



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

Sulastry Marbun

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Hetdy Sitio

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Nancy Angelia Purba

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen
Pematangsiantar

Abstract This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative learning model on student learning outcomes in Mathematics in spatial construction material in class V of HKBP Tomuan Pematangsiantar Private Elementary School. The type of research used in this research is quantitative research using experimental methods (pre-experimental design). Data analysis is quantitative/statistical in nature with the aim of testing predetermined hypotheses. The research population was in class V of HKBP Tomuan Private Elementary School located in East Siantar District. The sample in this research was taken from one class which was used as a One Group class so that the samples in this research were all class V students at HKBP Tomuan Pematangsiantar Private Elementary School, totaling 23 students. The sampling technique in this research is a saturated sampling technique. The data collection technique in this research uses a test in the form of multiple choice questions which has four choices, namely a b c and d with a total of 25 questions. The research results obtained were that there was an increase in student learning outcomes, namely with an average posttest of 86.73 while the pretest was 49.78 with a hypothesis test of 21,930. When compared with the posttest score, students experienced an increase in learning outcomes, namely 36.95. This can be seen from the results of hypothesis testing where there is an influence of the Teams Games Tournament type cooperative learning model on student learning outcomes.

Keywords: Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type, Learning Outcomes

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada materi bangun ruang di kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen (pre-experimental desain). Analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi penelitian di kelas V SD Swasta HKBP Tomuan yang berlokasi di Kecamatan Siantar timur. Sampel dalam penelitian ini yaitu diambil disatu kelas yang digunakan sebagai kelas One Group sehingga yang menjadi sampel di penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar yang berjumlah 23 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berbentuk soal pilihan berganda yang memiliki empat pilihan yaitu a b c dan d dengan jumlah soal 25 butir soal. Hasil penelitian diperoleh yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan rata-rata posttest berjumlah 86,73 sedangkan pretest berjumlah 49,78 dengan uji hipotesis sebesar 21.930 . Jika dibandingkan dengan nilai posttest, siswa mengalami peningkatan hasil belajar yakni sebesar 36,95. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya dengan proses pembelajaran di sekolah. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan.

Tujuan pendidikan merupakan perpaduan tujuan-tujuan yang bersifat pengembangan kemampuan-kemampuan individu secara optimal dengan tujuan-tujuan yang bersifat sosial untuk dapat memainkan perannya sebagai warga dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial. Dalam dunia pendidikan membutuhkan penerapan asas yang dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara dan mendapat tanggapan positif dari Drs. R.M.P Sastrokartono yaitu: (1). *Ing ngarsa sung tulada* (Jika di depan, menjadi contoh), (2). *Ing madya mangun karsa* (Jika di tengah-tengah membangkitkan kehendak, hasrat atau motivasi), dan (3). *Tut wuri handayani* (Jika di belakang, mengikuti dengan awas), ketiga asas tersebut jika diterapkan oleh tenaga pendidik maka tujuan pendidikan indonesia yang tercantum pada UUD 1945 Alinea keempat dapat terwujud yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Subarinah (Dalam Andayani 2019: 85) mengatakan bahwa “Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji struktur abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya”. Hudoyo (Dalam Tarhadi, 2007: 102) mengatakan bahwa pengembangan dalam penalaran matematika akan mengembangkan pula pola berpikir logis, dan hal ini dapat ditransfer ke penalaran ilmu-ilmu yang lain. Hal ini memberikan gambaran bahwa matematika sangat penting untuk menumbuhkan penataan nalar atau kemampuan berpikir logis siswa yang berguna dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Suriasumantri (Dalam Ni’matus, 2011: 27) mengatakan Salah satu kemampuan yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan berpikir logis, yaitu kemampuan menemukan suatu kebenaran berdasarkan aturan, pola atau logika tertentu. Siswono (2008: 13) mengatakan berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan agar tidak membosankan.

Pada saat pembelajaran matematika siswa kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidiknya. Peneliti melihat bahwa kurangnya timbal balik dari pendidik kepada peserta didiknya, dan respon pendidik terhadap peserta didik yang menjawab pertanyaan masih kurang. Kerena dalam menyampaikan materi Pelajaran pendidik hanya terus menjelaskan materinya tanpa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apakah peserta didik tersebut mengerti atau tidak dengan materi yang disampaikannya. Sehingga pada saat pembelajaran siswa banyak yang sibuk sendiri. Pendidik juga masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertakan pemakaian berbagai macam media pendukung pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran juga masih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik belum mampu aktif dlam kegiatan pembelajaran di kelas terutama pada saat pembelajaran matematika. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media yang menarik pada saat pembelajaran matematika di kelas, ini juga menyebabkan rasa kerjasama dan tanggung jawab peserta didik belum tercipta pada saat pembelajaran matematika. Partisipasi peserta didik juga masih rendah ini juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas V SD Swasta HKBP Tomuan kemampuan siswa SD Swasta HKBP Tomuan memiliki KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika adalah 70. Berdasarkan batas Kriteria Ketuntasan Minimal nilai semester matematika maka dapat dilihat siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 siswa dan 14 siswa yang belum mencapai KKM.

**Tabel 1. 1 Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Matematika
Siswa Kelas V SD Swasta HKBP Tomuan**

No	Nilai KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Lulus	9	39%

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

2	≤ 70	Tidak Lulus	14	61%
	Jumlah		23	100%

(Sumber : SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar)

Jumlah siswa kelas V SD Swasta HKBP Tomuan adalah 23 siswa. mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut wali kelas kelas V terdapat 4 dari 23 siswa yang pada klasifikasi penilaiannya tergolong “sangat baik”, serta 5 siswa yang tergolong “baik” dan ada 14 siswa yang klasifikasinya dikatakan “cukup”. Dapat kita lihat juga dari 23 siswa pada mata pelajaran matematika terdapat 9 siswa yang mencapai KKM, serta 14 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan nilai ulangan Matematika siswa di atas, rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu adalah model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dan kurang efektif. Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran, perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 hingga 5 orang peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dipilih peneliti adalah TGT (*Teams Games Tournament*).

Hal ini juga dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu, Subjek yang digunakan sebagai populasi yakni 5 sekolah dengan banyak siswa 399. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis uji-t dengan rumus polled varians . Pada kelompok eksperimen rerata penguasaan untuk kompetensi pengetahuan Matematika yaitu = 84,00 dan kelompok kontrol = 76,03. Analisis data dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,748 > t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5% $dk = 32+32-2=62$, sehingga, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis pendidikan karakter dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas V (N. L. Rahayuni, I. B. G. Surya Abadi, I. W. Wiarta, 2020).

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran cooperative tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen di mana peneliti yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain yang kemunculan variabel lain itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol ketat dengan tujuan untuk mencari hubungan sebab akibat antar kedua variabel. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest-Posstest Design*.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

Keterangan :

O_1 : Pretest sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*

O_2 : Posttest sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*

X : Perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen. Instrumen penelitian yang dikategorikan valid apabila nilai taraf signifikan 0,05 atau $r_{tabel} = 0,433$ lebih besar dari r_{hitung} pada masing masing soal. Pada uji validitas ini peneliti menggunakan 23 orang siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain, dimana uji coba dilakukan di SD Swasta Advent, Jln. Bah-Biak Pematangsiantar. Berikut data hasil uji instrumen dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. 1 Uji Validitas Soal

Nomor soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,0115	0,433	Tidak Valid
2	0,4967	0,433	Valid
3	0,4984	0,433	Valid

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

4	0,6840	0,433	Valid
5	0,4895	0,433	Valid
6	0,7721	0,433	Valid
7	0,5899	0,433	Valid
8	0,4646	0,433	Valid
9	0,5296	0,433	Valid
10	0,4578	0,433	Valid
11	0,4609	0,433	Valid
12	0,451	0,433	Valid
13	0,4555	0,433	Valid
14	0,7721	0,433	Valid
15	0,4917	0,433	Valid
16	0,4409	0,433	Valid
17	0,4733	0,433	Valid
18	0,0397	0,433	Tidak Valid
19	0,4373	0,433	Valid
20	0,5152	0,433	Valid
21	0,5203	0,433	Valid
22	0,5031	0,433	Valid
23	0,5490	0,433	Valid
24	0,0545	0,433	Tidak Valid
25	0,1343	0,433	Tidak Valid
26	0,465	0,433	Valid
27	0,7055	0,433	Valid
28	0,0583	0,433	Tidak Valid
29	0,6771	0,433	Valid
30	0,4732	0,433	Valid

(Sumber : Data Diolah dengan Ms.Excel Versi 2021)

Berdasarkan hasil penelitian data di atas, diketahui jumlah instrumen yang hendak dianalisis berjumlah 30 soal. Setelah diuji, terdapat 25 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa soal yang masuk dalam kategori valid layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan soal yang tidak valid telah gugur sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas, peneliti menggunakan 23 orang siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain, dimana uji coba dilakukan di SD Swasta Advent, Jln. Bah Biak Pematangsiantar. Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas tes dengan menggunakan rumus alpha. Cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* yaitu jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka data dinyatakan reliabel, dan jika nilai *Cronbach Alpha* $< 0,60$ maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas Soal

<i>Cronbach Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,8697	25

(Sumber : Data Diolah dengan Ms.Excel Versi 2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil masing-masing soal memiliki koefisien reliabel yang lebih besar dibanding dengan nilai $> 0,60$, dimana *Cronbach Alpha* memiliki nilai 0,8697. Hal tersebut menunjukkan bahwa item soal nomor 1-25 yang digunakan dalam soal *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai reliabel sangat tinggi.

3. Tingkat Kesukaran

Pada uji tingkat kesukaran peneliti menggunakan 23 orang siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain, dimana uji coba dilakukan di SD Swasta Advent, Jln. Bah Biak. Berdasarkan perhitungan untuk taraf kesukaran uji coba instrumen soal, maka taraf tingkat kesukaran masing-masing soal dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 3 Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,6086	Sedang
2	0,6522	Sedang
3	0,6521	Sedang
4	0,7826	Mudah
5	0,3478	Sedang
6	0,3913	Sedang
7	0,5217	Sedang
8	0,4348	Sedang

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

9	0,2609	Sukar
10	0,4347	Sedang
11	0,5217	Sedang
12	0,3043	Sedang
13	0,3478	Sedang
14	0,5217	Sedang
15	0,6086	Sedang
16	0,2609	Sukar
17	0,5217	Sedang
18	0,3478	Sedang
19	0,3913	Sedang
20	0,1739	Sukar
21	0,2173	Sukar
22	0,522	Sedang
23	0,2608	Sukar
24	0,3043	Sedang
25	0,2608	Sukar

(Sumber : Data Diolah dengan Ms.Excel Versi 2021)

Berdasarkan pengolahan data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 soal dengan kategori mudah, 18 soal dengan kategori sedang, 6 soal lainnya dengan kategori sukar.

4. Daya Pembeda Tes

Uji pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Pada uji daya pembeda, peneliti menggunakan 23 orang siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain, dimana uji coba dilakukan di SD Swasta ADVENT Jl. Bah Biak Pematangsiantar. Berikut pengolahan data uji pembeda:

Tabel 4. 4 Daya Pembeda Tes

Nomor Soal	Daya Pembeda (DP)	Keterangan
1	0,46	Baik
2	0,37	Cukup
3	0,55	Baik
4	0,45	Baik

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

5	0,49	Baik
6	0,57	Baik
7	0,30	Cukup
8	0,31	Cukup
9	0,32	Cukup
10	0,48	Baik
11	0,30	Cukup
12	0,23	Cukup
13	0,49	Baik
14	0,47	Baik
15	0,46	Baik
16	0,32	Cukup
17	0,47	Baik
18	0,31	Cukup
19	0,40	Baik
20	0,33	Cukup
21	0,41	Baik
22	0,30	Cukup
23	0,50	Baik
24	0,40	Baik
25	0,50	Baik

(Sumber : Data Diolah dengan Ms.Excel Versi 2021)

Berdasarkan hasil pengolahan uji daya pembeda di atas terdapat 0 soal dengan kategori jelek, 10 soal dengan kategori cukup, 15 soal dengan kategori baik, dan 0 soal dengan kategori baik sekali. Dari koefisien validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran setiap butir soal dan daya pembeda butir soal disimpulkan bahwa butir soal 1-25 merupakan alat ukur yang mengukur kemampuan dalam pembelajaran Matematika yang signifikan untuk memenuhi syarat digunakan dalam pengambilan data.

Uji Prasyarat Analisis

1. Pretest

Pelaksanaan pretest dilakukan terlebih dahulu dengan cara memberi soal yang sudah divalidasi sebanyak 25 butir soal pilihan berganda kepada seluruh siswa. Hasil pretest siswa kelas V SD swasta HKBP temuan Pematangsiantar dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

Tabel 4. 5 Data Hasil *Pretest* Kelas V

No	Nama Siswa	Nilai
		<i>Pretest</i>
1	Agnes	50
2	Agustin	50
3	Amanda	55
4	Aprindo	55
5	Andi	50
6	Citra	45
7	Dapit	50
8	Damai	70
9	Darwin	60
10	Ester	40
11	Ferry	65
12	Jastin	40
13	Judika	40
14	Nikita	45
15	Paulus	50
16	Putri	55
17	Regina	55
18	Rekardo	50
19	Rapael	45
20	Felix	50
21	Yunita	55
22	Jan Alpion	40
23	Maya	30
Jumlah		1145
Rata-rata		49.782

(Sumber : Output Microsoft Excel 2021)

2. *Posttest*

Posttest adalah sebuah uji yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Soal *Posttest* diujikan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil *Posttest* siswa kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut ini.

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

Tabel 4. 6 Data Hasil Posttest Kelas V

No	Nama Siswa	Nilai
		<i>Posstest</i>
1	Agnes	90
2	Agustin	95
3	Amanda	90
4	Aprindo	80
5	Andi	90
6	Citra	85
7	Dapit	80
8	Damai	100
9	Darwin	95
10	Ester	80
11	Ferry	100
12	Jastin	90
13	Judika	95
14	Nikita	80
15	Paulus	85
16	Putri	80
17	Regina	80
18	Rekardo	85
19	Rapael	85
20	Felix	90
21	Yunita	80
22	Jan Alpion	85
23	Maya	75
	Jumlah	1995
	Rata-rata	86.73

(Sumber : Output Microsoft Excel 2021)

Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, kemudian dilakukan uji normalitas untuk melihat data yang telah diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas peneliti menggunakan SPSS versi 24 dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

jumlah sampel yang diteliti < 23 ($n < 23$). Jika $sig < 0,05$ maka data tersebut tidak normal dan jika nilai $sig > 0,05$ maka data tersebut normal. Berikut adalah hasil uji normalitas pada nilai *prettest* dan *posttest*.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.162	23	0.121	0.957	23	0.406
Posttest	0.180	23	0.052	0.921	23	0.069

(Sumber : Data Diolah dengan SPSS Versi 24)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa signifikansi pretest adalah 0,406 dan postes adalah 0,069. Dapat disimpulkan bahwa pretest dan protes berdistribusi normal karena memiliki signifikan $>$ dari 0,05

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* atau tidak. Berikut ini hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T Test*. *Paired sample t test* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data. Berikut ini hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* :

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair posttest - 1 pretest	36.95652	8.08184	1.68518	33.46167	40.45137	21.930	22	.000

(Sumber : Data Diolah dengan SPSS Versi 24)

Adapun yang menjadi rumusan hipotesis penelitian yaitu :

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

Menurut Santoso (2014:265) pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (sig) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel output *paired sample t-test* di atas, diketahui bahwa nilai sig(tailed-2) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar *pretest* dengan *posttest*, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas V di SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar Tahun Ajaran 2023/2024 data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diukur dari rata-rata belajar *Pretest* siswa adalah 49,78, sedangkan nilai rata-rata belajar *posttest* siswa (setelah menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*) meningkat menjadi 86,73. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* siswa mengalami peningkatan yakni sebesar 36,95.
2. Berdasarkan tabel output *paired sample t-test* diatas, diketahui nilai sig(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika bangun ruang kubus dan balok kelas V SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini menjadi salah satu model pembelajaran yang diterapkan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang dipilih harus memiliki kemampuan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah bertanggung jawab untuk mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, diharapkan dapat menjadi referensi persyaratan untuk persiapan penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *BASIC EDUCATION*, 9(1), 34-45.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan islam dan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- LUAS, L. U. P. P. B. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas VI SD NEGERI 010 Lingga Utara Tahun Pelajaran 2018/2019, dikarenakan adanya permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Melalui Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) permasalahan ini dicoba untuk diperbaiki dan ditingkatkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi luas segi banyak.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Triakaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

- Nainggolan, I. T., Purba, N., & Panjaitan, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 2 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita di SD Negeri 091287 Panei Tongah. *Journal of Basic Education Studies*, 6(2), 495-501.
- Nihayati, N. F., Noviyanti, P. A., Marlin, C. M., & Aleansyah, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(1), 93-103.
- Pitriani, N. N., Noviati, 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. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10.
- Sianipar, C., Panjaitan, M., & Sitohang, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Students Teams Achievements Divisions) Terhadap hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tongah. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 1(2), 330-340.