

**KOMPARASI HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT  
(*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN CERAMAH PADA SISWA  
KELAS IV DI SDN 1 JENANGAN  
PONOROGO**

**SKRIPSI**



Oleh :

**NURUL MUSTOFA**  
NIM. 203200219

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2024**

## ABSTRAK

**Mustofa, Nurul.** 2024. Komparasi Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Kurnia Hidayati, M.Pd.

**Kata kunci:** Hasil belajar matematika, TGT, konvensional

Hasil data dari survey *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 menyebutkan, persentase kemampuan matematis yang dimiliki siswa meliputi pengetahuan (*knowing*), penerapan (*applying*), dan penalaran (*reasoning*) adalah 31%, 23%, dan 17%. Data tersebut dibandingkan dengan rata-rata kelulusan skala internasional terlihat sangat jauh karena persentase internasional berkisar 49%, 39%, dan 30%. Itu menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih tergolong lemah dalam semua aspek konten maupun kognitif matematis, yang dimana hal tersebut juga mencerminkan hasil belajar matematika yang kurang baik bahkan bisa dikatakan masih buruk. Oleh karena itu, pihak guru memerlukan usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) hasil belajar matematika sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan. 2) hasil belajar matematika sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan. 3) ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada komparasi penggunaan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 1 Jenangan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Jenangan. Data penelitian diolah dan dilakukan dengan uji hipotesis berupa uji *sample paired t test*.

Hasil dari penelitian ini yaitu 1) pada pelajaran matematika materi bangun datar segiempat ketika sebelum digunakan model pembelajaran TGT, rata-rata hasil belajar dari siswa adalah 57,5 dengan klasifikasi 4 anak yang memiliki nilai tinggi, 13 anak yang memiliki nilai sedang, dan 5 anak yang memiliki nilai rendah. 2) ketika setelah dilakukan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di mata pelajaran matematika dengan materi yang hampir serupa yakni bangun datar segitiga pada kelas IV SDN 1 Jenangan, rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,72 dengan klasifikasi 3 anak yang memiliki nilai tinggi, 15 anak yang memiliki nilai sedang, dan 4 anak yang memiliki nilai rendah. 3) terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan signifikansi 5%.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nurul Mustofa  
NIM : 203200219  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Komparasi Hasil Belajar Matematika Berdasarkan  
Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Games  
Tournament*) pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

**Kurnia Hidavati, M.Pd.**  
NIP. 198106202006042001

Ponorogo, 28 Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**Ulum Fatmahanik, M.Pd.**  
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Nurul Mustofa  
NIM : 203200219  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Model Pembelajaran Ceramah pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 30 April 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 16 Mei 2024


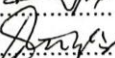

Ponorogo, 16 Mei 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd. (...)  
Penguji 1 : Dr. Ju'subaidi, M.Ag. (...)  
Penguji 2 : Kurnia Hidayati, M.Pd. (...)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Mustofa  
NIM : 203200219  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Model Pembelajaran Ceramah pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 06 Juni 2024



**Nurul Mustofa**  
NIM. 203200219

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Mustofa  
NIM : 203200219  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Komparasi Hasil Belajar Matematika Berdasarkan  
Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Games  
Tournament*) pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjananya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo,  
Yang membuat pernyataan



Nurul Mustofa  
NIM. 203200219

## DAFTAR ISI

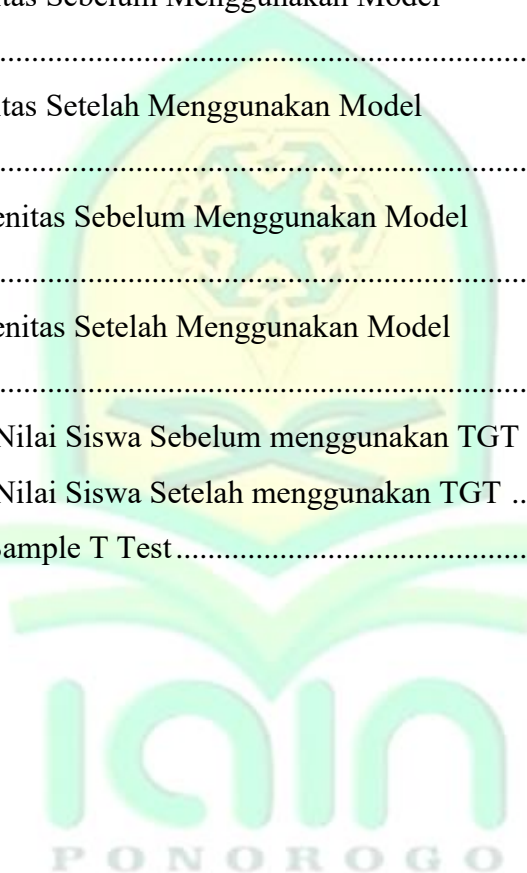
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
1. Secara Teoritis .....	11
2. Secara Praktis.....	11
a. Bagi Pihak Sekolah .....	11
b. Bagi Guru.....	11
c. Bagi Siswa.....	12
d. Bagi Peneliti.....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Teori .....	14
1. Hasil Belajar.....	14
2. Model Pembelajaran Konvensional .....	17
3. Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ) .....	24

B. Telaah Peneliti Terdahulu .....	26
C. Kerangka Pikir .....	31
D. Hipotesis Penelitian .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
D. Operasional Variabel Penelitian.....	37
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Validasi dan Reliabilitas .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Gambaran Umum Latar Penelitian .....	44
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	47
C. Analisis Data dan Uji Hipotesis .....	50
D. Pembahasan .....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
<b>SURAT-SURAT .....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Lampiran Halaman	
Tabel 3.1 Indeks Reliabilitas.....	36
Tabel 4.1 Nilai Hasil Tes Kelas IV Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	44
Tabel 4.2 Nilai Hasil Tes Kelas IV Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	45
Tabel 4.3 Uji Normalitas Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	46
Tabel 4.4 Uji Normalitas Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	47
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	48
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT .....	48
Tabel 4.7 Klasifikasi Nilai Siswa Sebelum menggunakan TGT .....	49
Tabel 4.7 Klasifikasi Nilai Siswa Setelah menggunakan TGT .....	49
Tabel 4.9 Uji Paired Sample T Test.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	60
Lampiran 2. Hasil Validasi Instrumen .....	81
Lampiran 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Inferensial .....	83
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 5. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	85
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	86



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Dengan adanya pendidikan, diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompeten pada bidangnya masing-masing sehingga dapat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit berkembang bahkan mungkin akan mengalami keterlatarbelakangan. Dari perihal tersebut, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk insan yang mampu bersaing, berkualitas, serta berbudi pekerti luhur.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat, dan teliti. Alasan-

---

<sup>1</sup> Heri Cahyono dan Iswati, "Memahami Peran dan Fungsi Perkembangan Peserta Didik Sebagai Upaya Implementasi Nilai Pendidikan Berkarakter dalam Kurikulum," *Elementary 4* (2018): 48.

alasan mempelajari matematika itu bermacam-macam. Menurut Cornelius yang dikutip oleh Lestari mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.<sup>2</sup>

Hasil data dari survey *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 yang dikutip oleh Ulum menyebutkan, persentase kemampuan matematis yang dimiliki siswa meliputi pengetahuan (*knowing*), penerapan (*applying*), dan penalaran (*reasoning*) adalah 31%, 23%, dan 17%. Data tersebut dibandingkan dengan rata-rata kelulusan skala internasional terlihat sangat jauh karena persentase internasional berkisar 49%, 39%, dan 30%.<sup>3</sup> Itu menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih tergolong lemah dalam semua aspek konten maupun kognitif matematis, yang dimana hal tersebut juga mencerminkan hasil belajar matematika yang kurang baik bahkan bisa dikatakan masih buruk.

Oleh karena itu, pihak guru memerlukan usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, dimana dimulai dari perancangan pembelajaran yang memperhatikan dengan baik tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, isi materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia.

---

<sup>2</sup> Lestari, Waluya, Suyitno, "Analisis Kemampuan Keruangan dan Self Efficacy Peserta Didik dalam Model Pembelajaran Treffinger Berbasis Budaya Demak," *Jurnal Matematika Unnes* 4, no.2 (2015): 109.

<sup>3</sup> Muhammad Zulqarnain dan Ulum Fatmahanik, "Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 2, no.3 (2022): 293 – 304.

Namun, pada realitanya banyak kasus di mana proses pembelajaran kurang efektif, kurang menarik, bahkan cenderung monoton sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya hasil belajar siswa, guru harus melakukan introspeksi diri guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai pendidik yang kompeten dan berdedikasi, masalah ini harus segera ditangani dan diatasi. Sebagai seorang yang memfasilitasi pembelajaran, guru harus mampu memandu dan mengarahkan siswa, sehingga siswa merasakan pembelajaran dengan optimal. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan pemilihan model pembelajaran yang efektif.<sup>4</sup>

Menurut Indrawati yang dikutip oleh Abdul, memaknai model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru dan peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik.<sup>5</sup> Salah satu model pembelajaran yang umum digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional.

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Sahimin bahwa “konvensional ialah suatu metode menyampaikan informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar”.<sup>6</sup> Model pembelajaran konvensional ini biasanya menggunakan

---

<sup>4</sup> Okianna Esi dan Endang Purwaningsih, “Peranan Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI SMK,” *Jurnal Pendidikan dan Khatulistiwa* 5 (2016): 10.

<sup>5</sup> Abdul Rahman Tibahary dan Muliana, “Model-Model Pembelajaran Inovatif,” *Journal of Pedagogy* 1, no.1 (2018): 56.

<sup>6</sup> Sahimin, Wahyuddin Nur Nasution, Edi Sahputra, “Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo,” *Edu Rigja* No. 2 (2017): 157.

teknik drill atau latihan. Kegiatan yang sering dilaksanakan di kelas-kelas dengan pembelajaran konvensional ini adalah siswa menyimak pemaparan guru dalam memberikan contoh dan menyelesaikan soal-soal dipapan tulis. Setelah itu siswa diminta bekerja individu dalam buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan. Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada tugas guru untuk memberikan intruksi atau ceramah selama proses pembelajaran berlangsung, sementara itu siswa hanya menerima pembelajaran secara pasif. Peserta didik hanya berperan sebagai pengikut dan penerima pasif dari kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut Rusman, model pembelajaran TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang beda”.<sup>7</sup> Model TGT (*Team Game Tournaments*) adalah “siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”.<sup>8</sup> Ada juga yang menyatakan bahwa “dalam TGT (*Team Game Tournaments*) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.<sup>9</sup> Menurut Soarjana yang dikutip oleh Surya, dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, hasil belajar siswa menjadi lebih baik, motivasi belajar siswa lebih tinggi, dan

---

<sup>7</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 224.

<sup>8</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 83.

<sup>9</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 77.

mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, serta meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.<sup>10</sup>

Hasil belajar sendiri berarti merujuk kepada seluruh perubahan dalam perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang mereka jalani. Perubahan ini mencakup segala aspek perilaku, baik itu dalam hal pemahaman (kognitif), perasaan (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengajaran. Hasil belajar ini mencerminkan pencapaian siswa, dan prestasi belajar adalah indikator dan tingkat perubahan dalam perilaku siswa.<sup>11</sup>

Menurut pandangan siswa, pelajaran matematika terasa monoton karena guru lebih cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional, di mana siswa bersifat pasif hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa aktif berpartisipasi. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, dan ketika proses pembelajaran berlangsung mereka lebih sering bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangku. Kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan juga disorot, bersama dengan kurangnya variasi dalam model pembelajaran, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang telah mendapatkan perhatian luas adalah model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Model ini menekankan pada pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam tim

---

<sup>10</sup> Muhamad Surya Hamdani, Mawardi, Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 443.

<sup>11</sup> Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam* (Medan: Citapustaka Media, 2016), 53.



untuk menyelesaikan tugas-tugas matematika yang diberikan.<sup>12</sup> Dalam konteks pembelajaran matematika, model TGT diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan mempromosikan keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi.

Di sisi lain, model pembelajaran ceramah, yang sering kali menjadi pendekatan konvensional dalam pengajaran matematika, melibatkan guru memberikan penjelasan konsep secara verbal kepada seluruh kelas. Meskipun ceramah memiliki keuntungan dalam menyampaikan informasi dengan cepat, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan ini mungkin kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan keterlibatan aktif siswa.

Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengkaji secara lebih mendalam efektivitas kedua model pembelajaran tersebut, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Dengan memperhatikan permasalahan ini, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

Penelitian komparasi antara hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan model pembelajaran ceramah pada siswa kelas 4 memiliki beberapa alasan penting diantaranya:<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Msy Hikmah, Yenny Anwar, Dan Riyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang," *Jurnal Pembelajaran Biologi* 5, No. 1 (2018): 47.

<sup>13</sup> Alfi Nurkhauliy, Hastuty Musa, "Komparasi Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Melalui Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Tipe Team Games Tournament Pada Kelas IX SMP Muhammadiyah 12 Makassar," *SIGMA* 12, no. 1 (2020): 12.

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi metode pembelajaran mana yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam matematika. Hal ini dapat memberikan wawasan berharga kepada pendidik untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.
2. Mengakomodasi kebutuhan siswa. Dengan memahami perbedaan antara kedua model pembelajaran, pendidik dapat lebih baik menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka dengan kebutuhan siswa. Misalnya, jika model pembelajaran TGT terbukti lebih efektif, pendidik dapat lebih sering menggunakan metode kolaboratif dan berbasis tim dalam mengajar matematika.
3. Mendorong inovasi dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat merangsang inovasi dalam desain pembelajaran matematika. Jika model pembelajaran TGT terbukti lebih efektif, pendidik dan peneliti dapat lebih banyak berinvestasi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan dan kolaboratif.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa. Model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, seperti TGT, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam subjek tersebut.
5. Menyediakan bukti empiris. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas kedua model pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan. Dengan demikian, penelitian

komparatif ini tidak hanya membantu meningkatkan praktik pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan pendidikan matematika secara lebih luas.

Teori pembelajaran aktif. Model pembelajaran TGT menekankan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran melalui permainan tim yang membangkitkan rasa kompetisi sehat dan kerja sama.<sup>14</sup> Teori ini menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran daripada menerima informasi secara pasif dalam ceramah. Teori motivasi belajar, TGT memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkontribusi dalam timnya dan memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa terlibat dan memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran matematika, berbeda dengan model pembelajaran ceramah yang mungkin kurang membangkitkan motivasi karena kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa. Teori pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran TGT mendorong kolaborasi antara siswa dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan bersama. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa, yang penting dalam pembelajaran matematika.<sup>15</sup> Teori efektivitas pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan memfasilitasi pembentukan pemahaman yang mendalam biasanya dianggap lebih efektif daripada pendekatan yang lebih pasif seperti

---

<sup>14</sup> Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, I Gede Astawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 1(2019): 99.

<sup>15</sup> Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (2015): 16.

ceramah. Oleh karena itu, diharapkan bahwa model pembelajaran TGT akan menghasilkan hasil belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran ceramah pada siswa kelas IV.

Setelah melihat hal tersebut, peneliti merasa tertantang untuk melakukan penelitian dengan mengubah model pembelajaran yang ada di kelas, dari model pembelajaran konvensional/ ceramah menjadi model pembelajaran TGT dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih model pembelajaran TGT dengan alasan anak-anak seumurannya jenjang SD cenderung lebih suka dengan permainan tantangan tim. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Model Pembelajaran Ceramah pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Jenangan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi bahwa ketika guru mengajar menggunakan model pembelajaran konvensional, hasil belajar matematika siswa cenderung menurun. Namun, ketika diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar matematika siswa cenderung meningkat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Banyak faktor atau variabel yang dapat dikaji untuk ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Namun karena bidang cakupan serta adanya berbagai

keterbatasan yang ada, baik waktu, biaya, dan jangkauan penulis, dalam penelitian ini tidak semua dapat ditindaklanjuti. Untuk itu perlu adanya pembatasan masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang akan diteliti yaitu model pembelajaran konvensional, dan model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari peneliti ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan?
2. Bagaimana hasil belajar matematika setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan?
3. Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar matematika sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

2. Mengetahui bagaimana hasil belajar matematika sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.
3. Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran, baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut manfaatnya:

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 1 Jenangan.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Pihak Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga terkait strategi sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di SDN 1 Jenangan.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi guru kelas untuk memperhatikan dan memberikan tindak lanjut

dengan baik sebagai upaya dalam meningkatkan pembelajaran siswa di kelas maupun luar kelas.

**c. Bagi Siswa**

Dengan penelitian ini diharapkan siswa akan senantiasa untuk meningkatkan keaktifan belajar sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

**d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan pelajaran positif baru bagi peneliti, yang bisa dijadikan sebagai referensi dalam bidang pendidikan terlebih terkait model pembelajaran dengan segala permasalahan yang telah diperoleh di lapangan.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian kuantitatif terdapat tiga bagian utama, yaitu awal, inti, dan akhir. Bagian tersebut digunakan untuk memudahkan peneliti dalam penulisan, sehingga pembahasan dalam laporan hasil penelitian dikelompokkan menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yang berkaitan. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah:

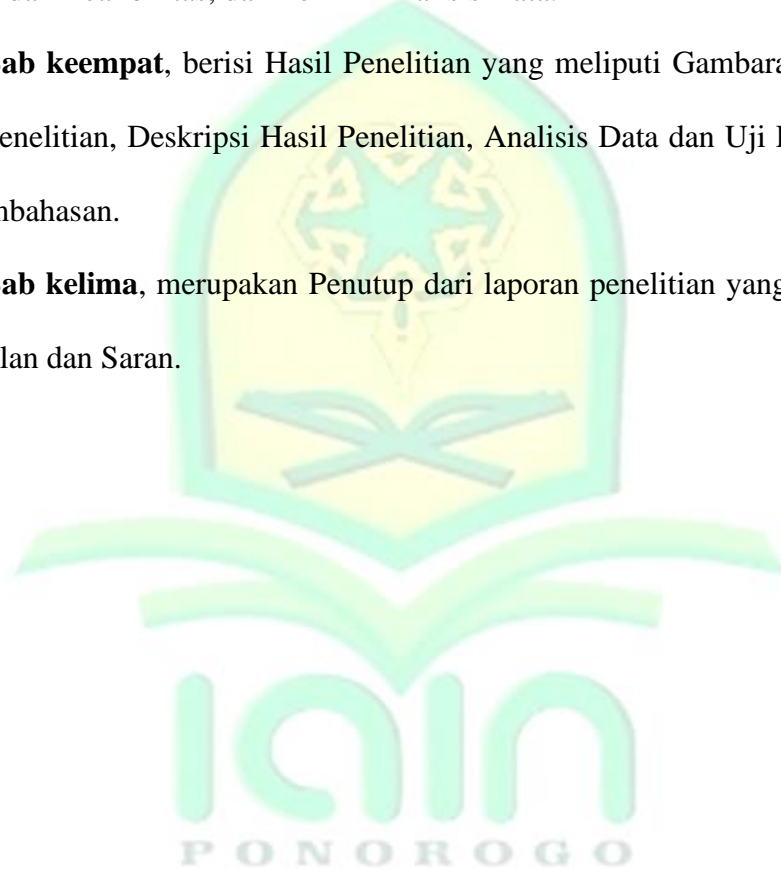
**Bab pertama**, berisi Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

**Bab kedua**, berisi Kajian Pustaka yang meliputi Kajian Teori, Telaah Penelitian Terdahulu, Kerangka Pikir, dan Hipotesis Penelitian/ Pertanyaan Penelitian.

**Bab ketiga**, berisi Metode Penelitian yang meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Definisi Operasional Variabel Penelitian, Instrumen Pengumpulan Data, Validitas dan Realibilitas, dan Teknik Analisis Data.

**Bab keempat**, berisi Hasil Penelitian yang meliputi Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian, Analisis Data dan Uji Hipotesis, serta Pembahasan.

**Bab kelima**, merupakan Penutup dari laporan penelitian yang meliputi Kesimpulan dan Saran.





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hasil Belajar

###### a) Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>16</sup> Secara umum Mulyono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>17</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>18</sup> Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), 408 & 121.

<sup>17</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 38.

<sup>18</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 82.

perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>19</sup>

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif, dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

#### **b) Indikator Hasil belajar**

Menurut Moore yang dikutip oleh Homroul dalam kutipan indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:<sup>20</sup>

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham yang dikutip oleh Homroul adalah:<sup>21</sup>

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

---

<sup>19</sup> Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), 4.

<sup>20</sup> Homroul Fauhah & Brillian Rossi, "Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 327.

<sup>21</sup> *Ibid.*, 237.

- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah, 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik. Pada penelitian ini tidak keseluruhan indikator hasil belajar akan diteliti, peneliti hanya akan meneliti indikator hasil belajar pada ranah kognitif dengan alasan ranah ini yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah sebab berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

### c) Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.<sup>22</sup> Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

---

<sup>22</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 3.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>23</sup>

## **2. Model Pembelajaran Konvensional**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut M. Basyirudin Usman dalam Halid Hanafi mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional ialah metode pembelajaran yang lazim digunakan guru atau sering disebut dengan metode ceramah. Beberapa model pembelajaran konvensional meliputi: metode ceramah, tanya jawab, eksperimen, metode demonstrasi, metode resitasi, metode kerja kelompok, metode sosio drama, bermain peran, sistem beregu, dan karya wisata.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Sudjana yang dikutip oleh Sahimin bahwa “konvensional ialah suatu metode menyampaikan informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar”.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Bagus Sajiwa Sasra Kusuma, Farida Yufarlina Rosita, Heru Lestari, "Implementasi Model Pembelajaran Make-A-Match pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV di MIN 1 Ponorogo," *ibriez* 8, no. 1 (2023): 123.

<sup>24</sup> Halid Hanafi dkk, *Profesionalisme Guru dalam Mengelola Kegiatan Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: deepublish, 2018), 88.

<sup>25</sup> Sahimin, Wahyuddin Nur Nasution, Edi Sahputra, "Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo," *Edu Rigia* No. 2 (2017): 157.

Kegiatan yang sering dilaksanakan di kelas-kelas dengan pembelajaran konvensional ini adalah siswa menyimak pemaparan guru dalam memberikan contoh dan menyelesaikan soal-soal dipapan tulis.<sup>26</sup> Setelah itu siswa diminta bekerja individu dalam buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan. Pembelajaran konvensional peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik.

Menurut Ahmadi yang dikutip oleh Agus, model pembelajaran konvensional menyandarkan pada hafalan belaka, penyampaian informasi lebih banyak dilakukan oleh guru, siswa secara pasif menerima informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis serta tidak bersandar pada realitas kehidupan, memberikan hanya tumpukan beragam informasi kepada siswa, cenderung fokus pada bidang tertentu, waktu belajar siswa sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah guru, dan mengisi latihan.<sup>27</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran konvensional merupakan suatu konsep belajar yang digunakan guru dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan atas asumsi bahwa suatu pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran

---

<sup>26</sup> Siti Zulaikhah, Jusubaidi, "Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar," *ibriez* 5, no. 2 (2020): 194-195.

<sup>27</sup> Agus Purnomo dkk, *Pengantar Model Pembelajaran* (Lombok Tengah: Yayasan Hamijah Diha, 2022), 77.

guru ke siswa. Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada tugas guru untuk memberikan intruksi atau ceramah selama proses pembelajaran berlangsung, sementara itu siswa hanya menerima pembelajaran secara pasif. Pada intinya, peserta didik hanya berperan sebagai pengikut dan penerima pasif dari kegiatan yang dilaksanakan. Penulis juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional tidak kontekstual, tidak menantang, pasif, dan bahan pembelajarannya tidak didiskusikan dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar guru lebih mendominasi.<sup>28</sup>

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Trianto yang dikutip oleh Eka, langkah-langkah pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Fase 1 (menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa). Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
- 2) Fase 2 (mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan). Guru mendemonstrasikan ketrampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
- 3) Fase 3 (membimbing penelitian guru). Merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, 79.

<sup>29</sup> Eka Nella Kresma, "Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Educatio Vitae* 1 (2014): 155.

- 4) Fase 4 (mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik). Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dan memberi umpan balik.
- 5) Fase 5 (memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan). Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Purwoto yang ditulis oleh Agus, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Kelebihan model pembelajaran konvensional:
  - a) Dapat menampung kelas yang besar, setiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan.
  - b) Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut.
  - c) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin.
  - d) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
- 2) Kekurangan model pembelajaran konvensional:
  - a) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, 88.

- b) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.
- c) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan.
- d) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

### **3. Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*)**

Model pembelajaran TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang beda”.<sup>31</sup> Model TGT (*Team Game Tournaments*) adalah “siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”.<sup>32</sup> Ada juga yang menyatakan bahwa “dalam TGT (*Team Game Tournaments*) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.<sup>33</sup> TGT (*Team Game Tournaments*) adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka”.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 224.

<sup>32</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 83.

<sup>33</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 77.

<sup>34</sup> Muhammad Affandi, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), 77.



## **b. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*)**

Menurut Slavin yang dikutip oleh Yuni, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok(*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*class precentation*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berikut ini akan dijabarkan lebih rinci masing-masing tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:<sup>35</sup>

### **1) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada awal pembelajaran guru mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* akan menentukan skor kelompok. Materi pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan *game*/turnamen. Materi ini dapat dibuat dengan cara mempersiapkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

### **2) Belajar dalam Kelompok (*Teams Study*)**

kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya heterogen secara akademik, jenis kelamin, dan ras. Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I,II, III, IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja

---

<sup>35</sup> Yuni Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," Didaktis 8, no. 3 (2009): 63-65.

dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

### **3) Permainan (*Game*)**

*Game* terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.

### **4) Turnamen (*Tournament*)**

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Empat siswa tertinggi prestasinya

dikelompokkan pada meja A, empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya. Masing-masing siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya, yang kemudian skor siswa dari setiap kelompok dengan jumlah kumulatif tertinggi ditentukan sebagai pemenang pertandingan.

#### **5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)**

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

#### **c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)**

Menurut Nana, model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terdapat kelebihan dan kelemahannya.<sup>36</sup>

Berikut kelebihan dari model pembelajaran TGT menurut Nana:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

---

<sup>36</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 22.

3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran TGT juga memiliki kekurangan. Berikut kekurangan dari model pembelajaran TGT menurut Nana:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.<sup>37</sup>

Meskipun terdapat kelebihan dan kelemahan dari penjelasan tersebut maka seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar.

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, 207-208.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berguna untuk mengidentifikasi penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya dan memahami bagaimana kontribusi penelitian dalam konteks yang lebih luas. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yana dengan judul "Komparasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa" pada tahun 2019.<sup>38</sup> Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Model pembelajaran TGT memberikan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik dari pada model pembelajaran TAI pada materi perbandingan; 2) Siswa yang memiliki minat belajar tinggi memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki minat belajar sedang, siswa yang memiliki minat belajar tinggi memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang tidak sama baiknya dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah, siswa yang memiliki minat belajar sedang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang tidak sama baiknya dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah dan pada materi perbandingan; 3) Pada masing-masing model pembelajaran, siswa dengan minat belajar tinggi memiliki kemampuan

---

<sup>38</sup> Yana Susilawati, Muhamad Firdaus, "Komparasi Model Pembelajaran Tams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa," Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) (2019): 46-57.

pemecahan masalah matematis yang sama baiknya dengan siswa yang memiliki minat belajar sedang, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan sedang tidak sama baiknya dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah; 4) Pada masing-masing minat belajar, siswa yang diberikan model pembelajaran TGT memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik daripada siswa yang diberikan model pembelajaran TAI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajaran yang dikomparasikan yakni model pembelajaran TGT, sedangkan untuk perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek apa yang dikomparasikan, yang dikomparasikan dalam penelitian ini adalah pemecahan masalah matematis siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan objek hasil belajar matematika siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ilmi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV” pada tahun 2023.<sup>39</sup> Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pengukuran sudut dengan menggunakan kartu soal games, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan proses belajar matematika siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 56 Parepare. 2) Penerapan

---

<sup>39</sup> Nur Ilmi, Yonathan S Pasinggi, Muhammad Amran, Indri Nur Ilmi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV “, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7, no. 1(2023): 124-129.

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pengukuran sudut dengan menggunakan kartu soal *games*, *tournament*, dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 56 Parepare. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games Tournament* (TGT) dan ber-objekkan hasil belajar matematika siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah fokus penelitiannya dimana penelitian ini berfokus pada model TGT saja untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada komparasi antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah dengan judul "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk Meningkatkan Percaya Diri (*Self-Confidence*) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan model *cooperative learning* tipe TGT terbukti berhasil dalam meningkatkan percaya diri peserta didik kelas 8F pada mata pelajaran fikih di MTsN 2 Jember.<sup>40</sup> Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajarannya yakni TGT, sedangkan untuk perbedaannya penelitian ini berfokus pada model TGT saja untuk meningkatkan percaya diri siswa,

---

<sup>40</sup> Nur Afifah, "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk Meningkatkan Percaya Diri (*Self-Confidence*) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023,"

sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada komparasi antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Miranda dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*” pada tahun 2019.<sup>41</sup> Hasil dari penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran TGT, model pembelajaran STAD, dan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD tidak lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membandingkan model pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek penelitiannya, penelitian ini meneliti siswa kelas VIII SMP PGRI 01 Semarang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti siswa kelas IV SDN 1 Jenangan Ponorogo.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sairan dengan judul "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran

---

<sup>41</sup>Miranda Novitasari, Sudargo, Sugiyanti, "Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*," *imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 4 (2019): 16-23.



*Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto*" pada tahun 2019.<sup>42</sup> Hasil dari penelitian ini bahwa siswa dengan prestasi yang rendah akan memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang kurang baik artinya siswa hanya dapat memahami masalah. Siswa dengan prestasi yang sedang, memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang cukup baik artinya siswa dapat memahami masalah, merencanakan masalah, dan melaksanakan rencana untuk mengerjakan soal tetapi dalam melaksanakan rencana masalah masih terdapat beberapa kekeliruan. Sedangkan siswa dengan prestasi belajar yang tinggi, memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik artinya siswa memahami masalah dengan baik, merencanakan masalah, dan melaksanakan rencana masalah untuk mengerjakan soal. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama meneliti model pembelajaran *Teams games Tournament (TGT)*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah fokus penelitiannya dimana penelitian ini berfokus pada model TGT saja untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada komparasi antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional.

---

<sup>42</sup> Desy Puspitasari, Sari Muliawanti, Gunawan, Sairan, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto," *aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 83-90.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan landasan teori yang dikemukakan di atas, maka dihasilkan kerangka pikir yang berupa kerangka asosiatif:

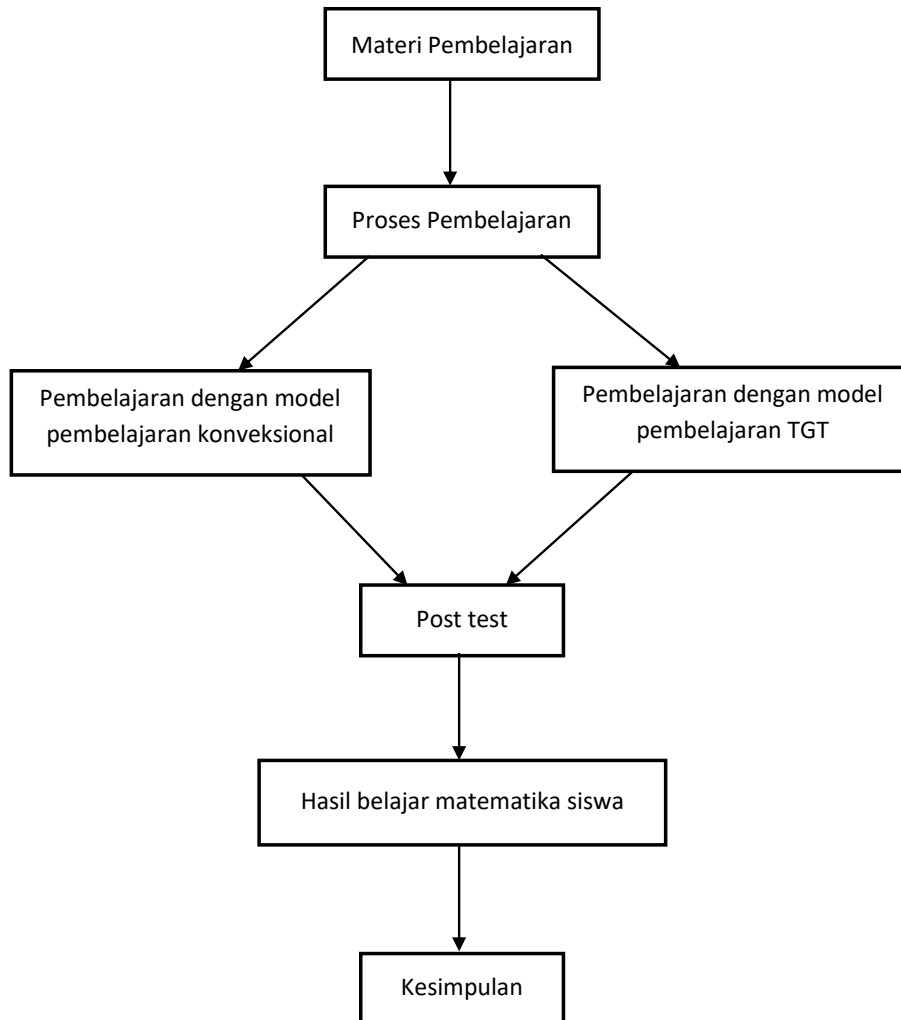
Variabel X<sub>1</sub>: model pembelajaran TGT

Variabel X<sub>2</sub>: model pembelajaran konvensional

Variabel Y: hasil belajar matematika



Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas dapat disusun suatu kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan, dikatakan sementara karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui data.<sup>43</sup>

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN 1 Jenangan.

$H_1$  = Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN 1 Jenangan.



---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Managemen* (Bandung: IKAPI, 2018), 128.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono yang dikutip oleh Sidik menyatakan bahwa "Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berangkat dari sesuatu yang bersifat abstrak difokuskan dengan landasan teori yang selanjutnya dirumuskan hipotesis untuk diuji sehingga menuju pada kejadian-kejadian yang konkrit".<sup>44</sup> Berdasarkan dari perspektif tujuannya, penelitian kuantitatif memiliki beberapa poin. Diantaranya bertujuan untuk mengembangkan model matematis, dimana penelitian ini tidak sekedar menggunakan teori yang diambil dari kajian literatur atau teori saja, tetapi juga penting sekali untuk membangun hipotesis yang memiliki keterhubungan dengan fenomena alam yang akan diteliti. Jadi penelitian kuantitatif ini memiliki tujuan penting dalam melakukan pengukuran.<sup>45</sup> Bagaimanapun juga, pengukuran sebagai pusat penelitian, karena dari hasil pengukuran akan membantu dalam melihat hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dengan hasil data secara kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang

---

<sup>44</sup> Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 207.

<sup>45</sup> Elin Sapto Rini, Kurnia Hidayati, "Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Pembelajaran RME," *al-thifl 1*, no. 1 (2001): 27.

menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada komparasi penggunaan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 1 Jenangan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dimana merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 1 Jenangan.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilakukan di SDN 1 Jenangan karena topik permasalahan yang peneliti temukan berada di lokasi tersebut, serta dekatnya lokasi dengan domisili peneliti sehingga memudahkan akses bagi peneliti untuk mengetahui lebih dalam lagi terkait permasalahan yang dikaji.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan mulai dari mencari permasalahan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, analisis, penyusunan hasil, dan penyajian data.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, 119-120.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan juga benda-benda alam yang lain.<sup>47</sup> Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu, populasi dalam penelitian ini adalah 22 siswa.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel-sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>48</sup> Apa yang dipelajari dari sampel itu kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).<sup>49</sup>

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *non probability sampling*.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, 159-160.

<sup>48</sup> *Ibid.*, 160.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif, dan R&D* (Bandung: Ikapi,2018),

<sup>50</sup> Ahmad Fauzy, *Metode Sampling* (Banten: Universitas Terbuka, 2019), 237

## D. Operasional Variabel Penelitian

Variabel independen (variabel bebas) biasanya dilambangkan dengan X dan variabel dependen (variabel terikat) dilambangkan dengan Y. Berikut variabel dalam penelitian ini:

Variabel X<sub>1</sub>: model pembelajaran konvensional

Variabel X<sub>2</sub>: model pembelajaran TGT

Variabel Y: hasil belajar matematika siswa

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, integrasi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>51</sup> Tes akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dikerjakan sebelum dan setelah menerima materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Peneliti menggunakan tes berupa soal matematika yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa dan setelah mempelajari materi dengan diberi perlakuan. Baik dari kelas kontrol ataupun kelas eksperimen, siswa akan diberi post-test yang

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 266.



kemudian dari hasil keduanya akan dihitung untuk menguji hipotesis penelitian sehingga mendapatkan hasil pembuktiannya.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang diterapkan adalah melalui penggunaan tes. Tes adalah suatu kumpulan pertanyaan, latihan, dan peralatan lain yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>52</sup> Penelitian ini menggunakan satu jenis tes, yaitu *post-test* (Tes Hasil Belajar). *Post-test* akan digunakan untuk seleksi kelompok dalam konteks model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran TGT. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes subjektif berupa pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Tes ini telah melalui proses pengujian untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid merujuk pada perangkat pengukur yang digunakan untuk memperoleh data (melakukan pengukuran) dengan tingkat kevalidan yang memadai. Validitas mengindikasikan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuan pengukuran yang seharusnya dilakukan. Uji validitas diterapkan untuk menentukan sejauh mana pertanyaan tes yang akan digunakan dalam penelitian memiliki validitas atau

---

<sup>52</sup> Ulum Fatmahanik, "Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *ibriez* 1, no. 1 (2016): 18.

tidak. Instrumen dalam penelitian ini merujuk pada tes hasil belajar peserta didik. Sebelum instrumen diterapkan, dilakukan penelaahan dan analisis uji coba instrumen. Untuk menilai validitas tes, metode yang digunakan adalah rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum_{i=1}^n XiYi - \sum_{i=1}^n Xi \sum_{i=1}^n Yi}{\sqrt{n \sum_{i=1}^n Xi^2 - (\sum_{i=1}^n Xi)^2} \sqrt{n \sum_{i=1}^n Yi^2 - (\sum_{i=1}^n Yi)^2}}$$

Keterangan:

X : Skor butir

Y : Skor total

N : Banyak siswa

$r_{xy}$  : Koefisien validitas tes

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  ( $r_{tabel}$  diperoleh dari nilai kritis  $r_{product\ moment}$ )

## 2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dianggap memiliki reliabilitas apabila hasil pengukuran terhadap peserta didik yang sama cenderung konsisten setiap kali tes diulang.<sup>53</sup> Reliabilitas menggambarkan sejauh mana hasil tes tetap stabil ketika diberlakukan pada subjek yang sama dalam interval waktu yang berbeda. Instrumen yang dianggap reliabel adalah instrumen yang, jika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penghitungan uji reliabilitas bertujuan untuk menilai kestabilan instrumen sebagai alat pengukur dalam penelitian. Rumus

---

<sup>53</sup> Awaliyah Kartika Putri, Kurnia Hidayati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V," *ibriez* 1, no. 1 (2016): 105.

yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah rumus Kuder Richardson, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{11} = (n - 1) (S^2 - \sum pq)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  : proporsi subjek yang menjadi item dengan benar

$q$  : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1 - p$ )

$\sum pq$  : jumlah hasil perkalian antar  $p$  dan  $q$

$n$  : banyaknya item (soal)

$S$  : Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians).

**Tabel 3.1 Indeks Reliabilitas**

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1.	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4.	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5.	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Suatu instrument dikatakan *reliable* apabila koefisien reliabilitasnya 0,70 atau lebih ( $r_{11} \geq 0,70$ ). Ini berarti hasil pengukuran yang mempunyai koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih cukup baik nilai kemanfaatannya, dalam arti instrumennya dapat dipakai untuk melakukan pengukuran.

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan, dengan membandingkan hasil antara siswa

kelas IV yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa kelas IV juga namun yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk menguji perbedaan ini, data hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan diuji menggunakan beberapa prasyarat dan syarat. Uji prasyarat tersebut melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, mean, standar deviasi, dan uji T. Dengan menggunakan uji-uji tersebut, kita dapat menilai apakah penggunaan model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa atau tidak.

### 1. Uji Normalitas Data

Sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas Lilliefors merupakan penyempurnaan dari rumus Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors* ( $L_0$ ) dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a) Merumuskan hipotesis  
 $H_0$  = data tidak berdistribusi normal  
 $H_1$  = data berdistribusi normal
- b) Membuat tabel distribusi frekuensi
- c) Menghitung mean dan standar deviasi
- d) Menghitung nilai  $f_{kb}$
- e) Menghitung masing-masing frekuensi dibagi jumlah data ( $nf$ )
- f) Menghitung masing-masing  $f_k$  dibagi jumlah data ( $fnkb$ )
- g) Menghitung nilai  $Z$

- h) Menghitung ( $P \leq Z$ )
- i) Menghitung  $L$  (selisih dari  $f_{kb}/n$  dan  $P \leq Z$ )
- j) Menentukan nilai  $L_{max}$
- k) Menentukan nilai  $L_{tabel}$
- l) Membandingkan nilai  $L_{max}$  dengan nilai  $L_{tabel}$
- m) Membuat Keputusan
- n) Membuat kesimpulan

Diawali dengan penentuan taraf sigifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian: Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  terima  $H_0$ , dan jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  tolak  $H_0$ .

## 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas adalah uji perbedaan varians antara dua kelompok data atau lebih. Pada uji homogenitas diasumsikan bahwa data pada setiap kelompok memiliki varians yang homogen.

Langkah-langkah melakukan uji homogenitas:<sup>54</sup>

1. Menyusun hipotesis
2. Menghitung varians masing-masing
3. Menentukan varians terbesar dan terkecil
4. Mencari nilai  $F_{hitung}$
5. Mencari nilai  $F_{tabel}$

---

<sup>54</sup> Kurnia Hidayati, *Statistika Terapan* (Ponorogo: Nata Karya, 2023), 41.

6. Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$
7. Membuat Keputusan
8. Membuat kesimpulan.

### 3. Paired Sample t Test

Paired sample t test yaitu uji t yang dilakukan pada dua kelompok sampel yang berpasangan atau memiliki hubungan. Kedua sampel tersebut diambil dari subyek yang sama.<sup>55</sup> Misalnya dicari perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah ada perlakuan. Jumlah sampel pada kedua kelompok harus sama. Untuk mencari besarnya nilai thitung pada paired sample t test menggunakan rumus:<sup>56</sup>

$$t_{hitung} = \frac{\frac{\sum d}{n}}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

d : beda antar skor berpasangan

$d^2$  : beda antar skor berpasangan dikuadratkan

n : jumlah pasangan data

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, 106.

<sup>56</sup> *Ibid.*,

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Latar Penelitian**

##### **1. Letak Geografis dan Sejarah Berdirinya SDN 1 Jenangan Ponorogo**

SDN 1 Jenangan sudah didirikan sejak tahun 1916. SDN 1 Jenangan merupakan salah satu Sekolah Dasar pertama yang berdiri di wilayah Kecamatan Jenangan. Sehingga sudah banyak prestasi yang diukir sekolah ini. Meskipun waktu pendaftaran siswa baru dikatakan kurang dari segi akademik, karena akhir-akhir ini pendaftar siswa baru tidak dapat memenuhi kuota yang telah ditentukan. Tetapi setelah siswa masuk mengikuti proses pembelajaran dan pembiasaan yang ada di sekolah dengan maksimal, siswa bisa berprestasi di bidang dibidang akademik ataupun nonakademik.

Keadaan sosial ekonomi wali murid di SDN 1 Jenangan bermacam-macam, kebanyakan sebagai petani dan sisanya ada yang bekerja sebagai PNS, POLRI/TNI, tenaga migran, dan buruh. Keadaan tersebut menjadi pertimbangan sekolah dalam menyusun program dan kegiatan yang ada di SDN 1 Jenangan. Hal tersebut dilakukan karena memiliki pengaruh yang besar ketika berpartisipasi maupun perannya dalam menyusun program dan kegiatan sekolah.

Namun keikutsertaan wali murid di SDN 1 Jenangan dalam menyusun program dan kegiatan sekolah sangatlah tinggi, sebagai bukti terlaksananya program dan kegiatan yang sudah disusun oleh sekolah baik dibidang akademik maupun non akademik. Hal ini terjadi karena adanya kerjasama

yang baik antara pihak sekolah, komite sekolah, masyarakat sekitar, serta wali murid. Salah satunya kerja sama yang baik itu yaitu ketika diadakan musyawarah di sekolah, mereka sangat antusias hadir untuk mengikuti kegiatan musyawarah tersebut. Biaya untuk operasional sekolah yang ada di SDN 1 Jenangan didapatkan dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang diberikan pemerintah. SDN 1 Jenangan merupakan Sekolah Dasar yang berada di tengah- tengah Kecamatan Jenangan dengan titik kordinat 7 0, 50'34,69" LS dan 1110, 31'59,61" BT.

## **2. Visi, Misi, dan Tujuan**

### **a. Visi**

Visi dari SDN 1 Jenangan adalah: “Terwujudnya peserta didik berkarakter mandiri, berprestasi, peduli lingkungan, berdasarkan iman dan takwa, serta berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”.

### **b. Misi**

Misi dari SDN 1 Jenangan adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa bagi semua warga sekolah dalam kegiatan sehari-hari.
2. Mengoptimalkan layanan Pendidikan dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.
3. Melaksanakan pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan / tuntutan jaman atau kekinian
4. Melaksanakan budaya literasi sekolah melalui kegiatan pembiasaan membaca sebelum pembelajaran.



5. Menumbuh kembangkan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik yang dilandasi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
6. Mengembangkan bakat dan minat serta keterampilan peserta didik melalui program pengembangan diri.
7. Membangun citra sekolah sebagai mitra yang dipercaya dimasyarakat sehingga tercipta lingkungan yang alami.
8. Membudayakan berlaku jujur dan tidak korupsi dalam semua kegiatan di sekolah, menghormati sesama teman.
9. Menciptakan lingkungan yang hijau, bersih, sehat, dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, di rumah, dan lingkungan masyarakat.

### **c. Tujuan**

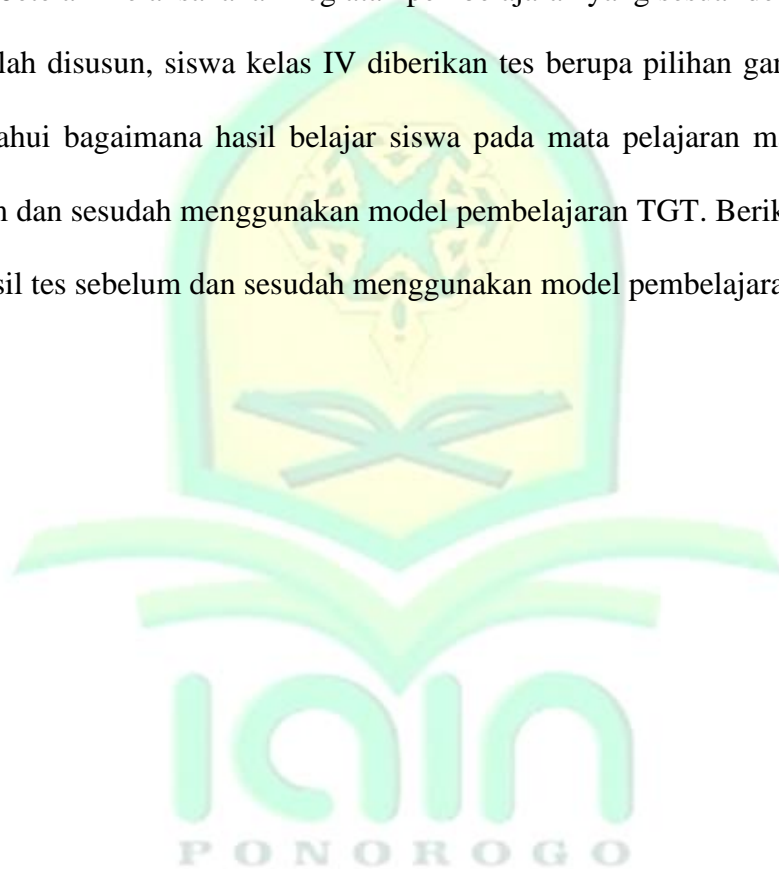
Tujuan dari SDN 1 Jenangan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemandirian dan rasa tanggung jawab pada diri siswa melalui kegiatan kepramukaan, keolahragaan, dan ekstrakurikuler
2. Melaksanakan PBM dengan pendekatan PAIKEM
3. Membiasakan hidup sehat, kepekaan sosial sehat dalam setiap kegiatan baik di lingkungan sekolah maupun rumah
4. Menciptakan sekolah yang peduli pada lingkungan hidup
5. Mengembangkan model pembelajaran terintegrasi pendidikan lingkungan hidup
6. Melaksanakan pemilahan dan pengolahan sampah organik dan organik

7. Menanamkan sikap peduli dan berbudaya lingkungan sehingga tercipta lingkungan sekolah yang bersih, sehat, indah, aman dan nyaman
8. Menyiapkan generasi yang mantap dalam keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan RPP yang telah disusun, siswa kelas IV diberikan tes berupa pilihan ganda untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT. Berikut adalah data hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT.



**Tabel 4.1 Nilai Hasil Tes Kelas IV Sebelum Menggunakan Model*****Pembelajaran TGT***

No.	Nilai
1	55
2	35
3	55
4	70
5	65
6	80
7	65
8	20
9	45
10	65
11	70
12	75
13	75
14	50
15	50
16	80
17	35
18	35
19	60
20	70
21	40
22	70
total	1265
rata-rata	57,5

**Tabel 4.2 Nilai Hasil Tes Kelas IV Setelah Menggunakan Model*****Pembelajaran TGT***

No.	Nilai
1	70
2	75
3	75
4	85
5	75
6	80
7	80
8	65
9	85
10	90
11	95
12	85
13	85
14	65
15	85
16	75
17	60
18	80
19	90
20	65
21	70
22	75
total	1710
rata-rata	77,72

Dari nilai hasil belajar siswa di atas, diketahui ketika sebelum menggunakan model pembelajaran TGT ada 1 siswa dengan nilai 20, 3 siswa dengan nilai 35, 1 siswa dengan nilai 40, 1 siswa dengan nilai 45, 2 siswa dengan nilai 50, 2 siswa dengan nilai 55, 1 siswa dengan nilai 60, 3 siswa dengan nilai 65, 4 siswa dengan nilai 70, 2 siswa dengan nilai 75, 2 siswa dengan nilai 80. Kemudian setelah menggunakan model pembelajaran TGT ada 1 siswa dengan nilai 60, 3 siswa dengan nilai 65, 2 siswa dengan nilai 70,

5 siswa dengan nilai 75, 3 siswa dengan nilai 80, 5 siswa dengan nilai 85, 2 siswa dengan nilai 90, 1 siswa dengan nilai 95.

### C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

#### 1. Uji Asumsi

Untuk menganalisis data yang diperoleh, maka akan dilakukan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun. Sebelum menguji hipotesis diperlukan uji asumsi sebagai pra-syarat. Uji asumsi yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal. Analisis data yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji lillifors dengan bantuan excel. Berikut data hasil uji normalitas.

**Tabel 4.3 Uji Normalitas Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran**

*TGT*

no.	X	f	fk	$\frac{fkb}{n}$	z	$p \leq z$	L
1	20	1	1	0,045455	-2,28266	0,011225	0,034229
2	35	3	4	0,181818	-1,3696	0,085406	0,096412
3	40	1	5	0,227273	-1,06524	0,143383	0,083889
4	45	1	6	0,272727	-0,76089	0,223362	0,049365
5	50	2	8	0,363636	-0,45653	0,324004	0,039633
6	55	2	10	0,454545	-0,15218	0,439524	0,015022
7	60	1	11	0,5	0,152177	0,560476	-0,06048
8	65	3	14	0,636364	0,456532	0,675996	-0,03963
9	70	4	18	0,818182	0,760887	0,776638	0,041544
10	75	2	20	0,909091	1,065241	0,856617	0,052474
11	80	2	22	1	1,369596	0,914594	0,085406
		22					

$$M_x = 57,5$$

$$SD = 16,4282$$

$$L_{\text{tabel}} = 0,19$$

$$L_{\text{max}} = 0,09641$$

$$L_{\text{max}} < L_{\text{tabel}}$$

maka hasil sebelum menggunakan model pembelajaran TGT adalah berdistribusi normal.

**Tabel 4.4 Uji Normalitas Setelah Menggunakan Model Pembelajaran TGT**

no.	X	f	fk	$\frac{fkb}{n}$	z	$p \leq z$	L
1	60	1	1	0,045455	-1,94033	0,02617	0,019284
2	65	3	4	0,181818	-1,39306	0,081802	0,100017
3	70	2	6	0,272727	-0,84578	0,198836	0,073891
4	75	5	11	0,5	-0,29851	0,382655	0,117345
5	80	3	14	0,636364	0,248756	0,598225	0,038138
6	85	5	19	0,863636	0,796027	0,786992	0,076645
7	90	2	21	0,954545	1,343297	0,910412	0,044133
8	95	1	22	1	1,890568	0,970659	0,029341
		22					

$$M_x = 77,7273$$

$$SD = 9,13625$$

$$L_{\text{tabel}} = 0,19$$

$$L_{\text{max}} = 0,117345$$

maka hasil tgt adalah berdistribusi normal

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua varians bersifat homogen. Adapun data yang digunakan dalam uji homogenitas adalah nilai dari tes yang telah diberikan. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan excel. Berikut adalah data hasil uji homogenitas yang telah dilakukan.

**Tabel 4.5 Uji Homogenitas Sebelum Menggunakan Model****Pembelajaran TGT**

no.	X	f	f X	X ^ 2	f X ^ 2
1	20	1	20	400	400
2	35	3	105	1225	3675
3	40	1	40	1600	1600
4	45	1	45	2025	2025
5	50	2	100	2500	5000
6	55	2	110	3025	6050
7	60	1	60	3600	3600
8	65	3	195	4225	12675
9	70	4	280	4900	19600
10	75	2	150	5625	11250
11	80	2	160	6400	12800
		22	1265	35525	78675

$$M_x = 57,5$$

$$SD = 16,42822$$

$$\text{Varians 1} = 269,884$$

**Tabel 4.6 Uji Homogenitas Setelah Menggunakan Model Pembelajaran****TGT**

no.	X	f	f X	X ^ 2	f X ^ 2
1	60	1	60	3600	3600
2	65	3	195	4225	12675
3	70	2	140	4900	9800
4	75	5	375	5625	28125
5	80	3	240	6400	19200
6	85	5	425	7225	36125
7	90	2	180	8100	16200
8	95	1	95	9025	9025
		22	1710	49100	134750

$$M_x = 77,72727$$

$$SD = 9,136251$$

$$\text{Varians 2} = 83,47107$$

$$F \text{ hitung} = 269,884/83,47107 = 3,233$$

F tabel = 3,8415

Maka diketahui  $f$  hitung  $<$   $f$  tabel yang kesimpulannya adalah  $H_0$  diterima, atau terdapat pengaruh signifikansi terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Kemudian dilakukan klasifikasi bagaimana siswa dikatakan memiliki nilai rendah, tinggi, dan sedang dengan rumus sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Klasifikasi Nilai Siswa Sebelum menggunakan TGT**

Klasifikasi nilai	Nilai	Jumlah Siswa
Nilai tinggi = $> Mx + 1.SD$	$> 73,93$	4
Nilai sedang = $Mx - SD$ s/d $Mx + SD$	$41,07 - 73,93$	13
Nilai rendah = $< Mx - 1.SD$	$< 41,07$	5
Jumlah Siswa		22

**Tabel 4.8 Klasifikasi Nilai Siswa Setelah menggunakan TGT**

Klasifikasi nilai	Nilai	Jumlah Siswa
Nilai tinggi = $> Mx + 1.SD$	$> 86,87$	3
Nilai sedang = $Mx - SD$ s/d $Mx + SD$	$68,59 - 86,87$	15
Nilai rendah = $< Mx - 1.SD$	$< 68,59$	4
Jumlah Siswa		22

Dari rumus tersebut dapat diklasifikasikan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dengan nilai tinggi ada 4 anak, dengan nilai sedang ada 13 anak, dengan nilai rendah ada 5 anak. Kemudian setelah menggunakan model pembelajaran TGT dapat diklasifikasikan dengan nilai tinggi ada 3 anak, dengan nilai sedang ada 15 anak, dengan nilai rendah ada 4 anak.

### c. Uji Paired Sample T Test

Setelah data homogen kemudian dilakukan uji *paired sample t test* dengan hasil sebagai berikut:



Tabel 4.9 Uji Paired Sample T Test

no	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	d	d <sup>2</sup>
1	75	85	-10	100
2	65	80	-15	225
3	40	70	-30	900
4	55	75	-20	400
5	70	85	-15	225
6	70	65	-15	225
7	35	60	-25	625
8	20	65	-45	2025
9	60	90	-30	900
10	70	95	-25	625
11	65	90	-25	625
12	80	80	-0	0
13	35	75	-40	1600
14	55	70	-15	225
15	75	85	-10	100
16	65	75	-10	100
17	50	65	-15	225
18	50	85	-35	1225
19	45	85	-40	1600
20	70	75	-5	25
21	35	80	-45	2025
22	80	75	-5	25

$$T_{\text{hitung}} = 7,5590$$

$$T_{\text{tabel}} = 2,080$$

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

## D. Pembahasan

### 1. Hasil belajar matematika sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan

Pada pelajaran matematika tepatnya di materi bangun datar segiempat digunakan model pembelajaran ceramah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan dengan diberikan 20 soal pilihan ganda. Hasil belajarnya pun cukup beragam dari nilai yang tinggi, sedang, dan rendah. Ada 4 anak yang memiliki nilai tinggi karena nilainya lebih dari 73,93 dengan nilai 75, 75, 80, dan 80. Ada 13 anak yang memiliki nilai sedang karena nilainya diantara 41,07 – 73,93 dengan nilai 45, 50, 50, 55, 55, 60, 65, 65, 65, 70, 70, 70, 70. Ada 5 anak yang memiliki nilai rendah karena nilainya kurang dari 41,07 dengan nilai 20, 35, 35, 35, 40.

Hasil penelitian ini mendukung kesimpulan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Miranda dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*” pada tahun 2019 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah memiliki nilai yang lebih rendah daripada yang menggunakan model pembelajaran TGT.

### 2. Hasil belajar matematika sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan

Setelah digunakan model pembelajaran ceramah dan diberi *post test* kemudian dilakukan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di mata pelajaran matematika dengan materi yang hampir serupa yakni bangun

datar pada kelas IV SDN 1 Jenangan. Seusai model pembelajaran TGT, diberikan *post test* dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda. Hasil belajarnya pun cukup beragam dari nilai yang tinggi, sedang, dan rendah. Ada 3 anak yang memiliki nilai tinggi karena nilainya lebih dari 86,87 dengan nilai 90, 90, 95. Ada 15 anak dengan nilai sedang karena nilainya antara 68,59 – 86,87 dengan nilai 70, 70, 75, 75, 75, 75, 75, 80, 80, 80, 85, 85, 85, 85, 85. Dan ada 4 anak dengan nilai rendah karena nilainya dibawah 68,59 dengan nilai 60, 65, 65, 65.

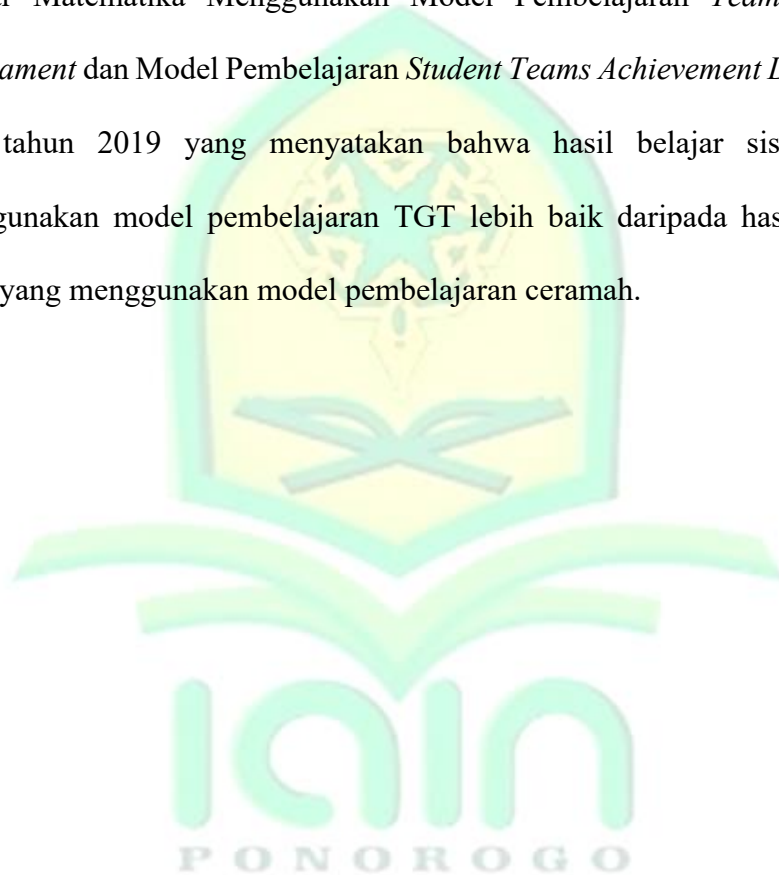
Hasil penelitian ini mendukung kesimpulan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Miranda dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*” pada tahun 2019 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah.

### **3. Perbedaan hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan**

Setelah diketahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Jenangan sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT kemudian digunakan uji *paired sample t test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan, dimana

hasilnya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  tidak ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

Hasil penelitian ini mendukung kesimpulan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Miranda dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*” pada tahun 2019 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian mengomparasikan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan dengan model pembelajaran TGT, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pada pelajaran matematika materi bangun datar segiempat ketika sebelum digunakan model pembelajaran TGT, rata-rata hasil belajar dari siswa adalah 57,5 dengan pengklasifikasian ada nilai yang tinggi, sedang, dan rendah. Ada 4 anak yang memiliki nilai tinggi karena nilainya lebih dari 73,93 dengan nilai 75, 75, 80, dan 80. Ada 13 anak yang memiliki nilai sedang karena nilainya diantara 41,07 – 73,93 dengan nilai 45, 50, 50, 55, 55, 60, 65, 65, 65, 70, 70, 70, 70. Ada 5 anak yang memiliki nilai rendah karena nilainya kurang dari 41,07 dengan nilai 20, 35, 35, 35, 40.
2. Setelah dilakukan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di mata pelajaran matematika dengan materi yang hampir serupa yakni bangun datar segitiga pada kelas IV SDN 1 Jenangan, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,72 dengan pengklasifikasian ada nilai yang tinggi, sedang, dan rendah. Ada 3 anak yang memiliki nilai tinggi karena nilainya lebih dari 86,87 dengan nilai 90, 90, 95. Ada 15 anak dengan nilai sedang karena nilainya antara 68,59 – 86,87 dengan nilai 70, 70, 75, 75, 75, 75, 75, 80, 80, 80, 85, 85, 85, 85, 85. Dan ada 4 anak dengan nilai rendah karena nilainya dibawah 68,59 dengan nilai 60, 65, 65, 65.

3. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan, dimana hasilnya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan.

## B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan berdasarkan penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

### 1. Kepada Guru

Dengan adanya hasil penelitian ini, guru kelas maupun guru mata pelajaran disarankan untuk terus melakukan pendekatan yang lebih kepada siswa sehingga nantinya guru dapat mengetahui karakter siswa dan terus berperan aktif guna meningkatkan tingkat pemahaman matematis dan proses belajar siswa. Dalam hal ini guru tentulah memperhatikan gaya/ pendekatan belajar siswa sehingga siswa dapat nyaman dan mempunyai minat tinggi dalam belajar.

### 2. Bagi Orang Tua

Dengan adanya hasil penelitian ini, orang tua disarankan juga untuk dapat menemani anaknya dalam belajar dan melihat bagaimana perkembangan hasil belajarnya lebih khususnya di bidang matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Affandi, Muhammad, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Afifah, Nur. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2004.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Fatmahanik, Ulum. *Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. ibriez 1, 2016.
- Firdaus, Muhammad, Yana Susilawati. *Komparasi Model Pembelajaran Tams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi. SNPMT II, 2019.
- Gayatri, Yuni. *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*. Didaktis 8, no. 3, 2009.
- Hamdani, Muhamad Surya, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 3, no. 4, 2019.
- Hanafi, Halid, dkk. *Profesionalisme Guru dalam Mengelola Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: deepublish, 2018.
- Heri Cahyono dan Iswati. *Memahami Peran dan Fungsi Perkembangan Peserta Didik Sebagai Upaya Implementasi Nilai Pendidikan Berkarakter dalam Kurikulum*. Elementary 4, 2018.
- Hidayati, Kurnia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V*. ibriez 1, 2016.
- Hidayati, Kurnia. *Statistika Terapan*. Ponorogo: Nata Karya, 2023.
- Homroul Fauhah & Brillian Rossi. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) 9, no. 2, 2021.
- Ilmi, Nur, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan 7, no. 1, 2023.

- Kresma, Eka Nella. *Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika*. *Educatio Vitae* 1, 2014.
- Lestari, Waluya, Suyitno. *Analisis Kemampuan Keruangan dan Self Efficacy Peserta Didik dalam Model Pembelajaran Treffinger Berbasis Budaya Demak*. *Jurnal Matematika Unnes* 4, no.2, 2015.
- M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Miranda Novitasari, Sudargo, Sugiyanti. *Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions*. *imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 4, 2019.
- Muhammad Zulqarnain dan Ulum Fatmahanik. *Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 2, no.3, 2022.
- Nana Sudjana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Nurkhauliy, Alfi. *Komparasi Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Melalui Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Tipe Team Games Tournament Pada Kelas IX SMP Muhammadiyah 12 Makassar*. *SIGMA* 12, 2020.
- Nurmawati. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Medan: Citapustaka Media, 2016.
- Okianna Esi dan Endang Purwaningsih. *Peranan Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI SMK*. *Jurnal Pendidikan dan Khatulistiwa* 5, 2016.
- Purnomo, Agus dkk. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamijah Diha, 2022.
- Puspitasari, Desy, dkk. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto*. *aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8. no. 1, 2019.
- Rini, Elin Sapto. *Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika antara yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Pembelajaran RME*. *al-thifl* 1, 2001.
- Riyanto. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. *Jurnal Pembelajaran Biologi* 5, 2018.
- Rohmawati, Afifatu. *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, 2015.



- Rosita, Farida Yufarlina, dkk. *Implementasi Model Pembelajaran Make-A-Match pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV di MIN 1 Ponorogo*. ibriez 8, 2023.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sahimin, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo*. Edu Rigia No. 2, 2017.
- Sidik Priadana dan Denok Sunarsi *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif, dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2018.
- Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Managemen*. Bandung: IKAPI, 2018.
- Tibahary, dkk. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Journal of Pedagogy 1. no.1 (2018).
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Zulaikhah, Siti. *Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. ibriez 5, 2020.

