



Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (*TGT*) Berbantu Media Papaku Berkartu Terhadap Hasil Belajar Matematika

Orinda Saraswati*, Ari Suryawan, Kun Hisnan Hajron

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

*email: orindasaraswati08@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.11038>

Abstrack

This research aims to determine the influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Papaku Card Media on the Mathematics learning outcomes of fifth grade students at Elementary School Sidomulyo 2, Salaman District. This research uses Pre-Experimental research type One Group Pretest-Posttest Design with a research sample of 13 students. Data collection uses multiple choice Vol 4 No e pretest and posttest questions. Data analysis in this research is testing the validity of the Pretest and Posttest questions using the Product Moment formula, reliability testing using Cornbach's alpha while testing the difference in power and level of difficulty using IBM SPSS for Windows version 25.0. The data analysis technique for this research uses the Shapiro Wilk data analysis prerequisite test using the SPSS 25.0 for Windows program and hypothesis testing using the Paired Sample t Test with the help of IMB SPSS statistics 25.0. The results of the research hypothesis test show that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Papaku Berkartu Media on the Mathematics learning outcomes of fifth grade students at Elementary School Sidomulyo 2, Salaman District with a sig value of $0.000 \leq 0.05$, meaning there is a significant difference between the results of the Pretest and The posttest uses the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Papaku Media with Cards. Based on the results obtained, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Papaku Card Media has an influence on the Mathematics learning outcomes of class V students at Elementary School Sidomulyo 2, Salaman District.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT); Papaku Media with Cards; Mathematics Learning Results*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (*TGT*) Berbantu Media Papaku Berkartu terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design* dengan jumlah sampel penelitian 14 siswa. Pengumpulan data menggunakan soal Pretest dan Posttest pilihan ganda. Analisis data pada penelitian ini yaitu uji validitas soal *Pretest* dan *Posttest* menggunakan rumus *Product Moment*, uji reliabilitas menggunakan *cornbach's alpha* sedangkan uji daya beda dan tingkat kesukaran dengan bantuan IBM SPSS for Windows versi 25.0. Teknik analisis data data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis data Shapiro Wilk dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows* dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t Test* dengan berbantuan *IMB SPSS statistic 25.0*. Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

(TGT) Berbantu Media Papaku Berkartu terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman dengan hasil nilai sig $0,000 \leq 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil soal Pretest dan Posttest menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Papaku Berkartu. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Papaku Berkartu berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT)*; Media Papaku Berkartu; Hasil Belajar Matematika.

1. Pendahuluan

Pendidikan menduduki peranan yang cukup penting dalam kehidupan bernegara. Sebagai upaya persiapan menggapai cita-cita di era modern, pendidikan dituntut untuk dapat membimbing siswa dan menanamkan keterampilan-keterampilan yang kelak akan mampu menunjang kehidupannya dimasa depan. Adanya perubahan-perubahan terhadap teknologi informasi dan pengetahuan mengakibatkan perubahan alur berpikir manusia. Perubahan pada teknologi informasi dan pengetahuan juga berpengaruh terhadap cara berpikir manusia ([Ilyas, 2022](#)).

Pendidikan merupakan proses serta tolak ukur untuk meningkatkan tarap hidup manusia yang dapat dipersiapkan dengan kualitas, nalar, dan kemampuan mengolah informasi yang dibutuhkan dalam persaingan global, melalui pendidikan, sehingga peran pendidikan dianggap sangat penting untuk sampai pada harapan pendidikan nasional tersebut di atas. Sekolah ideal sebagai lembaga pendidikan diharapkan dapat melaksanakan proses pendidikan, sosialisasi, dan transformasi. Bisa juga dikatakan bahwa sekolah yang baik ialah yang dapat berfungsi untuk wahana proses perubahan, yaitu berubahnya perilaku menuju arah positif, sekaligus sebagai proses pendidikan yang menitikberatkan dalam suatu kegiatan berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran ([Susanto, 2013](#)).

Pendidikan itu sendiri terdiri dari beberapa tingkatan. Sekolah dasar merupakan tingkatan dalam pendidikan yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan potensi yang dimiliki siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga hal tersebut berpengaruh pada peningkatan sumber daya siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya. Seperti kemampuan dalam mengajar, penggunaan model pembelajaran yang tepat serta menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dengan kemampuan yang dimiliki guru tersebut, dapat menjadikan suasana pembelajaran dalam kelas lebih nyaman dan menyenangkan karena dapat mempengaruhi siswa ketika mengikuti pembelajaran dalam kelas ([Daryanto, & Muljo, 2012](#)).

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan pada siswa sekolah dasar karena dapat membantu dalam penyelesaian permasalahan di kehidupan sehari-harinya. Karena dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari matematika. Matematika tidak hanya belajar soal perhitungan saja tetapi juga belajar bagaimana cara menyelesaikan permasalahan.

Namun kondisi nyata yang ada dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa-siswa pada bidang matematika masih rendah hal tersebut ditunjukkan dengan hasil PISA ketika melakukan

evaluasi berupa tes dan kuisioner pada beberapa negara yang ditujukan pada siswa-siswi yang berumur 15 tahun. Tes PISA dilakukan tiap tiga tahun sekali dan dimulai dari tahun 2000. Berikut data hasil tes PISA pada tahun 2015-2020 yang disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Skor PISA Indonesia

Tahun	Bidang	Skor rata-rata	Peringkat Indonesia
2012	Membaca	396	61
	Sains	375	64
	matematika	382	64
2015	Membaca	397	62
	Sains	386	63
	matematika	403	63
2018	Membaca	371	74
	Sains	389	71
	matematika	379	73
2022	Membaca	371	68
	Sains	398	71
	matematika	379	73

Berdasarkan **Tabel 1**. Menunjukkan bahwa berbagai indikator keberhasilan pendidikan di Indonesia terutama kualitas hasil belajar siswa belum menampakkan hasil yang menggembirakan. Berbagai pengukuran menunjukkan tidak terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan. Dari hasil tes PISA selama kurun waktu tahun 2000 sampai dengan tahun 2018, peserta didik Indonesia menunjukkan adanya stagnan dan bahkan penurunan prestasi. Untuk bidang matematika, misalnya, Indonesia berperingkat 72 dari 78 negara yang berpartisipasi dalam PISA. Hasil yang kurang lebih sama ditunjukkan untuk tes sains dan membaca. Nilai tes PISA Indonesia juga memperlihatkan tren stagnan. Hal tersebut menjadi PR bagi pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara penyesuaian kurikulum dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Salah satu kurikulum yang di implementasikan saat ini pada semua jenjang pendidikan adalah Kurikulum Merdeka.

Melalui Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim, untuk mengatasi krisis pembelajaran, pemerintah telah meluncurkan Merdeka Belajar Episode Kelima belas: Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar, secara daring, Jumat (11/2/2022). Beberapa keunggulan Kurikulum Merdeka. Pertama, lebih sederhana dan mendalam karena kurikulum ini akan fokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Kemudian, tenaga pendidik dan peserta didik akan lebih merdeka karena bagi peserta didik, tidak ada program peminatan di SMA, peserta didik memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya. Sedangkan bagi guru, mereka akan mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan peserta didik. Lalu sekolah memiliki wewenang untuk

mengembangkan dan mengelola kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik.

Penerapan Kurikulum Merdeka lebih relevan dan interaktif di mana pembelajaran melalui kegiatan proyek akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, misalnya isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila ([Andriyani et al., 2021](#)). Satuan pendidikan dapat memilih tiga opsi dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada Tahun Ajaran 2022/2023. Pertama, menerapkan beberapa bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka tanpa mengganti kurikulum satuan pendidikan yang sedang diterapkan. Kedua, menerapkan Kurikulum Merdeka menggunakan perangkat ajar yang sudah disediakan. Ketiga, menerapkan Kurikulum Merdeka dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar.

Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Medikbud bahkan menggagas istilah deregulasi pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka khususnya pada jenjang sekolah dasar saat ini sedang diuji cobakan pada tingkat kelas 1 dan 4 selama hampir 2 semester, namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dijumpai fakta bahwa belum ada perubahan yang cukup signifikan artinya selama guru mengimplementasikan kurikulum merdeka didalam proses pembelajaran masih dijumpai berbagai persolan mengani rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran Matematika materi bangun datar dikelas V diantaranya: 1) Dari 13 siswa hanya 4 anak yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga guru sulit melihat keaktifan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat diamati pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, dimana siswa tidak diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari. Selain itu, setelah menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, guru langsung menyuruh siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket. 3) Minat siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak. Para siswa jarang sekali mengajukan idenya, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham. 4) Dalam proses pembelajaran tidak diimbangi dengan model pembelajaran yang inovatif, sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, diperoleh kondisi yang kurang mendukung sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Kondisi tersebut diantaranya adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana dalam menjelaskan materi pada mata pelajaran matematika yang menyebabkan siswa dominan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung sehingga materi yang diajarkan sulit dimengerti oleh siswa. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih kurang. Selain itu, salah satu materi bangun datar dimana dalam melakukan pembelajaran ini guru masih sekedar menerangkan dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi bangun datar. Siswa cenderung kurang bersemangat dan tidak betah saat pembelajaran matematika

berlangsung, mereka sering menginginkan untuk cepat selesai dan berganti ke pelajaran yang lain. Permasalahan lainnya juga bermula dari gaya belajar siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga ketika diberikan pertanyaan tentang pembelajaran matematika yang telah dipelajari sebelumnya, siswa tidak dapat menjawab dengan benar karena lupa dengan apa yang telah dipelajarinya. Tidak jarang ada beberapa siswa yang berkeliaran dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipahami. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran sehingga diperlukan model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mempelajari materi pelajaran.

Berbagai upaya yang dilakukan guru di SD Negeri Sidomulyo 2 dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika diantaranya: 1) Memberikan support pada siswa 2) Menyelingi pembelajaran dengan permainan kecil 3) Memberikan reward apabila siswa sudah menjawab soal dengan benar dan juga menggunakan media berupa video pembelajaran. 4) Mendesain kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan kegiatan berkelompok dan pembentukan kelompok yang dilakukan secara *random* agar siswa dapat membaur dengan semua teman. Namun pada faktanya usaha tersebut masih belum terlaksana secara maksimal. Faktor lain juga disebabkan oleh guru yang belum berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Guru belum bisa mengeksplor media dengan baik dan berujung menggunakan media yang itu-itu saja. Oleh sebab itu maka perlu adanya inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar tersebut.

Guna mengatasi permasalahan diatas, sebenarnya Matematika dapat dikemas dalam nuansa permainan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga akan menumbuhkan potensi yang ada dalam diri siswa. Menurut ([Piaget, 1981](#)) permainan digunakan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Dengan permainan, anak akan lebih tertarik dan merasa santai serta senang dalam mempraktikkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan. Diantara model yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membantu pemahaman siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Menurut ([Kurniasih & Sani, 2017](#)) TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *games* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat ([Wayan Sumandya & Gita Saraswandewi, 2023](#)) yang mengungkapkan salah satu kelebihan TGT yaitu siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Selain model pembelajaran, untuk mempelancar interaksi antara guru dan siswa media pembelajaran dapat digunakan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien ([Hajron, 2024](#)). Berbantuan media Papaku Berkartu yang berupa papan terdapat paku diatasnya serta dilengkapi dengan kartu soal berisi tulisan dan gambar yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dari materi pembelajaran akan dapat menumbuhkan minat siswa ketika mengerjakan soal yang terdapat didalamnya.

Penelitian mengenai penerapan model TGT sebelumnya sudah dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya dilakukan ([Wahyu Astuti, 2017](#)) dengan hasil penelitian menyebutkan bahwa

penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Tegalrejo 01. Terdapat beberapa persamaan antara kedua penelitian ini, dimana penelitian ini sama sama menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaan kedua penelitian ini dapat dilihat bahwa penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar dan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memfokuskan pada hasil belajar matematika khususnya ranah kognitif dan menggunakan media Papaku Berkartu dalam pembelajaran.

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media Papaku Berkartu dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa ([Hasanah et al., 2020](#)). Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Papaku Berkartu Terhadap Hasil Belajar Matematika”

2. Metode

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*. ([Hikmawati, 2017](#)) mengemukakan bahwa *Pre-Experimental* belum termasuk kedalam eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat ekstra yang ikut terbentuknya variabel terikat. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* yang memiliki tiga langkah diantaranya: 1) Memberikan tes awal atau *pre-test* 2) Memberikan perlakuan atau *treatment* dan 3) Memberikan tes akhir atau *post-test* ([Sugiyono, 2019](#)). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kebonrejo Salaman Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 13 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan total sampling yaitu teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan jumlah sampel 13 siswa. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes pilihan ganda dan observasi. Uji coba instrument menggunakan uji validitas, uji reliabilitas. Uji tingkat kesukaran dan uji daya beda berbantuan *IBM SPSS. 24 For Windows*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil pretest dan posttest siswa kelas I SD Negeri Kebonrejo Salaman. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan program *SPSS 24.0 for windows*. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan *shapiro Wilk*. Uji hipotesis apa yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu: menggunakan uji parametrik jika data yang digunakan memenuhi asumsi atau uji prasyarat yaitu apabila data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji *Paired Sample t-Test* dengan Bantuan program *IBM SPSS Statistic 24.0 for windows*. Namun apabila analisis data yang dilakukan tidak memenuhi asumsi atau uji prasyarat yaitu apabila data berdistribusi tidak normal maka uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari perhitungan uji *Wilcoxon* kemudian dibandingkan dengan nilai Z pada tabel dengan taraf signifikan 5%

3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini termasuk dalam *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Subjek pada penelitian ini adalah Siswa V di SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah 13 siswa yang konsisten hadir saat pelaksanaan penelitian. Sebelum dilaksanakannya sebuah penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi di SD N Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman. Melalui kegiatan observasi tersebut peneliti menemukan permasalahan mengenai masih rendahnya hasil belajar dimana masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam menjawab beberapa soal ulangan matematika, dari 13 siswa hanya 4 siswa yang mampu mendapat nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh sebab itu beberapa siswa cenderung untuk bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar Matematika yang dimiliki oleh siswa dapat diketahui melalui hasil pre-test dan post-test pada lembar tes pilihan ganda. Pretest dilakukan pada awal pertemuan dengan memberikan perlakuan berupa Model *Teams Games Tournament* berbantuan media Papaku berkartu. Kemudian kegiatan *post-test* dilaksanakan pada akhir pemberian perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Model TGT berbantuan media papaku berkartu dalam pembelajaran matematika. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* hasil belajar Matematika dapat dilihat pada tabe Tabel 2.

Tabel 2. Data Pretetst

Nilai Interval	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentasas
81-100	Sangat Baik	1	8 %
61-80	Baik	7	54 %
41-60	Cukup Baik	5	38 %
21-40	Kurang Baik	0	0 %
0-20	Sangat Kurang baik	0	0%
JUMLAH		13	100%
Nilai Tertinggi		84.21	
Nilai Terendah		47.36	
Rata-Rata		63.96	

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa nilai dari pengukuran awal (*pre-test*) diperoleh bawah 5 siswa atau 38% dengan kategori cukup baik dengan interval 41-60, dan 7 siswa atau 54% siswa masuk kedalam kategori baik dengan interval 61-80 dan 1 siswa atau 8% masuk dalam kategori sangat baik dengan interval 81-100. Nilai terendah dalam kegiatan pre-test adalah 47.36 dan nilai tertingginya adalah 84.21. Rata-rata dalam kegiatan pre-test yang diperoleh adalah 63.96 dengan kategori baik. Hasil pengukuran awal (*pre-test*) apabila disajikan dalam bentuk diagram ditunjukkan pada Gambar 1.



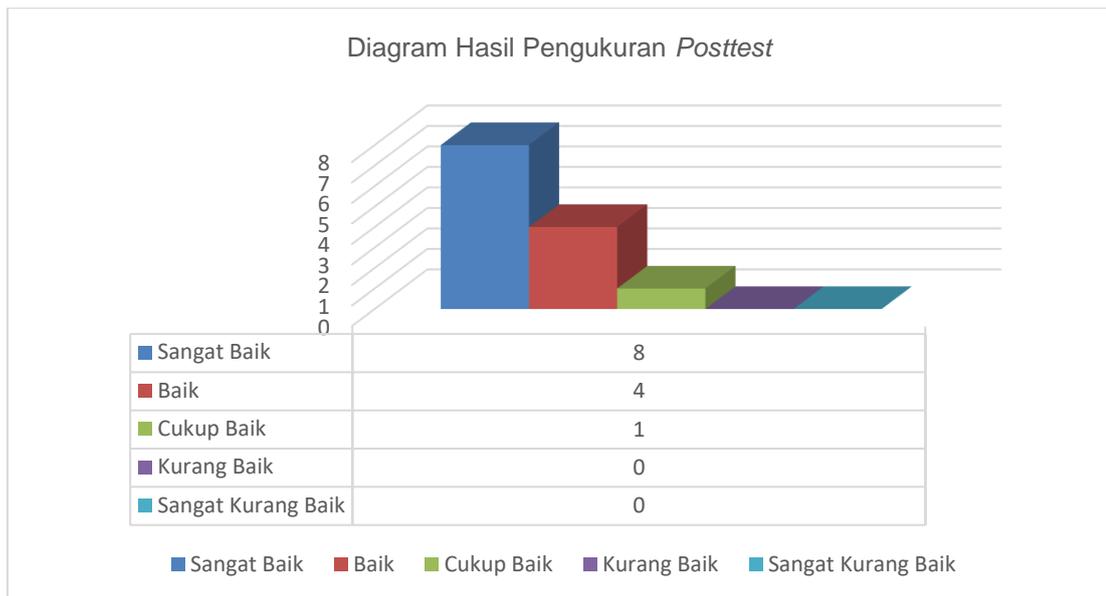
Gambar 1. Diagram Hasil Pre-test

Hasil belajar matematika yang dimiliki oleh siswa dapat diketahui melalui hasil pengukuran akhir atau *post-test* dapat dianalisis melalui hasil yang diperoleh pada lembar tes pilihan ganda sejumlah 19 soal yang sudah diuji validitasnya. Posttest diikuti oleh 13 siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman yang sebelumnya konsisten hadir selama diberikannya perlakuan berupa Model *Teams Games Tournamen* berbantuan media Papaku berkartu. Berikut adalah hasil *posttest* disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Data Posttest

Nilai Interval	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentasas e
81-100	Sangat Baik	8	62 %
61-80	Baik	4	31%
41-60	Cukup Baik	1	8%
21-40	Kurang Baik	0	0 %
0-20	Sangat Kurang baik	0	0 %
JUMLAH		13	100%
Nilai Tertinggi		94.73	
Nilai Terendah		57.89	
Rata-Rata		80.97	

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan hasil pengukuran akhir (*post-test*) diperoleh diperoleh bawah 1 siswa atau 8% dengan kategori cukup baik dengan interval 41-60, 4 siswa atau 31% siswa masuk kedalam kategori baik dengan interval 61-80 dan 8 siswa atau 62% masuk dalam kategori sangat baik dengan interval 81-100. Nilai terendah dalam kegiatan post-test adalah 57.89 dan nilai tertingginya adalah 94.73. Rata-rata dalam kegiatan posttest yang diperoleh adalah 80.97 dengan kategori sangat baik. Hasil pengukuran akhir (*post-test*) apabila disajikan dalam bentuk diagram ditunjukkan pada Gambar 2



Gambar 2. Diagram Hasil Posttest

Setelah data pretest dan posttest terkumpul selanjutnya dilanjutkan uji prasyarat. Uji normalitas dilakukan peneliti untuk mengetahui data yang telah berdistribusi normal. Hasil uji normalitas diperoleh dari data hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.948	13	.567
<i>Posttest</i>	.872	13	.055

Berdasarkan Tabel 4. diatas diperoleh hasil uji normalitas data awal yaitu $0,567 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Data akhir yaitu $0,055 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ini, maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t test*. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 5

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<i>PRETEST - POST TEST</i>	-10.86700	-5.798	12	.000

Berdasarkan Tabel 5. diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara hasil belajar pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan Model *Teams Games Tournamen* berbantuan media Papaku berkartu. Dengan demikian maka hipotesis

menyatakan terdapat pengaruh penerapan Model *Teams Games Tournamen* berbantuan media Papaku berkartu dinyatakan diterima dan terbukti kebenarannya. Hal tersebut diperkuat kembali oleh temuan saat pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, dimana penelitian ini memfokuskan pada tempat indikator haril belajar yaitu: Memahami, Menginterpretasikan, dan Menyelesaikan masalah. Keempat indiaktor ini dikembangkan melalui sintak sintak yang ada didalam Model TGT berbantuan media Papaku berkartu. Model ini terdapat berbagai sintak atau langkah-langkah yang dapat menstimulus keempat indikaot hasil belajar.

Tahapan pertama presentasi kelas yaitu siswa mengamati penjelasan guru tentang cara menentukan keliling bangun datar, siswa mengamati secara langsung bangun segi banyak yang sudah disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami. Guru menjelaskan pertanyaan siswa. Pada Fase 2 *Team* (Pembentukan Kelompok) yaitu Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok berisikan 3-4 siswa. Secara kelompok siswa berdiskusi membahas keliling bangun datar. Pada fase 3 *Game* yaitu Guru memberikan soal LKPD siswa yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat. Pada fase 4 *Tournament* yaitu siswa akan memainkan media papaku berkartu. Siswa akan berlomba untuk memperoleh point terbanyak agar dapat menjadi juara dalam tournament tersebut. Setiap siswa yang tidak bermain media papaku berkartu memberikan tanggapan. Pada fase 5 Penghargaan Kelompok yaitu Guru mengumumkan kelompok yang menang kemudian masing masing tim mendapatkan hadiah sesuai peringkat. Setelah selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi siswa.. Berdasarkan fase yang ada dimodel ini dijumpai fakta bahwa model Model TGT berbantu media Papaku berkartu dapat menstimulus keempat indikator hasil belajar yang dimiliki oleh siswa pada mata pelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh ([Munawaroh et al., 2023](#)) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Ngaliyan 03” Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran matematika dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan perubahan sikap pada diri siswa ke arah yang lebih baik. Hal ini di lihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari kesiapan siswa, sikap siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa, serta pandangan siswa tentang mata pelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh ([Sumandya & Saraswandewi, 2023](#)) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV di SD gugus II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di Kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara,

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi turunan

Berdasarkan hasil penelitian, sumber rujukan, dan melalui perhitungan statistik yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media papaku berpaku mampu memberikan pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut sesuai dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media papaku berpaku salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model ini, guru hanya menyajikan materi secara singkat. Selibhnya peserta didik sendiri yang berpikir tentang apa yang dijelaskan oleh guru ataupun dialami sendiri oleh peserta didik. Menurut (Hasanah et al., 2020) *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar Matematika kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman mengalami peningkatan melalui penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media papaku berkartu. Perubahan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model dan media yang menarik sehingga minat dalam belajar siswa bertambah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis pretest dan posttest dengan uji PAIRED SAMPLE T Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya terdapat perbedaan rata-rata pretest dan posttest yang memberikan pengaruh penerapan TGT berbantuan media papaku berkartu pada siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman.

Referensi

- Andriyani, A., Purwandari, S., & Hajron, K. H. (2021). Pengaruh model problem based learning berbantuan media ludo tematik terhadap kemampuan berpikir kritis IPA. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 22–29.
- Daryanto, & Muljo, R. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media.
- Hajron, K. H. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI LISAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 403–409.
- 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.

- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ilyas, I. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.158>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (n.d.). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, D. F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314–341.
- Piaget, J. (1981). *The Psychology of Intellegence*. London : Routledge & Kegan Paul, Ltd.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenanda Media Grup.
- Wahyu Astuti, F. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162.
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 26139677.
-