

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV
UPT SD NEGERI 2 KARANG SARI**

(Skripsi)

Oleh

**DINDA SRI ATHIYA LILLA
NPM 2153053039**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV UPT SD NEGERI 2 KARANG SARI

Oleh

DINDA SRI ATHIYA LILLA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika yaitu materi bangun datar, kurangnya pemanfaatan media oleh pendidik, serta pendidik belum menerapkan model *Team games tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment* dan desain penelitian menggunakan *pretest posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari yang berjumlah 36 orang peserta didik, dan sampel yang terdiri dari 17 peserta didik kelas IV A dan 19 peserta didik kelas IV B. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana, untuk mengukur adanya pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV di UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, media *flipchart*, model *Team Games Tournament*

ABSTRACT

THE EFFECT OF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MODEL USING *FLIPCHART* MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV OF ELEMENTARY SCHOOL 2 KARANG SARI

By

DINDA SRI ATHIYA LILLA

The problem of this research was the low mathematics learning outcomes of students. Many students still experienced difficulties in learning mathematics, particularly in the topic of flat shapes, due to the lack of media utilization by educators and the fact that educators had not implemented the Team Games Tournament (TGT) model. The purpose of this study was to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by flipchart media on the mathematics learning outcomes of grade IV students at UPT SD Negeri 2 Karang Sari. This type of research used quantitative research with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The population of the study was all grade IV students of UPT SD Negeri 2 Karang Sari, totaling 36 students, with a sample consisting of 17 students from class IV A and 19 students from class IV B. The sampling technique used purposive sampling. The data analysis technique used a simple linear regression test to measure the effect on mathematics learning outcomes of grade IV students at UPT SD Negeri 2 Karang Sari. The results of the study showed that there was a significant effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) model assisted by flipchart media on the mathematics learning outcomes of grade IV students at UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

Keywords: learning outcomes, mathematics, flipchart media, Team Games Tournament

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV
UPT SD NEGERI 2 KARANG SARI**

Oleh

DINDA SRI ATHIYA LILLA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLIPCHART TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV UPT SD NEGERI 2 KARANG SARI**

Nama Mahasiswa : **Dinda Sri Athiya Tilla**

No. Pokok Mahasiswa : 2153053039

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

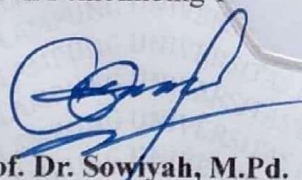
Jurusan : Ilmu Pendidikan

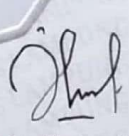
Lokasi Penelitian : UPT SD Negeri 2 Karang Sari



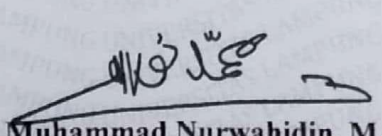
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP. 196007251984032001


Jody Setya Hermawan, M.Pd.
NIK. 232111940406101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

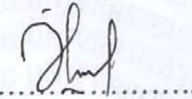
Ketua

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



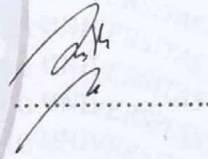
Sekretaris

: Jody Setya Hermawan, M.Pd.



Penguji Utama

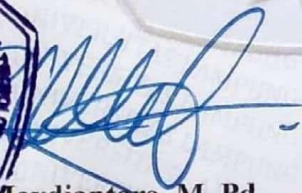
: Dr. Dwi Yulianti, M.Pd



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian : 8 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Sri Athiya Lilla
NPM : 2153053039
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Team games tournament* Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 8 Agustus 2025

memberi pernyataan



Dinda Sri Athiya Lilla
NPM. 2153053039

RIWAYAT HIDUP



Dinda Sri Athiya Lilla dilahirkan di Pajarisuk, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, Sabtu pada 14 Desember 2002. Peneliti merupakan anak keempat dari empat bersaudara, pasangan dari Bapak Untung Pribadi dan Ibu Erniyati.

Riwayat pendidikan formal yang ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 2 Panutan Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Pagelaran Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Pagelaran Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Mandiri SMMPTN-Barat. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023. Peneliti juga mendapat kesempatan untuk menjadi Ketua Bidang Kegiatan dan Operasional ekstrakurikuler Pramuka Kampus B FKIP Universitas Lampung pada tahun 2022. Selain itu, pada tahun 2024 peneliti turut ikut melaksanakan Program Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri Canggung, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Canggung, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-in Syirah 5-6)

“Kelak jika waktunya sudah tiba, jadilah orang yang paling bahagia. Lihat betapa
indahnyanya hasil yang didasari dengan penuh perjuangan dan kesabaran”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala Nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Sehingga Dengan berkat, Rahmat, dan ridho-Nya skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta

Bapak Untung Pribadi dan Ibu Erniyati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Pak, terimakasih atas doa-doa yang tidak pernah putus untuk penulis. Bu, terimakasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan iktiar penulis untuk menjadi seseorang yang berpendidikan. Terimakasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Harapan penulis, semoga tidak mengecewakan dan kelak dapat menjadi kebanggaan Bapak Ibu.

Saudara kandungku

Mamas Pertamaku Tersayang Rizki Yolanda Pranata, dan Kakak Keduaku Tersayang Bayu Septian, serta Kakak Ketigaku Tersayang Fajar Arahman, Amd, Kg., yang senantiasa mendukung penulis secara materi dan non-materi, mendoakan dan menyemangati penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, serta mendukung penulis agar sukses dan menjadi kebanggaan keluarga.

Almamaterku tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi dan telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang telah berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah senantiasa mendukung, memfasilitasi administrasi kegiatan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Jody Setya Hermawan, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dr. Dwi Yulianti., selaku Penguji Utama sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik luar biasa yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dr. Handoko, S.T., M.Pd., selaku Dosen validator yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala UPT SD Negeri 2 Karang Sari yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 dan kelas I (exposi).
12. INTM : Vira, Shaula, Ariani, Atika, Silfani, Richy, Alfa, Faith serta teman SMA ku Dinda dan Sara yang selalu mendengarkan dan memberikan solusi yang baik.
13. Seseorang dengan NIM 855722049, yang menjadi salah satu penyemangat, karena selalu ada dalam suka maupun duka penulis.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 8 Agustus 2025
Yang memberi pernyataan

Dinda Sri Athiya Lilla
NPM. 2153053039

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Belajar.....	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Tujuan Belajar.....	9
3. Teori Belajar	10
4. Hasil Belajar	11
B. Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Pembelajaran	14
2. Pembelajaran di Sekolah Dasar	16
C. Pembelajaran Matematika	17
1. Pengertian Matematika	17
2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	18
D. Model Pembelajaran	19
1. Pengertian Model Pembelajaran	19
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	19
E. Model <i>Team Games Tournament</i>	20
1. Pengertian Model <i>Team Games Tournament</i>	20
2. Sintaks Model <i>Team Games Tournament</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i>	23
F. Media <i>Flipchart</i>	26
1. <i>Flipchart</i>	26
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flipchart</i>	27

G. Penelitian Relevan	28
H. Kerangka Berpikir	29
I. Hipotesis Penelitian.....	31
III. METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Desain Penelitian	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Variabel Penelitian.....	34
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian.....	38
I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis	45
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	64
C. Keterbatasan Penelitian	69
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data STS mata pelajaran matematika	4
2. Sintaks Model Pembelajaran TGT	23
3. Penelitian relevan	28
4. Populasi peserta didik kelas IV	33
5. Kisi-kisi instrumen tes ranah kognitif	39
6. Validasi tim validator	40
7. Kriteria validitas instrumen tes	40
8. Hasil uji validitas soal	41
9. Kriteria reliabilitas	42
10. Kategori daya pembeda soal	43
11. Hasil perhitungan uji daya pembeda	43
12. Kriteria tingkat kesukaran butir soal	44
13. 13. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal	45
14. 14. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran	48
15. 15. Efektivitas media <i>flipchart</i>	48
16. 16. Data Deskripsi Hasil Penelitian	51
17. 17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	53
18. 18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	56
19. 19. Hasil Uji Normalitas	58
20. 20. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan	59
21. 21. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan	60
22. 22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	61
23. 23. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	62
24. 24. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	62
25. 25. Hasil Analisis Efektivitas Media <i>Flipchart</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Perbandingan PISA 2018 dan 2022	4
2. Contoh media <i>flipchart</i>	26
3. Kerangka Berpikir	30
4. Desain penelitian	32
5. Diagram Batang Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	52
6. Diagram Batang Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	52
7. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	54
8. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	55
9. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	57
10. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	79
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	80
3. Uji Coba Instrumen	81
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	82
5. Surat Izin Penelitian	83
6. Surat Balasan Izin Penelitian	84
7. Lembar Validasi Instrumen	85
8. Lembar Validasi Modul Ajar	88
9. Lembar Validasi Media Pembelajaran	91
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
11. Bahan Ajar	102
12. LKPD Kelas Eksperimen	112
13. LKPD Kelas Kontrol	116
14. Soal Instrumen Tes	120
15. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Soal	129
16. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen	130
17. Uji Daya Beda Instrumen	131
18. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	132
19. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
20. Dokumentasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Jawaban Peserta Didik	135
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	137
22. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	138
23. Rekapitulasi Hasil Observasi	139
24. Rekapitulasi Hasil Efektivitas Media <i>Flipchart</i>	140

25. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141
26. Hasil uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	143
27. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	145
28. Hasil Uji Regresi Linear sederhana	147
29. Nilai r <i>Product Mommment</i>	148
30. Dokumentasi Penelitian	149

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar peserta didik. Namun, kenyataannya di berbagai jenjang pendidikan, masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi masa depan peserta didik serta kualitas pendidikan secara keseluruhan. Menurut Rahman (2021) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik dapat berupa kemampuan yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Hermawan dkk. (2023) kesalahan dalam proses pendidikan akan berdampak pada keterbelakangan sumber daya manusia. Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran menekankan proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar di tingkat pendidikan dasar seringkali menjadi perhatian utama bagi pendidik dan orang tua, khususnya pada mata pelajaran matematika. Banyak penelitian menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran penting, namun matematika menjadi pelajaran yang sering dihindari oleh peserta didik karena matematika dianggap pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan hasil belajar matematika peserta didik rendah. Hal ini menjadi

masalah serius yang perlu ditangani, karena matematika merupakan mata pelajaran dasar yang penting untuk pengembangan keterampilan berpikir analitis dan logis.

Pentingnya peran dan tujuan pendidikan, menuntut pemerintah untuk terus melakukan pembaharuan agar tercapai sistem pendidikan yang lebih baik melalui penataan dalam berbagai komponen pendidikan, salah satunya adalah melalui perbaikan kurikulum. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari penerapan sebuah kurikulum yang senantiasa harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Menurut Tri Anggini dkk. (2022) kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan anak, karena kurikulum merupakan unsur utama dalam materi yang akan diajarkan. Dengan adanya kurikulum maka proses belajar mengajar di sekolah dapat berjalan dengan baik.

Kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan harus mampu mengembangkan potensi dalam diri peserta didik. Peran pendidikan dalam upaya pembentukan generasi di masa mendatang menuntut pendidik sebagai bagian dari elemen pendidikan untuk proaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada tujuan pendidikan. Menurut Lestari dkk. (2023) dalam kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengatur pembelajarannya sendiri, sehingga peserta didik merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran. Kurikulum merdeka berfokus terhadap materi esensial, pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

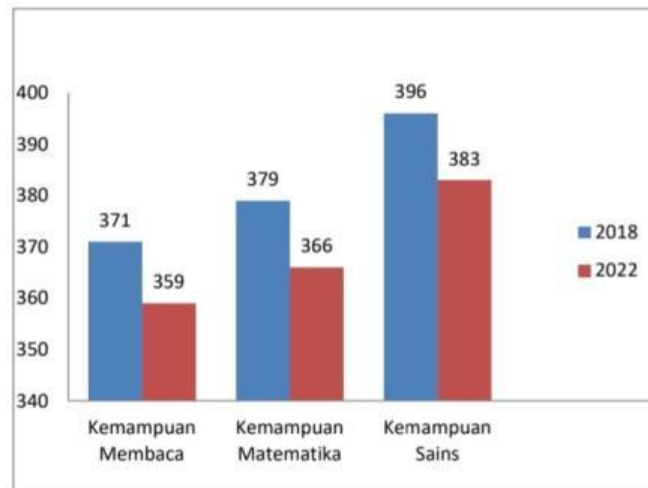
Beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Menurut Priyatna & Wiguna (2020) matematika merupakan sebuah

ilmu pasti yang menjadi dasar dari ilmu lain, sehingga matematika sangat berkaitan dengan ilmu lainnya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, namun kenyataannya hasil belajar matematika peserta didik masih rendah.

Diperlukan model pembelajaran matematika yang tepat sehingga anggapan peserta didik tentang pembelajaran matematika dapat diatasi. Proses berpikir manusia mengalami perkembangan, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, diperlukan konsep tentang perkembangan intelektual peserta didik oleh pendidik. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya matematika.

Survey kemampuan matematika dari beberapa negara telah dilaksanakan melalui *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil Studi PISA 2022 telah dirilis pada hari Selasa, 5 Desember 2024. Survei PISA pada tahun 2022 diikuti oleh 81 negara. Berdasarkan hasil studi tersebut peringkat PISA Indonesia tahun 2022 naik 5-6 posisi dibandingkan dengan PISA tahun 2018. Terdapat kenaikan 5 posisi pada kemampuan matematika, pada literasi membaca terdapat kenaikan 5 posisi, dan pada literasi sains naik 6 posisi. Meskipun terjadi kenaikan peringkat pada PISA tahun 2022, Indonesia mengalami penurunan skor pada masing-masing subjek penilaian kemampuan membaca, matematika dan sains.

Hasil survei PISA tahun 2022 pada subjek kemampuan matematika, skor Indonesia turun 13 poin menjadi 366, dari skor PISA tahun 2018 sebelumnya yang sebesar 379. Skor tersebut terpaut 106 poin dari rata-rata skor kemampuan matematika global. Penurunan skor juga dialami pada kemampuan sains Indonesia pada PISA 2022 yakni sebesar 13 poin dari hasil PISA 2018 dan terpaut 102 poin dari skor rata-rata kemampuan sains global.



Gambar 1 Diagram Perbandingan PISA 2018 dan 2022

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan November 2024, di UPT SD Negeri 2 Karang Sari diketahui hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik masih belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sumatif tengah semester (STS) ganjil UPT SD Negeri 2 Karang Sari sebagai berikut.

Tabel 1. Data STS mata pelajaran matematika

No.	Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	IV A	70	19	6	13
2.	IV B	70	17	15	2

Sumber: Data nilai kelas IV A dan IV B UPT SD Negeri 2 Karang Sari

Hasil STS ganjil matematika kelas IV menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, sebuah pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai ≥ 70 . Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai peserta didik kelas IV A jika dipersentasekan maka peserta didik tuntas hanya 31%, dan peserta didik tidak tuntas yaitu 69%, sedangkan kelas IV B jika dipersentasekan peserta didik yang tuntas yaitu 88%, dan peserta didik tidak tuntas yaitu 12%. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena persentase yang tuntas di kelas IV A lebih rendah dari kelas IV B. Data yang diperoleh peneliti setelah melakukan

penelitian pendahuluan pada bulan November 2024 adalah data hasil belajar peserta didik melalui dokumentasi, selain itu peneliti juga memperoleh data informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari, penulis memperoleh informasi bahwa peserta didik kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika yaitu materi bangun datar, khususnya membedakan antara keliling dan luas, menentukan keliling bangun datar, dan menentukan luas bangun datar. Kurangnya pemanfaatan media oleh pendidik sehingga pembelajaran terkesan monoton.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut harus dapat melibatkan seluruh peserta didik, membuat peserta didik aktif, saling berdiskusi, dan berbagi perspektif untuk mencapai tujuan pembelajaran serta kemampuan bekerjasama dalam memecahkan suatu persoalan. Peneliti memilih model dan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan hasil belajar matematika yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* berbantuan media *flipchart*. Menurut Novia Pitriani dkk. (2022) model pembelajaran TGT salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan penguatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis akan meneliti tentang “Pengaruh Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum maksimal dalam memahami materi
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik.
4. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model *Team games tournament* (TGT) berbantuan media *flipchart* (x)
2. Hasil belajar matematika (y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengetahuan mengenai model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Peserta didik dapat lebih aktif berpikir kritis dalam mencari solusi atas persoalan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

b. Pendidik

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pelajaran matematika menggunakan model *Team games tournament* (TGT) dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu pada mata pelajaran matematika.

d. Peneliti Lain

Bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menambah pengetahuan penelitian eksperimen dan model *Team games tournament* (TGT).

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar memegang peran utama sebagai sarana untuk membentuk pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Festiawan (2020) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu. Beliau juga menambahkan bahwa belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut dapat ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya.

Selanjutnya belajar menurut Efendy (2021) merupakan perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu mengarah pada pola perilaku yang baik dan suatu proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman yang sudah dimilikinya, sehingga dapat memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar.

Perwita Sari & Aprilia (2020) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah

laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Perubahan yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar dapat berupa keterampilan, sikap, pengertian ataupun pengetahuan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang mengarah pada pola perilaku baik dan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang sudah dimilikinya. Perubahan tingkah laku tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir.

2. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran lebih terarah. Tujuan pembelajaran berperan untuk mempermudah pendidik karena berperan sebagai pedoman dan target yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019) terdapat tiga tujuan belajar, yaitu:

- a. **Memperoleh Pengetahuan**
Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga dapat membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.
- b. **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**
Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun rohani.
- c. **Membentuk Sikap**
Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik, seorang pendidik harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Pendidik harus bisa menjadi contoh bagi peserta didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

3. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Menurut Kuswendi (2022) Zoltan P. Dienes adalah seorang matematikawan yang memusatkan perhatiannya pada cara-cara pengajaran terhadap anak. Dasar teorinya bertumpu pada teori Piaget (1950), dan pengembangannya diorientasikan pada anak-anak, sedemikian rupa sehingga sistem yang dikembangkan tersebut menarik bagi anak yang mempelajari matematika. Menurut Magdalena dkk. (2023) Zoltan P. Dienes adalah seseorang yang memfokuskan perhatiannya pada cara pengajaran. Dienes menekankan bahwa dalam pembelajaran sebaiknya dikembangkan suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran. Dienes mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk menyajikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam bentuk yang konkret. Hal ini dilakukan agar konsep dan prinsip tersebut dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Ini mengandung arti bahwa benda atau obyek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran.

Menurut Kuswendi (2022) teori belajar Dienes menitikberatkan pembelajaran matematika dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran berbasis teori belajar Dienes memiliki 5 tahap yang meliputi;

- a. Permainan bebas (*free play*)
Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktivitasnya tidak terstruktur dan tidak diarahkan. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengatur benda.
- b. Permainan yang menggunakan aturan (*games*)
Permainan yang sudah disertai aturan ini membimbing peserta didik untuk mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu.
- c. Permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*)
Permainan kesamaan sifat ini mengarahkan peserta didik untuk menemukan kesamaan sifat dalam permainan yang sedang diikuti.
- d. Permainan representasi (*representation*)
Representasi adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Peserta didik menentukan representasi dari konsep-

konsep tertentu setelah mereka berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi yang dihadapinya itu.

e. Permainan dengan simbolisasi (*symbolization*)

Pada tahap ini peserta didik merumuskan representasi konsep dengan menggunakan simbol matematika.

f. Formalisasi (*formalization*)

Dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep yang telah dipelajari dan mampu membuktikan teorma.

Berhubungan dengan tahap pembelajaran, peserta didik dihadapkan pada permainan yang terkontrol. Penggunaan permainan disesuaikan dengan teori belajar Dienes dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membuat pelajaran matematika lebih menyenangkan dan membantu peserta didik agar dapat menguasai materi dengan lebih mudah.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan output dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan secara sistematis dan terencana. Rahman (2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik dapat berupa kemampuan yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Nabillah & Abadi (2020) menyatakan bahwa hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Menurut Arifudin (2021) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti suatu pembelajaran. perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan, hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif

(penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi), dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan peserta didik meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui oleh peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang baik akan didapatkan ketika proses pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan terencana.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Nabillah & Abadi (2020) mengemukakan bahwa banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

Menurut Nabillah & Abadi (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik

a. Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Proses belajar akan terganggu jika tidak sehat, selain itu akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat besar berpengaruh terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar menjadi lebih baik.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam menentukan tujuan yang akan dicapai tersebut dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

a. Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangat penting berpengaruh terhadap belajar peserta didik karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh teman bergaul dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik dapat berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dkk. (2021) berikut merupakan faktor penghambat dan faktor pendukung hasil belajar.

- a. Faktor-faktor penghambat hasil belajar yang ditemukan berdasarkan hasil penelitian dapat dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal dilihat dari dua sisi yaitu sisi fisiologis (kondisi yang berhubungan dengan jasmani seperti tidak mudah menerima pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti kelainan genetik) dan psikologis (suatu kondisi yang dapat mengganggu proses pembelajaran seperti minat dan

motivasi). Sedangkan untuk faktor penghambat eksternal yaitu dilihat dari lingkungan keluarga dan lingkungan sosial sekolah seperti materi pembelajaran yang susah untuk dipahami, jarang menggunakan proses pembelajaran yang menimbulkan semangat peserta didik, masih banyak orang tua yang bersikap acuh tak acuh kepada anak, tidak memberikan motivasi serta pandangan bahwa pendidikan itu merupakan hal utama yang harus diselesaikan.

- b. Faktor pendukung hasil belajar dalam proses pembelajaran matematika yaitu faktor internal dan faktor internal. Dijelaskan bahwa terdapatnya motivasi dilihat dari sudut pandang lingkungan keluarga seperti pentingnya peran orang tua memberikan dukungan kepada anak dalam belajar, tentang faktor lingkungan sosial seperti pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpartisipasi aktif ketika belajar.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku yang baru berdasarkan hasil pengalaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. F. A. Santoso (2020) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu sarana untuk memungkinkan terjadinya proses kegiatan belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu melalui proses yang dialami sesuatu yang dibuat dalam sebuah rancangan proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Syafrin dkk. (2023) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu tujuan, bahan, peserta didik, pendidik, metode, situasi dan evaluasi.

Sowiyah dkk. (2013) mengemukakan pendapat bahwa proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan optimal, dibutuhkan peserta didik, metode/strategi/model pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pendidik. Dalam hal ini, pendidik sebagai salah satu komponen penting sekolah yang harus memiliki inovasi, rasa kreatif, dan kemampuan profesional yang memadai agar mampu mencapai tujuan pendidikan nasional.

Faizah & Kamal (2024) mengemukakan pendapat dari beberapa ahli mengenai pengertian pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Duffy dan Roehler (1989), pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.
- b. Gagne dan Briggs (1979), mengartikan instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
- c. Syaiful Sagala (2009), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.
- d. Dimiyati dan Mudjiono (1999), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar, sehingga terjadinya perubahan tingkah laku

pada peserta didik. Aktivitas ini merupakan upaya membelajarkan peserta didik sesuai dengan perencanaan dan desain yang telah ditentukan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2. Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Diana dkk. (2022) pembelajaran adalah suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik yang memberikan ilmu dengan peserta didik yang menerima ilmu dibantu dengan adanya sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar yang masih senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa tertekan ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam rangka melaksanakan kurikulum yang berlaku dalam suatu lembaga pendidikan. Menurut Widiyanto & Wahyuni (2020) pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari perencanaan pembelajaran yang berarti penerapan secara nyata rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik, dengan perencanaan pembelajaran yang baik akan membuat pelaksanaan pembelajaran akan berjalan baik pula.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia sekolah dasar harus disesuaikan dengan taraf perkembangan peserta didik baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pembelajaran di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengembangkan pribadi peserta didik yang memiliki rasa tanggung

jawab terhadap dirinya dan lingkungan sekitar serta mampu hidup di masyarakat.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu penting menanamkan konsep tentang matematika sejak sekolah dasar agar konsep dapat tertanam pada diri peserta didik. Menurut E. Santoso & Dwi Pamungkas (2021) beberapa penemuan teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari matematika sehingga matematika disebut dengan ratunya ilmu (*queen of science*). Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap negara karena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Marfu (2022) pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang diselenggarakan secara sistematis dan tepat sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari, dibutuhkan untuk meningkatkan daya pikir serta memiliki keterkaitan dengan ilmu-ilmu yang lain. Matematika sangat penting untuk dipelajari. Namun mempelajari matematika yang astrak ini masih dianggap sulit bahkan tidak sedikit dari siswa yang merasa takut untuk mempelajari matematika. Jadi dibutuhkan usaha yang maksimal, ketekunan dan pantang menyerah.

Sedangkan menurut Nursela dkk. (2022) matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa dilandasi oleh perkembangan matematika. Mata

pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan, karena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari hakikat peserta didik usia sekolah dasar yang berumur tujuh sampai dua belas tahun yang masih berada pada tahap operasional konkret. Artinya dalam memahami pelajaran matematika yang sifatnya ilmu abstrak, peserta didik memerlukan bantuan media supaya pemahaman peserta didik dapat lebih tertanam.

Menurut Pratamawati dkk. (2021) pembelajaran matematika di SD memiliki tujuan secara menyeluruh yakni agar seorang siswa sanggup dan cakap dalam menggunakan matematika dan dapat memberikan tekanan proses penalaran dalam pembelajaran matematika. Depdiknas memaparkan tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah dasar secara spesifik yaitu:

- a. Mengerti akan pengertian matematika, mampu mengurai konsep yang terkait, dan menerapkan konsep ataupun algoritma
- b. Menerapkan nalar dalam sifat dan pola, melakukan manipulasi matematika secara umum, mengatur bukti, ataupun menerangkan ide serta tindakan menyatakan dalam matematika
- c. Menyelesaikan masalah yang meliputi kemampuan mengerti benar akan masalah, merancang pola matematika, menyelesaikan pola, dan upaya untuk mencari solusi yang diperoleh
- d. Memahami gagasan melalui simbol, tabel, diagram, ataupun media lain untuk menguraikan sebuah keadaan ataupun masalah

- e. Mempunyai sikap dalam menghargai penerapan matematika di kehidupan biasa

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Kaban dkk. (2020) model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan dan dilaksanakan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dicapai dengan lebih efektif. Jika hal ini berhasil maka model pembelajaran tersebut berhasil mengubah dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Menurut Bayu Ahyar dkk. (2021) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja di desain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah didesain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajar. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistik dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran di desain memperhatikan tipe belajar anak ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Banyak model pembelajaran yang dapat mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah cooperative learning. Menurut Yulia dkk. (2020) model pembelajaran

kooperatif dapat digunakan untuk mengajar materi yang kompleks dan dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia. Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuannya. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, peserta didik dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

Menurut Umar (2021) model pembelajaran ini dipandang sesuai untuk diterapkan di abad XXI, karena di dalamnya peserta didik dapat bekerjasama untuk memecahkan masalah (*Problem Solver*). Terdapat beberapa jenis/tipe model pembelajaran dalam pendekatan kooperatif ini, antara lain: Jigsaw, Group Investigation, *Team games tournament* (TGT), serta beberapa tipe lain. Menurut Nurhayati dkk. (2022) model pembelajaran kooperatif salah satunya tipe *team games tournament*, dapat dijadikan rujukan karena model pembelajaran tipe ini merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menarik peserta didik untuk lebih aktif.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran diatas, maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk dilakukan saat penelitian. Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada kurikulum merdeka saat ini.

E. Model *Team Games Tournament*

1. Pengertian Model *Team Games Tournament*

Model pembelajaran tipe *team games tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Menurut Agustriyani dkk. (2020) model pembelajaran *Team games tournament* merupakan salah satu tipe model

pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Pembelajaran dengan model *team games tournament* ini merupakan model yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan teman siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat *reward* (penghargaan) dan *reinforcement* (hukuman).

Menurut Sadrina dkk. (2021) model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu tipe dari strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan bahwa model *team games tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status, dan menumbuhkan sikap tanggungjawab, jujur, menumbuhkan kerjasama, dan keterlibatan dalam belajar.

2. Sintaks Model *Team Games Tournament*

Seperti model pembelajaran pada umumnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* tentunya memiliki langkah-langkah pembelajaran. Menurut Bukhari (2022) pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu:

- a. Penyajian kelas (*class presentation*)
Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut presentasi kelas. Pendidik menjelaskan secara singkat tujuan dan pokok materi.
- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Pendidik membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang berdasarkan kriteria kemampuan (presentasi) peserta didik, dari jenis kelamin, etnik atau ras.

- c. Permainan (*games*)
Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- d. Pertandingan atau lomba (*tournaments*)
Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana permainan terjadi.
- e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)
Setelah turnamen berakhir, pendidik mengumumkan dan membagi penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tinggi.

Menurut Syarif dkk. (2024) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
Pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat jam kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
- b. Kelompok (*Team*)
Kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
- c. Permainan (*Game*)
Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor, skor tersebut yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.
- d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Pendidik kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran TGT

No.	Fase	Perilaku
1	Kegiatan awal	1) Pendidik menyiapkan modul ajar 2) Pendidik menyiapkan kelengkapan untuk kegiatan pembelajaran
2	Kesiapan peserta didik menerima materi pelajaran	1) Penyampaian materi pembelajaran 2) Pengkondisian pendidik dan peserta didik 3) Pemberian pertanyaan mendasar
3	Pelaksanaan turnamen	1) Pemberian gambaran tentang kegiatan yang akan dilaksanakan 2) Menyiapkan peserta didik untuk berdiskusi
4	Pengorganisasian kelompok belajar	1) Membimbing pembentukan kelompok 2) Membimbing permainan sesuai peraturan 3) Melaksanakan permainan dengan menggunakan media <i>flipchart</i>
5	Pencatatan skor	1) Pendidik dan peserta didik secara bersama memberikan skor 2) Pengkondisian untuk memperhatikan pemberian skor
6	Penghargaan kelompok	1) Memberikan <i>reward</i> atau penghargaan kepada peserta didik 2) Menyimpulkan hasil pembelajaran
7	Kegiatan penutup	1) Merefleksikan hasil kegiatan 2) Mengakhiri pembelajaran dengan tertib dan tepat waktu

Sumber : Kusumaningrum & Ismanto (2023)

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Team Games Tournament

1. Kelebihan

Menurut Bukhari (2022) kelebihan dari model *team games tournament* adalah sebagai berikut.

- Model *team games tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas atau memiliki kemampuan tinggi lebih

- menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran *team games tournament*, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan juga saling menghargai antara sesama anggota kelompoknya.
 - c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, pendidik menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran, karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Menurut Nasruddin (2019) kelebihan dari pembelajaran *team games tournament* adalah:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Menurut Listiana & Rahayu (2021) kelebihan penerapan model *team games tournament* adalah:

- a. Peserta didik tidak terlalu menggantungkan dirinya pada pendidik, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik yang lain.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Dapat membantu peserta didik untuk peduli kepada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaannya.

- d. Dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Pembelajaran menjadi ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan peserta didik lainnya, mengembangkan keterampilan dalam mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.

2. Kekurangan

Selain memiliki kelebihan, model *team games tournament* juga memiliki kekurangan. Menurut Bukhari (2022) kekurangan dari model *team games tournament* yaitu:

- a. Bagi pendidik
Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kekurangan ini akan diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- b. Bagi peserta didik
Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya. Untuk mengatasi kekurangan ini, tugas pendidik adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik lain.

Sedangkan menurut Listiana & Rahayu (2021) kekurangan dari model *team games tournament* yaitu:

- a. Bagi pengajar pemula, model pembelajaran kooperatif *team games tournament* akan membutuhkan alokasi waktu yang lama
- b. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- c. Peserta didik terbiasa dengan adanya hadiah

F. Media *Flipchart*

1. *Flipchart*

Menurut Achriyati dkk. (2022) media *flipchart* merupakan media yang terbuat dari beberapa kertas yang ditumpuk lalu dijadikan menjadi satu yang cara penggunaannya cukup hanya kertas tersebut dibuka secara berurutan. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Menurut Zahrani (2019) *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang didalamnya berisikan materi pelajaran yang disusun dalam satu bundel dengan bagian atas yang diikat. Media *flipchart* termasuk dalam media visual, secara konsep media pembelajaran visual dapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa media *flipchart* adalah media visual yang menyajikan informasi pada setiap bagian, cara penggunaannya hanya kertas tersebut dibuka secara berurutan, dan dapat diganti dengan lembaran berikutnya.



Gambar 2. Contoh media *flipchart*

Sumber: Muhammad (2020)

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipchart*

a. Kelebihan

Menurut Zahrani (2019) kelebihan media pembelajaran *flipchart* yaitu:

1. Menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
2. Dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas
3. Bahan pembuatan relative murah
4. Mudah dibawa kemana-mana (*movable*)
5. Meningkatkan kreatifitas belajar siswa

Menurut Fahrurrozi dkk. (2023) kelebihan menggunakan *flipchart* sebagai media pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
2. *Flipchart* dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun
3. Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan
4. Bahan pembuatan relatif murah
5. Mudah dibawa
6. Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa

b. Kekurangan

Menurut Zahrani (2019) kekurangan media pembelajaran *flipchart* yaitu:

1. Membutuhkan waktu untuk mempersiapkan media, seperti dalam pembuatan alat penyangga dan mencari objek gambar yang relevan
2. *Flipchart* relative hanya cocok untuk pembelajaran pada kelompok kecil (*small group*)
3. Penggunaan *flipchart* hanya digunakan sesuai dengan jarak maksimum siswa dalam melihat

Menurut Fahrurrozi dkk. (2023) kekurangan media *flipchart* sebagai media pembelajaran adalah:

1. Sukar dibaca karena keterbatasan tulisan
2. Pengajar atau pembicara cenderung memunggungi peserta
3. Biasanya kertas *flipchart* hanya dapat digunakan untuk satu kali saja
4. Tidak cocok untuk pembelajaran di kelompok besar

G. Penelitian Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penelitian relevan

No	Nama Penulis	Tahun	Hasil Penelitian
1	- Nenden Novia Pitriani - Pupung Rahayu Novianti - Rifahana Yoga Juanda	(2022)	Terdapat pengaruh yang signifikan ditunjukkan dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar yang meningkat dari siklus I sebesar 61,17% menjadi 79,41% pada siklus II.
2	- Rahmi Diah - Nurdiana Siregar	(2023)	Sebelum diberikan perlakuan adalah 56,84 kemudian setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 80,00. (dengan $\alpha = 0,05$). Dapat disimpulkan model <i>Team games tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3	- Miftahul Jannah - Andi Husniati - Sirajuddin	(2022)	Hasil <i>pretest</i> 42,13 dan <i>posttest</i> 74,63 berada pada kategori tinggi serta diperoleh respon siswa dengan nilai rata-rata 81,25. diperoleh nilai signifikansi yang dihasilkan adalah $0,000 < 0,05$, dapat membuktikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>team games tournament</i> terhadap hasil belajar peserta didik.
4	- Sutiana - Dessy Wardiah - Amirudin	(2024)	Diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,009 yang berarti sig (2-tailed) $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Kemudian untuk nilai $t_{hitung} = 2,751 > t_{tabel} = 1,67943$. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i> terhadap hasil belajar peserta didik.
5	Diah Evita Rani	(2022)	Terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar, yaitu pada <i>pretest</i> /pra siklus sebesar 16,6% pada siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 82,5%. Dapat disimpulkan model <i>team games tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antarvariabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir akan memudahkan penulis untuk mengidentifikasi pengaruh antara kedua variabel.

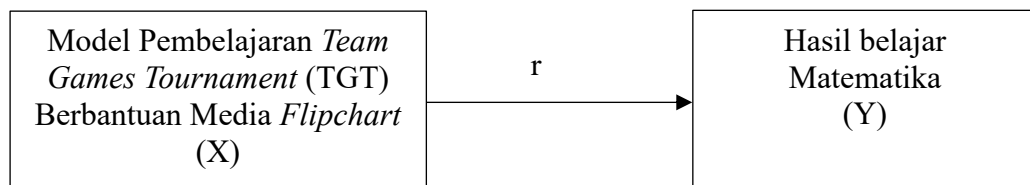
Berdasarkan studi Internasional yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa Indonesia naik 5-6 posisi dibandingkan dengan PISA tahun 2018. Namun dalam skor kemampuan matematika Indonesia pada PISA 2022 mengalami penurunan 13 poin menjadi 366, dari skor PISA tahun 2018 sebelumnya yang sebesar 379. Penulis menemukan masalah yang serupa terkait rendahnya hasil belajar matematika di UPT SD Negeri 2 Karang Sari, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik belum menerapkan model dan juga media pembelajaran yang dapat memicu keaktifan peserta didik sehingga berpotensi meningkatnya hasil belajar, sehingga berdampak pada nilai asesmen tengah semester kelas IV yang rata-rata belum mencapai kategori tuntas.

Berdasarkan masalah tersebut model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah solusi untuk memecahkan masalah tersebut sesuai dengan teori Rani (2022) berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran *Team games tournament* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan melalui aktifitas bermain sebagai salah satu ciri khas pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna.

Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penelitian ini melihat perbedaan antara kelas yang menerapkan model *team games tournament* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika peserta didik

kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari, yang kemudian akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar dari masing-masing kelas. Pemilihan model pembelajaran menjadi hal yang penting dalam upaya ketercapaian tujuan pembelajaran. hasil yang diharapkan dari penerapan model *team games tournament* adalah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik atau *teacher centered*.

Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa model *team games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir.



Gambar 3. Kerangka Berpikir

Keterangan:

- X = Model pembelajaran TGT berbantuan media *flipchart*
- r = Pengaruh
- Y = Hasil belajar matematika

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

Ha: Terdapat pengaruh pada Penerapan Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari

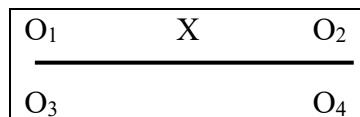
H₀: Tidak terdapat pengaruh pada Penerapan Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipchart* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kuantitatif adalah teknik penelitian yang berlandaskan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *team games tournament*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang mendapat penerapan teknik ceramah. Adapun mengenai rancangan *non-equivalent control group design* menurut Sugiyono (2013) desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Desain penelitian

Keterangan:

- O₁ : Hasil *pretest* dari kelompok eksperimen
- O₂ : Hasil *posttest* dari kelompok eksperimen
- O₃ : Hasil *pretest* dari kelompok kontrol
- O₄ : Hasil *posttest* dari kelompok kontrol
- X : Pemberian Perlakuan

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun pelajaran 2025/2026.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Kec, Pagelaran, Kab. Pringsewu. Provinsi Lampung.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari, berjumlah 36 anak: 24 laki-laki, dan 12 perempuan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki sifat yang sama walaupun persentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2013) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

Tabel 4. Populasi peserta didik kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	13	6	19
IV B	11	6	17
Jumlah			36

Sumber: Dokumen pendidik

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A yang berjumlah 19 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 17 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data persentase penilaian tengah semester mata pelajaran matematika kelas IV B memiliki ketuntasan tinggi yaitu 47% sedangkan kelas IV A memiliki ketuntasan rendah yaitu 42%. Dalam penelitian ini, yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas IV B dan kelas eksperimen adalah kelas IV A. Kelas IV A dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model team games tournament.

D. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut (Sugiyono, 2016) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas merupakan mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model *team games tournament* berbantuan media *flipchart* (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual adalah sebuah pemaknaan yang diungkapkan dalam kata-kata yang dapat membantu memudahkan pemahaman penulis. Definisi konsep pada penelitian ini adalah:

a. Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan *Flipchart*

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Pembelajaran dengan model *team games tournament* ini merupakan model yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan teman peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat *reward* (penghargaan) dan *reinforcement* (hukuman).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar ini dikhususkan pada perubahan dan perkembangan peserta didik pada arah kognitif, sehingga peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mereka serta upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian berupa sekumpulan intruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Model *Team games tournament* (TGT) Berbantuan *Flipchart*

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *team games tournament* sebagai berikut:

- a) Pembagian kelompok: peserta didik dibagi menjadi kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang.
- b) Pembelajaran materi: pendidik memberikan materi menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- c) Penyusunan pertanyaan: setiap kelompok diberi kesempatan untuk menyusun pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, pertanyaan ini akan digunakan dalam turnamen sebagai bentuk evaluasi dan pemahaman materi.
- d) Turnamen: setiap kelompok akan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun. Bagi kelompok yang dapat menjawab soal, akan diberikan poin dan penghargaan.

Sedangkan media pembelajaran yang digunakan penulis adalah media *flipchart* dalam pembelajaran matematika. Media *flipchart* dalam mata pelajaran matematika merupakan alat bantu dalam menyalurkan materi pembelajaran. Media *flipchart* diimplementasikan di kelas menggunakan bahan ajar berupa kertas yang sesuai dengan tema atau materi ajar yang akan dibuat oleh penulis sebagai bahan untuk melihat hasil belajar peserta didik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan pada ranah kognitif yang menggunakan studi dokumentasi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Peneliti menggunakan nilai PTS semester ganjil pada pembelajaran matematika kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari Tahun Pelajaran

2023/2024. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi pendidik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Menurut Mekarisce (2020) observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Observasi dilakukan dengan pengamatan terhadap apa yang diteliti yang hasilnya dapat berupa gambaran yang ada di lapangan dalam bentuk sikap, tindakan, pembicaraan, maupun interaksi interpersonal.

2. Wawancara

Menurut Nuralan dkk. (2022) Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu. Teknik observasi dan wawancara ini dilakukan pada saat peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan yaitu mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas dan mewawancarai pendidik untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran. teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

3. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen. Menurut Azhar dkk. (2022) metode dokumentasi merupakan metode yang dipakai

untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber dokumen yang mungkin atau bahkan berlawanan dengan hasil wawancara. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

4. Instrumen Tes

Tes merupakan istilah yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur dengan tujuan tertentu. Menurut Umami dkk. (2021) tes merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Instrumen tes yang telah disusun kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian. Bentuk tes berupa soal pilihan jamak berjumlah 20 butir soal, setiap jawaban soal yang benar diberi skor 1 dan yang salah diberi skor 0. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes. Bentuk tes pada penelitian ini berupa soal-soal yang berjumlah 15 item. Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen tes ranah kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menjelaskan dan menentukan luas serta keliling berbagai bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga)	3.6.1 Menyebutkan rumus luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga (C1) 3.6.2 Menjelaskan perbedaan penggunaan rumus luas dan keliling pada berbagai bangun datar (C2) 3.6.3 Mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan ciri-ciri dan rumus luas/kelilingnya (C2) 3.6.4 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) (C3) 3.6.5 Menghitung luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) (C3) 3.6.6 Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar (C4)

H. Uji Prasyarat Instrumen

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

1. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Simarmata dkk. (2019) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu untuk mengukur kemampuan dalam bidang yang diukur atau sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Uji validasi ini menggunakan uji validator bersama dengan tim ahli yaitu seorang dosen yang dianggap ahli dan berpengalaman terhadap instrumen tes yang akan diujikan. Artinya menilai sejauh mana soal-soal pada pretest dan posttest mencakup seluruh aspek yang diinginkan.

Hasil penilaian oleh tim validator menunjukkan tes yang digunakan telah memenuhi validitas ini. Hasil validitas selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 15.

Tabel 6. Validasi tim validator

No	Aspek yang divalidasi	Butir soal	Jumlah butir soal
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator C1	1,2,3,4	4
2	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator C2	5,6,7,8,19,20	6
3	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator C3	9,10,11,12,13,14	6
4	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator C4	15,16,17,18	4

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Setelah dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya instrumen dapat diujicobakan kepada peserta didik menggunakan *product moment* pada SPSS 25. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah kuesioner tersebut valid atau tidak valid. Kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Kriteria validitas instrumen tes

Nilai r	Interpretasi
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

Sumber : Widodo dkk. (2023)

Validitas soal tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 20 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah hasil analisis uji validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 8. Hasil uji validitas soal

Nomor Soal	Nilai		Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1	0,573	0,008	Valid
2	-0,467	0,038	Tidak Valid
3	0,837	0,000	Valid
4	-0,367	0,111	Tidak Valid
5	0,721	0,000	Valid
6	0,549	0,012	Valid
7	-0,376	0,102	Tidak Valid
8	0,291	0,213	Tidak Valid
9	0,151	0,525	Tidak Valid
10	0,779	0,000	Valid
11	0,562	0,010	Valid
12	0,267	0,255	Tidak Valid
13	-0,467	0,038	Tidak Valid
14	0,715	0,000	Valid
15	0,594	0,006	Valid
16	-0,067	0,542	Tidak Valid
17	0,720	0,000	Valid
18	0,768	0,000	Valid
19	0,636	0,003	Valid
20	0,624	0,003	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen soal pilihan ganda, dari dua puluh butir soal yang diujivaliditaskan terdapat dua belas butir soal yang valid yaitu butir soal nomor 1, 3, 5, 6, 10, 11, 14, 15, 17, 18, 19, dan 20. Sedangkan sisanya sebanyak delapan butir soal dikatakan tidak valid yaitu butir soal nomor 2, 4, 7, 8, 9, 12, 13, dan 16. 12 soal yang valid tersebut akan dipakai untuk *pretest* dan *posttest*, dan 8 soal yang tidak valid tidak dipakai. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 dengan $r_{tabel} = 0,456$. Soal-soal yang valid artinya soal tersebut dapat digunakan pada penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi apabila pengukuran tersebut dilaksanakan berulang. Sugiyono (2019:187) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas pada penelitian ini dibantu oleh program SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS kemudian input data.
2. Selanjutnya klik *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*.
3. Kemudian pindahkan semua *item* ke kotak *items*, pada bagian ini pastikan pilih *Alpha* untuk *Cronbach's Alpha*.
4. Selanjutnya klik OK, maka akan muncul *output* SPSS.

Tabel 9. Kriteria reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Rinaldi dkk. (2021)

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan bantuan software SPSS didapatkan nilai reliabilitas $r_{hitung} = 0,901$ dan $r_{tabel} = 0,456$ dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 0,901 > r_{tabel} = 0,456$. Dilihat dari kriteria reliabilitas maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. (Lampiran 16)

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karena instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Pradita dkk. (2023) daya pembeda merupakan kemampuan butir soal untuk dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi (kelompok atas) dan yang berkemampuan rendah (kelompok bawah) dalam penugasan materi yang sedang diuji. Apabila butir soal sejalan dengan daya pembeda yang semakin tinggi, maka butir soal tersebut dapat dikatakan baik dalam mengidentifikasi peserta didik yang memahami materi dan peserta didik

yang belum memahami materi. Uji daya pembeda soal pada penelitian ini dibantu oleh program SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Input* data jawaban peserta didik.
2. Tambahkan kolom total skor.
3. Buat dua variabel kelompok
 - a. Kelompok atas
 - b. Kelompok bawah
4. Selanjutnya klik *Analyze >> Compare Means >> Independent Samples T Test*.
5. Lihat nilai *t* dan *sig* (soal yang signifikan membedakan kelompok atas dan bawah)

Terdapat kategori untuk menentukan daya pembeda soal, yaitu:

Tabel 10. Kategori daya pembeda soal

Daya Pembeda	Interpretasi
0,70-1,00	Baik sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Buruk
Bertanda negatif	Buruk sekali

Sumber : Magdalena dkk. (2021)

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS didapatkan hasil perhitungan daya pembeda sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil perhitungan uji daya pembeda

No.	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1	11, 18	Baik Sekali	2
2	1, 3, 5, 6, 10, 14, 15, 17, 19, 20	Baik	10
3		Cukup	-
4		Buruk	-
5		Buruk Sekali	-
Jumlah			12

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal pada Tabel 11, diperoleh dari dua belas butir soal terdapat sepuluh soal masuk dalam kategori baik yaitu butir soal nomor 1, 3, 5, 6, 10, 14, 15, 17, 19, dan 20, dan dua soal masuk dalam kategori baik sekali yaitu butir soal 11 dan 18. Uji daya beda soal merupakan kemampuan soal dalam membedakan dari soal yang lainnya, sehingga dapat dibedakan antara peserta didik berkemampuan di atas rata-rata dengan peserta didik berkemampuan kurang. Dua belas butir soal ini yang akan digunakan pada *posttest* penelitian ini.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dibantu oleh program SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS lalu masukkan data.
2. Klik *Analyze >> Descriptive Statistics >> Descriptives*.
3. Pindahkan semua variabel soal ke kolom kanan.
4. Klik *options*, centang *means*, lalu klik OK.
5. Hasil *means* adalah proporsi peserta didik yang menjawab benar.

Terdapat kriteria untuk menentukan tingkat kesukaran butir soal, yaitu:

Tabel 12. Kriteria tingkat kesukaran butir soal

Besarnya P	Interpretasi
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Cukup (Sedang)
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber : Pradita dkk. (2023)

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan SPSS didapatkan hasil perhitungan tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal

No.	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1	-	Sukar	-
2	1, 3, 5, 6, 10, 11, 14, 15, 17, 19, 20	Sedang	11
3	18	Mudah	1
Jumlah			12

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Klasifikasi tingkat kesukaran soal terdapat tiga kategori yaitu sukar, sedang, dan mudah. Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran terdapat sebelas soal yang termasuk dalam kategori sedang, dan satu soal yang termasuk dalam kategori sukar.

I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Menurut Sintia dkk. (2022) uji *Shapiro-Wilk* diperoleh dengan membagi kuadrat dari kombinasi linear yang sesuai dari sampel statistik terurut dengan estimasi variansi simetris yang biasa. Peneliti menggunakan uji ini karena dapat secara langsung menyimpulkan apakah data yang ada berdistribusi normal secara statistik atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dibantu oleh program SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS kemudian input data.
2. Selanjutnya klik *Analyze >> Nonparametric Test >> Legacy Dialogs*, lalu pilih *Samples K-S*

3. Kemudian akan muncul kotak *dialog one Sample Shapiro-Wilk*. Masukkan variabel A dan B ke kotak *Test Variable List* dan centang Normal pada *Test Distribution*.
4. Selanjutnya klik OK, maka akan muncul *output SPSS*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Uji *Levene* menggunakan analisis varian satu arah. Data ditransformasikan dengan jalan mencari selisih masing-masing skor dengan rata-rata kelompoknya. Uji *Levene* tidak harus berdistribusi normal, tetapi harus kontinu. Apabila nilai $W_{hitung} \leq 0,05$ maka kelompok data dikatakan memiliki varians yang tidak homogen maka H_0 ditolak.

Cara uji homogenitas menggunakan SPSS:

1. Buka *software SPSS* kemudian input data.
2. Selanjutnya klik *Analyze >> Compare Means >> One-Way ANOVA*
3. Masukkan variabel yang diujikan dalam kolom *Dependent List*.
4. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom faktor.
5. Klik *Options*, lalu centang *Homogeneity of variance test*.
6. Selanjutnya klik OK, maka akan muncul *output SPSS*. Cari bagian “*Test of Homogeneity of Variances*” pada *output* hasil analisis untuk melihat hasil uji homogenitas. Pada bagian ini, SPSS akan menampilkan nilai uji statistik, nilai p, dan rasio varian antara kelompok yang diuji.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis berfungsi agar dapat mengetahui jawaban sementara dari permasalahan yang sedang dikaji. Uji hipotesis dalam penelitian ini untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team games tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini

menggunakan uji hipotesis linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV.
- H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media *flipchart* terhadap hasil belajar matematika kelas IV.

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh model *Team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Uji homogenitas pada penelitian ini dibantu oleh program SPSS 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS lalu masukkan data
2. Klik *Analyze >> Compare Means >> Independent-Sample T Test*
3. Masukkan variabel hasil belajar ke kotak *Test Variable* dan masukkan variabel kelompok ke kotak *Grouping Variable*.
4. Klik *Define Groups*, masukkan nilai kategori (Eksperimen dan Kontrol) lalu klik *Continue*.
5. Klik OK, dan hasil akan muncul di *Output Viewer*.

Kriteria uji:

Jika, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika, $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,0$

b. Persentase Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

Selama proses kegiatan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*, observer menilai aktivitas peserta didik. Data observasi aktivitas peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$Nk = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Nk : Nilai keterampilan

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Tabel 14. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
80-100	Sangat Aktif
60-79	Aktif
40-59	Kurang Aktif
< 40	Tidak Aktif

c. Efektivitas Media *Flipchart* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Selama proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *flipchart*, observer menilai aktivitas peserta didik. Data observasi aktivitas peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan skor sebagai berikut.

$$Nk = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Nk : Nilai keterampilan

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Tabel 15. Efektivitas media flipchart

Total Skor	Interpretasi
17-20	Sangat Efektif
13-16	Efektif
9-12	Kurang Efektif
5-8	Tidak Efektif

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik ketika sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team games tournament* (TGT) berupa *pretest* dan ketika sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team games tournament* (TGT) berupa *posttest*. Dibuktikan dengan hasil uji regresi, diperoleh *R Square* atau koefisien determinasi sebesar 0,828, F_{hitung} sebesar $1998,329 > F_{tabel} 4,45$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa model *Team games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 2 Karang Sari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan model *Team games tournament* (TGT), maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Bagi pendidik dapat menerapkan model *Team games tournament* (TGT) sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model *Team games tournament* (TGT) berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis tim seperti *Team Games Tournament* (TGT), agar dapat saling berbagi pengetahuan dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi matematika.
4. Bagi peneliti ini diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model *Team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. 2022. Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8611>
- Agustira, S., & Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Agustriyani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. 2020. Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 05(1), 30–34.
- Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 2, Nomor 1).
- Azhar, H., Sadar, M., Lhaura Van Fc, L., & Pratama Putra, P. 2022. Penerapan Metode Dokumentasi Untuk Monitoring Logbook dan Presensi Mahasiswa Kerja Praktek di Politeknik Negeri Bengkalis. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 7(2), 218–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.35314/isi.v7i2.2595>
- Bayu Ahyar, D., Butsi Prihastari, E., & Rahmadsyah. 2021. *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.).
- Bukhari. 2022. Model Teams Games Tournament. *Jurnal Eksperimental*, 11(1), 18.
- Dewi Kurnia Sari, R. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1).
- Diah, R., & Siregar, N. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>

- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dalam *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Nomor 2).
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. Dalam A. Syaddad (Ed.), *CV. Kaaffah Learning Center*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Efendy, A. 2021. Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Guppi Pagar Alam.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa.
- Fahrurrozi, M., Suparmanto, Alparizi, S., & Mardawiah, M. 2023. Media Flipchart dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab: Tinjauan Masalah di MTS Sabilal Muhtadin. 2.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Jurnal Academia.edu*.
[https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:"Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran"](https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:)
- Hermawan, J. S., Erni, E., Izzatika, A., Tias, I. W. U., & Yudisthira, A. 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1969–1980. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.4307>
- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Kusumaningrum, N., & Ismanto, B. 2023. Implementasi Model TGT Berbantuan Media Gayang sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Didakti: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 2532–2542. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didakti.v9i04.1852>

- Kuswendi, U. 2022. Pembelajaran Pecahan Senilai melalui Teori Dienes di Kelas IV SDN 195 Isola Kota Bandung. *Journal of Elementary Education*, 05, 3.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. 2023. Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management*, 02(05). <https://lipi.go.id/id/>
- Listiana, Y., & Rahayu, G. D. S. 2021. Creative of Learning Students Elementary Education Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Berbasis Online dimasa Pandemi Covid 19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 409–413.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. 2021. Analisis Validitas, Reliabilitas, Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. Dalam *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Uyun, N., & Rean, G. T. 2023. Implikasi Teori Psikologi Kognitif dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Al-DYAS*, 2(3). <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1465>
- Marfu, S. 2022. Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Mekarisce, A. A. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12, 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Muhammad. 2020. *Pemanfaatan Media Display pada Proses Pembelajaran*. <https://ullilfahri.skb.ovh/>
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. Dalam Muncarno (Ed.), *Hamim Group*. Hamim Group.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. *Prosiding Sesiomadika*, 2, 659.
- Nasruddin. 2019. Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. Dalam *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952* (Vol. 9, Nomor 1).

- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar: Vol. I (Nomor 1).
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Nuralan, S., Ummah, K., & Haslinda. 2022. Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Madako Elementary School*, 1, 13–24.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes/article/view/4>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nursela, N., Rarasati, I. P., & Agustina, D. K. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (Jispendiora)*, 1(3), 107–122.
<https://doi.org/https://doi.or/10.56910/jispendiora.v1i3.257>
- Patonah, S., & Miftakhul Jannah, F. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Chart untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam *Ainara Journal* (Vol. 5, Nomor 4). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Perwita Sari, S., & Aprilia, S. 2020. Penggunaan Metode Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Dalam *Educational Journal of Elementary School* (Vol. 1). <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/indeks>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Yulianingsih. 2023. Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109–118.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. 2021. Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270–3278.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1331>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. 2020. *Mobile Game* Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan *Construct 2* di SDN Sasaksaat (Vol. 1, Nomor 1).
<http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Rani, D. E. 2022. Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Rinaldi, A., Novalia, & Syazali, M. 2021. Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan. *Penerbit IPB Press*.
- Sadrina, Setiawan, Z., & Anna Lastya, H. 2021. Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli (Vol. 05, Nomor 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Santoso, E., & Dwi Pamungkas, M. 2021. Teori Behaviour (E. Thronidike) dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *PRISMA*, 4, 174–178. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Santoso, F. A. 2020. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Savira Maulidya, N., & Nugraheni, E. A. 2021. Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari *Self Confidence*. 05(03), 2584–2593.
- Simarmata, N. N., Sulistya Wardani, N., & Prasetyo, T. 2019. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Toleransi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD (Vol. 3, Nomor 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sintia, I., Danil Pasarella, M., & Andi Nohe, D. 2022. Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya Terbitan II.
- Sowiyah, Muncarno, & Utami, P. W. 2013. Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Dalam *Alfabeta Bandung* (13 ed.). Alfabeta, CV.
- Sutiana, Wardiah, D., & Amirudin. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 223 Palembang.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. 2023. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Syarif, N., Syahrir, M., & Nurhasanah. 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 25 Makassar*. 6.

- Tri Anggini, I., Clara Riana, A., Suryani, D., & Wulandari, R. 2022. Pengelolaan Kurikulum dan Pembelajaran. Dalam *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA |Vol 1* (Vol. 3).
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. 2021. Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Berorientasi *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada Peserta Didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Umar, M. 2021. Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutraind : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>
- Wibowo, Cahyadi, D., Ocberti, L., & Gandasari, A. 2021. Studi Kasus Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika di SD Negeru 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, T. E. 2020. Implementasi Perencanaan Pembelajaran. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>
- Widodo, S., Ladyani, F., Rahmadiliyani, N., & Khairunnisa. 2023. Buku Ajar Metode Penelitian. Dalam *CV. Science Techno Direct*. CV Science Techno Direct.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 3.
- Zahrani, N. 2019. Pengembangan Media Flipchart Bertemakan Kelestarian Alam untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak Usia Dini di TK IT Zia Salsabila Medan.