai populasi. Penelitian disebut penelitian populasi jika seseorang ingin melihat setiap aspek dari suatu bidang studi. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 22 orang.

Sugiyono (Nainggolan et al., 2022) mendefinisikan sampel sebagai himpunan bagian dari populasi dengan ciri-ciri yang serupa. Sampel adalah himpunan bagian dari populasi yang dipilih untuk suatu penelitian agar mencerminkan ciri-ciri umum populasi tersebut. Dengan kata lain, sampel berfungsi sebagai perwakilan populasi sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi secara umum. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, karena populasi yang diteliti dianggap memiliki karakteristik yang relatif homogen. Setiap orang dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian menggunakan metodologi pengambilan sampel ini (Arieska & Herdiani, 2018). Selain itu, simple random sampling juga termasuk metode dasar dalam teknik sampling yang sering digunakan sebagai landasan dalam pengembangan metode pengambilan sampel yang lebih kompleks. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi mewakili populasi (Diah & Siregar, 2023). Peneliti melakukan analisis data setelah mengumpulkan informasi dari setiap responden. Peneliti menyusun data berdasarkan variabel dan kategori siswa, membuat tabel data, menampilkan data, melakukan perhitungan untuk mengatasi perumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis, di antara tugas-tugas lainnya (Sugiyono, 2021). Untuk memastikan dampak model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa dalam pecahan, teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini untuk memproses data hasil belajar siswa.

Hasil pretest dan posttest siswa kelas V memberikan data untuk analisis (Ulfia & Irwandani, 2021).

Statistik deskriptif dan inferensial digunakan dalam proses analisis data. Hasil belajar siswa, termasuk nilai rata-rata, tertinggi, dan terendah pada pretest dan posttest, dijelaskan menggunakan statistik deskriptif. Untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan terdistribusi secara teratur, uji normalitas juga dilakukan. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, uji normalitas ini dilakukan. Dampak paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kemudian dinilai menggunakan uji t. Hipotesis penelitian diterima atau ditolak berdasarkan temuan uji tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

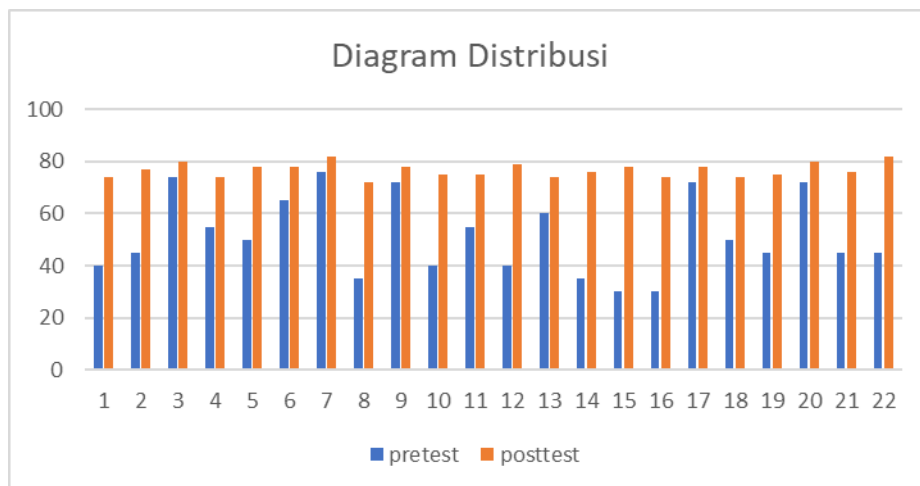
Untuk menguji dampak model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa, penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental ini dilakukan di UPTD SDN 122379 Pematangsiantar pada siswa kelas lima matematika yang mempelajari pecahan menggunakan desain pra-eksperimental Satu Kelompok *Pretest-Posttest*. Pada hari Kamis, 9 April 2026, saya menilai kualitas sepuluh soal esai dari instrumen penelitian pada siswa di SD Negeri 097806 Karang Sari sebelum melakukan penelitian utama. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah soal-soal tersebut dapat membedakan kemampuan siswa dan valid, dapat diandalkan, serta tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pretest untuk menentukan kemampuan awal siswa sebelum penerapan model TGT, dan posttest setelah perlakuan TGT untuk menentukan apakah model tersebut benar-benar meningkatkan hasil belajar siswa (Armidi, 2022). Hal ini dilakukan setelah mengidentifikasi sejumlah soal yang sesuai untuk tes selanjutnya. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi, yang akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini menggunakan tabel t dengan cara yang ditunjukkan di bawah ini:

Hasil Uji Instrumen

Uji validitas adalah uji untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu $\leq$ mengukur apa yang ingin diukur, uji validitas bertujuan untuk menguji kevalidan suatu butir tes yang akan di ujikan. Instrumen hasil pembelajaran *pretest-posttest* terdiri dari 10 pertanyaan esai. Untuk menguji validitas soal tes pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft excel* dengan metode korelasi *product moment* yaitu suatu instrumen dikatakan valid bila $r_{hitung} > r_{tabel}$. r_{tabel} pada penelitian ini yaitu sesuai jumlah siswa 22 dengan dengan kode r tabel 0,4227. Jadi instrumen dikatakan valid bila $r_{hitung} > 0,4227$. Proses menghitung menggunakan bantuan *IBM SPSS 26* dan harus memenuhi beberapa kriteria, diantaranya validitas dan reliabilitas (Tanjung & Theresia, 2022).

Berdasarkan uji di atas, dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 5 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Soal yang valid digunakan untuk *Pretest* dan *Posttest*. Sehingga jumlah soal yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu 5 butir soal.

Hasil Data Penelitian



Gambar 1. Diagram Distribusi Nilai Pretest dan Posttest siswa kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar

Berdasarkan Gambar terlihat adanya perbedaan distribusi nilai pretest dan posttest yang cukup jelas. Nilai *pretest* siswa cenderung tersebar pada rentang rendah hingga sedang, dengan nilai minimum 30 dan maksimum 76, menunjukkan kemampuan awal siswa masih bervariasi dan relatif rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, distribusi nilai *posttest* mengalami pergeseran ke arah yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai minimum menjadi 72 dan nilai maksimum mencapai 82. Selain itu, hampir seluruh nilai *posttest* berada pada rentang yang lebih sempit dan tinggi, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang merata di antara siswa (Utari et al., 2018).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *TGT* tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga memperbaiki distribusi nilai siswa menjadi lebih baik dan homogen.

Analisis Data

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data nilai pretest dan posttest dari sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak (Yahya & Bakri, 2019). Karena jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 22 responden maka uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Berikut ini disajikan hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Uji Normalitas

Hasil	Sig. Shapiro wilk	Taraf signifikan	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,60	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,184	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi pada pretest $0,60 > 0,05$ maka data terdistribusi normal dan posttest $0,184 > 0,05$ maka data terdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah paradigma pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Pengujian hipotesis berikut digunakan untuk menguji hipotesis berikut:

Tabel 2. Hasil Uji hipotesis

Keterangan	Nilai
t-tabel	1,72
t-hitung	-8,65
Taraf signifikan	0,05
Pearson.sig	0,00

Hasil perhitungan uji hipotesis pada tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa $t_{tabel} >$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 1,72. Sedangkan t-hitung yang diperoleh adalah -8,65. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar.

Pembahasan

Temuan penelitian akan dibahas pada bagian ini. Kesimpulan yang diperoleh dari data yang dikumpulkan dan dianalisis adalah hasil penelitian. Studi ini bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan pecahan, berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Zulfira et al., 2019).

Sebelum instrumen yang digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen di SD Negeri 097806 Karang Sari untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas soal. Berdasarkan uji validitas, diperoleh bahwa dari 10 butir soal esai yang diujikan terdapat 5 soal yang dinyatakan valid dan 5 yang dinyatakan tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar instrumen telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang baik, sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal-soal valid yang digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, sedangkan soal yang tidak valid digunakan karena tidak mampu mengukur kemampuan siswa secara tepat. (Panuntun, 2020)

Berdasarkan hasil uji instrumen, diketahui bahwa dari 10 butir soal esai yang diuji cobakan, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian

(Mukminah et al., 2020). Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,682, dimana nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} (0,4227), sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat keandalan yang tinggi (Pitriani et al., 2022). Selain itu, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa soal yang digunakan berada pada kategori baik, sehingga mampu membedakan kemampuan siswa (Amni et al., 2021).

Berdasarkan hasil belajar *pretest* siswa, diketahui bahwa nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 76 dengan nilai rata-rata 51,4. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Selanjutnya, hasil belajar *posttest* menunjukkan nilai terendah sebesar 72 dan nilai tertinggi sebesar 82 dengan nilai rata-rata sebesar 76,7 (Nurhasanah, 2018). Dengan demikian, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum perlakuan (Ismah & Ernawati, 2022).

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan tersebut signifikan atau tidak, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* (Situmorang & Pangaribuan, 2021). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar (-9,152), sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar (1,72). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, jika dilihat dari nilai signifikansi diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar (0,00) < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest* (Suardin & Andriani, 2021).

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki dampak besar pada hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan yang berhasil untuk pengajaran matematika di sekolah dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang yang diperoleh maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar. Dengan diperoleh t_{hitung} -8,654 dan t_{tabel} =1,72 dari hasil tersebut H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan kerjasama agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan variasi yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian lainnya, sehingga dapat memperluas wawasan dan manfaat dari model pembelajaran tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.V15i2.25716>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Vi Sd. *Journal Of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.V6i2.45825>
- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (Tgt) With Play Wheel Media On Students' Interest In Biology Education Stkip Pembangunan Indonesia. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1752(1), 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012015. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.386>
- Diamanda Yuana Putri, K. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Bidang Akuntansi Dengan Penerapan Model Teams Games Tournament Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(3), 1137–1148. <https://doi.org/10.47668/Pkwu.V11i3.954>

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Muryani, S. (2019). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berlatih Lari Pada Siswa Kelas 3 Sd Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018/2019 Semester I. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 260–270.
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., & Sihombing, P. S. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Penemu Dan Manfaatnya Kelas Vi Uptd Sd Negeri 122368 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 62–70. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8116>
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Implementation Of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament To Improve Student Science Learning Outcome Of Junior High School. *Jurnal Pijar Mipa*, 17(5), 650–656. <https://doi.org/10.29303/jpm.v17i5.3716>
- Nurbaiti. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v5i1.1587>
- Oktariantio, M. L., & Handayanto, S. K. (2021). Science Learning Tools With Cooperative Models Of Teams Games Tournament To Improve Students Learning Outcomes In Primary Schools. *Aip Conference Proceedings*, 2330(1), 060014. <https://doi.org/10.1063/5.0043391>
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>
- Panggabean, J. H., Defi Siregar, M. S., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect Of Teams Games Tournament (Tgt) Method On Outcomes Learning And Conceptual Knowledge In Physics Science. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1819(1), 012047.

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>

- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswakelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal Of Sport Coaching And Physical Education*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.15294/jscpe.V5i1.36807>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.V11i2.13816>
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (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.
- Rahmi, A., Nuraina, N., & Listiana, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 1(2), 134. <https://doi.org/10.29103/jpmm.V1i2.6499>
- Rizqi, F., Melisa, M., & Haryono, Y. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Menggunakan Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 1223–1233. <https://doi.org/10.30605/Pedagogy.V10i3.6957>
- Siahaan, Y. W., Murdiyanto, T., & Meidianingsih, Q. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 63–70. <https://doi.org/10.21009/jrpms.082.08>
- Sinta, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Dan Instansi Pemerintah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 90–95. <https://doi.org/10.54124/jlmp.V20i2.107>
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/jevte.V1i2.29383>
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.289>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/Atp.V3i2.9911>
- Tanjung, E. S., & Theresia, M. (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. <https://doi.org/10.37081/jipdas.V2i2.319>

Ulfia, T., & Irwandani, I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ljsme.V2i1.4220>

Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/jp.V5i1.5635>

Wahyuningsih, D., Muchson, M., Saefi, M., Muntholib, M., & Suryadharma, I. B. (2021). The Integration Effects Of Socratic Online Game In Cooperative - Teams Games Tournament (Tgt) Models To Student Learning Outcomes And Learning Motivation On Salt Hydrolysis Topic. *Aip Conference Proceedings*, 2330(1), 020024. <https://doi.org/10.1063/5.0043115>

Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Aplikasi Qr Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.V5i01.12023>

Yunanda, H., Advinda, L., & Sumarmin, R. (2018). Effects Of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (Tgt) And Entry Behavior Student To Learning Competence Class Xi Ipa Senior High School 1 Lengayang. *International Journal Of Progressive Sciences And Technologies (Ijpsat)*, 6(2), 329–339. <https://doi.org/http://ijpsat.ijsh-journals.org/>

Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.V9i1.606>

Zebua, R. B. J., Zendrato, P. N. S., Harefa, O. J., & Harefa, E. (2023). The Effect Of Using Quizlet Media On Teams Games Tournament Type Cooperative Learning On The Mastery Of Science Concepts In Pre-Service Elementary Teachers. *International Conference On Education Of Suryakencana (Iconnects Proceedings)*. <https://doi.org/10.35194/cp.V0i0.3045>

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.V5i3.8418>