

HUBUNGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Husnul Khatimah¹, Safruddin², Muhammad Turmuzi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diserahkan: 27-11-2020

Direvisi: 11-11-2020

Dipublikasikan: 11-01-2021

Kata-kata kunci:

Cooperative learning

TGT

Hasil belajar

Matematika

Sekolah dasar

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang monoton dan tidak variatif cenderung menyurutkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga perlu diadakan inovasi dalam memilih model pembelajaran, salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT). Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai oleh peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara. Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional dimana yang digunakan adalah korelasi sebab akibat, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif serta tergolong ke dalam penelitian *ex-post facto*. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SDN 7 Cakranegara yang bertempat di Kecamatan Cakranegara Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *R-Square* sebesar 0,695 atau 69,5%. Hasil tersebut berarti bahwa hubungan variabel penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) (X) terhadap variabel hasil belajar peserta didik (Y) yaitu sebesar 69,5%, sedangkan sebesar 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Husnul Khatimah,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram,

Jl. Brawijaya No.22, Cakranegara, Kota Mataram, Indonesia.

Email: husnul.azahra25@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat, perkembangan tersebut berdampak pada semua aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan (Erfan & Mauluda, 2020; Erfan, Mauluda, Gunawan, Sari, & Ratu, 2020; Muyassarrah, Ratu, & Erfan, 2019). Menurut Purwanto (2016) pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan. Sebagai seorang guru harus mampu memanfaatkan perkembangan tersebut untuk berinovasi agar tujuan pendidikan dapat tercapai, tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam belajar. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diketahui melalui hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil ujian akhir sekolah (UN dan UASBN) di mana rata-rata hasil belajar matematika untuk siswa sekolah dasar berkisar antara nilai 5 dan

6, bahkan lebih kecil dari angka ini. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian yang dilakukan Soedjadi dalam Susanto (2013), mengemukakan bahwa daya serap rata-rata siswa sekolah dasar untuk mata pelajaran matematika hanya sebesar 42%.

Rendahnya hasil belajar matematika tidak terlepas dari banyak faktor yang mempengaruhi. Menurut Ruseffendi dalam Susanto (2013) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Salah satu faktor yang disebutkan oleh Ruseffendi adalah model penyajian materi. Model penyajian materi yang menarik, menyenangkan, menantang, tidak membosankan dan siswa lebih mudah memahami materi merupakan model pelajaran yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 7 Cakranegara kelas II diketahui bahwa perolehan hasil belajar Ulangan Harian (UH) Matematika semester genap tahun pelajaran 2019/2020 kelas II masih rendah yaitu pada kelas II A diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar matematika sebesar 47,36%, sedangkan pada kelas II B presentase ketuntasan hasil belajar matematika sebesar 31,03%. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM (Mulyasa, 2013).

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II A dan II B diperoleh beberapa informasi terkait proses pembelajaran di kedua kelas tersebut. Pada kelas II A dan II B gurunya menyatakan bahwa jarang menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif sehingga pada proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif. Hal tersebut mengakibatkan kurang adanya timbal balik antara guru dan peserta didik.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Model pembelajaran sangat berperan penting dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran. Model pembelajaran pun harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar peserta didik terdorong dan termotivikasi untuk belajar matematika yang seringkali dianggap sulit dan membosankan. Variasi dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik tidak hanya berupa penggunaan media pembelajaran yang baru tetapi juga dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat melibatkan tidak hanya keaktifan peserta didik tetapi juga kerja sama antar peserta didik ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung (Erfan, Sari, Suarni, Mauliyda, & Indraswati, 2020). Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Menurut Sanjaya dalam Rusman (Rusman, 2011), berpendapat bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Peneliti memilih salah satu tipe pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai tantangan, menarik, dan menyenangkan serta mampu mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk turut aktif dalam proses pembelajaran tanpa harus membedakan latar belakang peserta didik, jenis kelamin ras, agama, dan juga melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* menurut Shoimin (2014) adalah model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik; kelompok pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, maka peneliti mencoba untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 7 Cakranegara Tahun Pelajaran 2020/2021”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *cooperative learning tipe teams*

games tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 7 Cakranegara Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional dimana yang digunakan adalah korelasi sebab akibat. Penelitian korelasional adalah penelitian yang ditujukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada dilapangan (Arikunto, 2012). Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif, penelitian ini tergolong ke dalam penelitian *ex post facto*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 7 Cakranegara yang bertempat di Kecamatan Cakranegara Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2020/2021. Setyosari (2010) mengatakan bahwa, sampel adalah sekelompok objek, orang, peristiwa, dan sebagainya yang merupakan representasi dari keseluruhan. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas III A Tahun pelajaran 2020/2021. Peneliti memilih kelas III A karena setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas III A dan III B didapat informasi bahwa hanya kelas III A yang telah menerapkan model pembelajaran TGT sehingga peneliti hanya memilih kelas III A sebagai objek penelitian.

Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Siregar, 2013). Adapun Cara memperoleh data dalam penelitian dinamakan metode pengumpulan data (Arikunto, 2012). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan hasil belajar berupa nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran matematika setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT). Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan skala Likert. Teknik analisis data hasil angket ini menggunakan metode skala Likert dengan empat skala yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Menurut Riduwan (2010), skala Likert digunakan untuk memperoleh data responden positif dan negatif terkait penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 1. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Teknik analisis data yang digunakan untuk pemaparan deskriptifnya yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial untuk pengujian hipotesisnya. Prosedur yang digunakan dalam menganalisis data secara statistik yaitu: a) mendeskripsikan data; b) menghitung mean, median, modus, membuat tabel distribusi frekuensi; c) menghitung simpangan baku; d) membuat histogram; d) menghitung kecenderungan tabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan tanggal 22 September 2020 pada peserta didik kelas III A SDN 7 Cakranegara. Berikut hasil analisis deskriptif model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dan hasil belajar peserta didik:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Model Pembelajaran *Coopertaive Learning* Tipe TGT

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tinggi	89 s/d 91	2	10.53
2.	Sedang	81 s/d 88	13	68.42
3.	Rendah	78 s/d 80	4	21.05

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai pada kategori tinggi dicapai oleh 2 peserta didik (10,53%), untuk kategori sedang dicapai oleh 13 peserta didik (68,42%), dan untuk kategori rendah dicapai oleh 4 peserta didik (21,05%). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan penggunaan model

pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik berpusat pada kategori sedang.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tinggi	91 s/d 95	1	5.26
2.	Sedang	79 s/d 90	12	63.16
3.	Rendah	75 s/d 79	6	31.58

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa nilai pada kategori tinggi dicapai oleh 4 peserta didik (5,26%), untuk kategori sedang dicapai oleh 9 peserta didik (63,16%), dan untuk kategori rendah dicapai oleh 6 peserta didik (31,58%). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar peserta didik berpusat pada kategori sedang.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji regresi linier sederhana (X-Y), sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian normalitas data menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS Versi 23, dimana prinsip kerjanya membandingkan frekuensi kumulatif distribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik (observasi) (Siregar, 2012). Hasil uji Kolmogorov-Smirnov untuk kedua variabel disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistik	Df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	0.182	19	0.096
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT	0.147	19	0.2

Berdasarkan tabel di atas semua variabel penelitian berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05. Variabel Hasil Belajar Matematika sebesar $0,096 > 0,05$, sedangkan variabel Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$.

Uji linearitas menggunakan bantuan software SPSS Versi 23 melalui *Deviation from Linearity*. Hasil uji linearitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	Notasi	Sig. Deviation from Linearity	Ket.
1	Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	X-Y	0.35	Linear

Berdasarkan Tabel 5 sebelumnya dapat disimpulkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear. Hal ini sesuai dengan nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 atau 5%. Variabel Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) *Deviation from Linearity* sebesar 0.350.

Untuk menguji hipotesis digunakan analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana bertujuan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih, terutama untuk menelusuri pola hubungan yang modelnya belum diketahui dengan sempurna, atau untuk mengetahui bagaimana variasi dari beberapa variabel terhadap variabel yang lain dalam suatu fenomena yang kompleks (Lestari & Yudhanegara, 2017). Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan software SPSS Versi 23 ringkasan hasil analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Sederhana (X – Y)

Sumber	Koef	R	thitung	ttabel	Sig.	Ket
Konstanta	42.625	0.834	6.225	1.740	0.000	Positif Signifikan
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	0.502					

Berdasarkan tabel diatas diketahui besarnya konstanta (a) = 42.625 dan nilai koefisien regresi (b) = 0.502. Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan: $Y = 42.625 + 0.502X$. Diketahui koefisien kolerasi X terhadap Y sebesar 0.834, karena koefisien korelasi ($r_{x_1,y}$) tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 7 Cakranegara. Bisa dikatakan bila penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) semakin baik maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III, jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik tersebut adalah searah.

Harga R^2 atau koefisien determinasi dipergunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan atau kontribusi yang diberikan oleh variabel independen terhadap dependen. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai R Square sebesar 0.695 atau 69.5%. Hasil tersebut berarti bahwa hubungan variabel penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) (X) terhadap variabel hasil belajar peserta didik (Y) yaitu sebesar 69.5%, sedangkan sebesar 30.5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Jika dalam proses mendapatkan nilai R^2 tinggi adalah baik, tetapi jika nilai R^2 rendah tidak berarti model regresi jelek (Ghozali, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0.834. Kriteria dalam pengukuran penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) ini menggunakan 5 indikator yaitu berupa langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT).

Hasil kecenderungan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang di gunakan oleh guru menunjukkan hasil yang sedang atau cukup baik. Dari 19 responden yang diteliti sebanyak 2 jawaban peserta didik (10,53%) masuk dalam kategori tinggi, 13 jawaban peserta didik (68,42%) masuk dalam kategori sedang, dan 4 jawaban peserta didik (21,05%) masuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara mempunyai nilai sedang atau cukup. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai peserta didik yang pada hasil ulangan peserta didik yang cukup baik. Dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berarti mempunyai hubungan yang positif terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas III.

Persamaan garis regresi sederhana dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 42.625 + 0.502X$ dan koefisien korelasi (R) = 0.834 yang berarti jika Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) (X) meningkat satu satuan maka Hasil Belajar Peserta Didik (Y) meningkat 0.502 satuan. Melalui analisis regresi sederhana diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6.225 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan t_{tabel} ($dk = n - k = 17$) sebesar 1.740. Harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi dibawah 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara.

Dari hasil penghitungan dengan bantuan SPSS juga diketahui koefisien determinasi penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) sebesar 0.965 atau bisa dikatakan bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki kontribusi terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara sebesar 69.5%. Terdapat variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah sebesar 30.5% yang tidak dijadikan variabel dalam penelitian ini. Variabel lain kemungkinan adalah faktor keadaan sekolah, keadaan peserta didik, faktor cara penyampaian materi oleh guru, iklim kelas, atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan analisis dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0.834 karena koefisien ($r_{x,y}$) tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan positif dan memiliki kontribusi antara penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Walfiani (2016) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games-Tournaments*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam" menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinyatakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindang III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang pada materi pemanfaatan sumber daya alam. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu

terletak pada materi pembelajaran yang diteliti serta metode penelitian yang digunakan. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maulidina (Maulidina, Nuriman, & Hutama, 2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi pembelajaran yang diteliti, metode yang digunakan, serta media pembelajaran yang digunakan. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Purwandari dan Wahyuningtyas (2017) yang berjudul “Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02” menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi pembelajaran yang diteliti, metode yang digunakan, serta media pembelajaran yang digunakan. Adapun persamaannya yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran TGT sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 7 Cakranegara. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,695 atau 69,5%. Hasil tersebut berarti bahwa hubungan variabel penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) (X) terhadap variabel hasil belajar peserta didik (Y) yaitu sebesar 69.5%, sedangkan sebesar 30.5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan yaitu pertama, bagi peserta didik dapat digunakan sebagai salah satu pilihan dalam proses belajar mengajar, agar lebih menyukai muatan pembelajaran Matematika. Kedua, bagi guru dapat digunakan sebagai salah satu pilihan model dalam mengajar Matematika sehingga dapat mempengaruhi kualitas kegiatan belajar mengajar khususnya pada muatan pembelajaran Matematika. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) untuk pokok bahasan yang lain dan untuk mengukur hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik. Terakhir, lembaga pendidikan dan sekolah terkait, dapat memberikan masukan bagi para tenaga pendidik di sekolahnya, melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sebagai upaya meningkatkan kualitas tenaga pendidik yang ada di sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erfan, M., & Maulida, M. A. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android. *PALAPA*, 8(2), 418–427. doi:10.36088/palapa.v8i2.925
- Erfan, M., Maulida, M. A., Gunawan, G., Sari, N., & Ratu, T. (2020). Enhancing Students Ability in Analyzing Image Formation on Lens and Mirror Using Ray Optics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471, 012061. doi:10.1088/1742-6596/1471/1/012061
- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulida, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Tema Perkalian dan Pembagian Pecahan. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 8(1), 108–118. doi:10.36841/pgsdunars.v8i1.588
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Alfabeta.

- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(1), 140–147.
- Mulyasa. (2013). Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013. *Bandung: Remaja Rosadakarya*.
- Muyassarrah, A., Ratu, T., & Erfan, M. (2019). Pengaruh Pembelajaran Fisika Berbasis STEM Terhadap Kemampuan Motorik Siswa. In *Prosiding snfa (seminar nasional fisika dan aplikasinya)* (Vol. 4, pp. 1–6).
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. doi:[10.23887/jisd.v1i3.11717](https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717)
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2010). *Dasar Dasar Statistika*.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruz Media.
- Siregar, S. (2012). *Statistika deskriptif untuk penelitian: dilengkapi dengan perhitungan manual dan aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siregar, S. (2013). *Statistika parametrik untuk penelitian kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*.
- Walfiani, W., Kurnia, D., & Irawati, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 191–200. doi:[10.23819/pi.v1i1.2953](https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2953)