

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDN 106184 SEKIP LUBUK PAKAM**

Azlina¹, Leni Malinda², Mastari Ramadhani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara,
Jl. H. A. Manaf Lubis No. 2 Gaperta Ujung, Medan Helvetia, Indonesia

¹azlinaa1213@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperimental* desain *Pretest posttest Control Grup Design*. Penelitian ini membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas IV SDN 106184 Sekip Lubuk Pakam. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan berjumlah 49 peserta didik, dengan penjabaran 28 peserta didik kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), sedangkan 21 peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji *t independent sample t test* menggunakan bantuan software spss. Untuk melihat peningkatan data hasil belajar peneliti menggunakan *N-Gain* ternormalisasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (pembelajaran TGT) dengan peserta didik di kelas kontrol (pembelajaran langsung). Pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil *N-Gain* kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika SD.

Kata kunci : Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament), Hasil Belajar

Article History

Received: September 2024
Reviewed: September 2024
Published: September 2024

Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



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

ABSTRACT

This research is a quantitative research type of Quasi Experimental Pretest Posttest Control Group Design. This study compared groups that received treatment (experimental class) and groups that did not receive treatment (control class). The population in this study was all class IV students at SDN 106184 Sekip Lubuk Pakam. The type of sample taken in this research was Cluster Random Sampling. In this study, the sample used by researchers was 49 students, with the description being that 28 experimental class students applied the TGT (Team Game Tournament) learning model, while 21 control class students used the direct learning model. Data collection techniques in this research are tests and observations. The data analysis technique in this research uses the normality test, homogeneity test and continues with the independent sample t test using the help of SPSS software. To see the increase in learning outcomes data, researchers used normalized N-Gain.

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the TGT (Team Game Tournament) learning model influences student learning outcomes. This can be seen from the research results which show a significant difference between the increase in learning outcomes of students in the experimental class (TGT learning) and students in the control class (direct learning). In the experimental class, there was 1 student in the high category, 19 students in the medium category, 7 students in the low category, and 1 student in the fixed category. Meanwhile, for the N-Gain results of the control class, 14 students got the medium category and 7 students got the low category. So it can be concluded that the application of the TGT (Team Game Tournament) model can improve student learning outcomes in elementary school mathematics lessons.

Keywords: *TGT (Team Game Tournament) Learning Model, Learning Outcomes*

1. Pendahuluan

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa melalui mata pelajaran Matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dan simbol, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.¹

Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat "Ahmad Susanto" yang mengemukakan bahwa "matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam

¹ Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”² Tujuan mata pelajaran Matematika ialah menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika.³ Mengacu pada tujuan pembelajaran matematika, maka diperlukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika

dengan menarik minat dan motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Namun kenyataannya, pembelajaran matematika di kelas III SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam masih belum sesuai harapan.

Berdasarkan prasurvey yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 3 Oktober 2023, peneliti mengamati bahwa peserta didik kelas III pada saat pembelajaran matematika kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidiknya. Peneliti melihat bahwa kurangnya timbal balik dari pendidik kepada peserta didiknya, dan respon pendidik terhadap peserta didik yang menjawab benar atau salah masih kurang. Karena dalam menyampaikan materi pelajaran pendidik hanya terus menjelaskan materinya tanpa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apakah peserta didik tersebut mengerti atau tidak dengan materi yang disampainya. Sehingga pada saat pembelajaran peserta didik banyak ribut sendiri. Pendidik juga masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertakan pemakaian berbagai macam media pendukung pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran juga masih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik belum mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas terutama pada saat pembelajaran matematika. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media yang menarik pada saat pembelajaran matematika di kelas, ini juga menyebabkan rasa kerjasama dan tanggungjawab peserta didik belum tercipta pada saat pembelajaran

matematika. Partisipasi peserta didik juga masih rendah ini juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Permasalahan tersebut didukung hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III yang masih kurang optimal. Terbukti pada hasil nilai Ulangan Tengah Semester. Pada tanggal 20 Oktober 2023 peneliti melakukan pra survey lagi di SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam setelah pelaksanaan UTS (ulangan tengah semester). Berdasarkan pra survey diperoleh informasi bahwa nilai peserta didik kelas III A SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam pada mata pelajaran Matematika yang berjumlah 28 peserta didik masih banyak yang di bawah kriteria ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebanyak 78% atau sejumlah 22 peserta didik, sedangkan yang mencapai KKM yaitu 22% atau 6 peserta didik. Sedangkan di kelas III B, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM adalah 10 peserta didik atau 47% dari 21 peserta didik dan yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 11 peserta didik atau 53%.

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2016), h. 185.

³ Permendikbud No 58 Tahun 2014 tentang Tujuan Pembelajaran Matematika

Pada saat pra survey, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik salah satu diantaranya peserta didik kelas III dengan mengajukan pertanyaan “Apakah setiap kali pendidik mengajar tentang mata pelajaran matematika selalu memberikan persetujuan atau pujian kepada peserta didik yang menjawab soal yang benar?”. Peserta didik itu menjawab “Tidak, karena setelah menjelaskan materi pendidik memberikan soal dan langsung keluar dari kelas, kemudian kami diberi waktu untuk mengerjakan soal tersebut. Setelah selesai dikumpul terus dikasih nilai”. Selain melakukan wawancara dengan peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara kepada pendidik kelas III di SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam. Hasil dari wawancara tersebut ialah dalam pembelajaran masih bersifat *Teacher Centered*, dan belum adanya timbal balik dari pendidik ke peserta didik.

Hasil belajar kelas III juga masih mengacu pada satu aspek saja yaitu aspek kognitif, guru belum mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik dalam penilaian hasil belajar peserta didik dikelas pada mata pelajaran matematika sehingga perlu adanya peningkatan yang mencakup 3 ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam strategi pembelajaran disini metode yang digunakan oleh guru masih menekankan terhadap aktivitas pendidik bukan pada aktivitas peserta didik, pembelajaran di kelas pun masih kurang variatif.

Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran tersebut, perlu diterapkannya model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 hingga 5 orang peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen.⁴ Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dipilih peneliti adalah TGT (*Team Game Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dipilih peneliti karena model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁵

Kelebihan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) adalah:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

⁴ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h. 53.

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 203.

4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.⁶

Berdasarkan penjabaran kelebihan di atas maka model pembelajaran TGT dipilih untuk menjadi alternatif dalam memecahkan masalah kualitas pembelajaran matematika di kelas III SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam dengan materi KPK dan FPB karena model ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif tak hanya peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi namun juga untuk peserta didik yang berkemampuan akademis rendah. Motivasi peserta didik dan pemahaman materi matematika akan cenderung meningkat dikarenakan model ini dapat membuat peserta didik tertarik dan fokus kedalam materi karena dengan menggunakan model ini tidak terkesan membosankan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2023/2024".

2. Metodologi

"Penelitian yang dilakukan ini bertempat di SDN 1061844 Sekip Lubuk Pakam. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu "metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali".⁷ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan "*Quasi Eksperimental Design* yaitu desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen".⁸

"Karakteristik penelitian eksperimen adalah variabel bebas yang dimanipulasi, variabel lain yang mungkin berpengaruh dikontrol agar tetap konstan, dan efek atau pengaruh manipulasi variabel bebas dan terikat diamati secara langsung oleh peneliti".⁹ Adapun jenis eksperimen yang peneliti gunakan *Pretest posttest Control Grup Design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak murni.¹⁰ Pengocokan yang dilakukan adalah acak kelas atau *cluster random sampling*. Sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) kedua kelompok kelas diberikan *pretest*.

Selama penelitian berlangsung kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Setelah diberi perlakuan, dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran *posttest* untuk mengetahui perbedaan nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila hasil evaluasi dari

⁶ *Ibid*, h. 207-208.

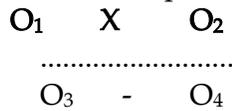
⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 72.

⁸ *Ibid*, h. 77.

⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 180-181

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 79.

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ni menunjukkan ada pengaruh keefektifan pemberian perlakuan. Hal ini dapat digambarkan dalam desain sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O₁ = Pengukuran keadaan awal pada kelompok eksperimen
- O₂ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelompok eksperimen
- O₃ = Pengukuran keadaan awal pada kelompok kontrol
- O₄ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelompok kontrol
- X = Pembelajaran dengan model pembelajaran TGT
- _ = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

a. Data Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1) Hasil Analisis Uji Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

Soal untuk *pretest* dan *posttest* di uji cobakan terlebih dahulu kepada 10 orang peserta didik kelas V SDN 106184 Sekip Lubuk Pakam pada tanggal 20 Februari 2024 untuk menguji kevalidan soal tes. Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing pertanyaan (item) dengan skor totalnya. Rumus korelasi yang dipergunakan adalah korelasi product moment. Hasil uji coba untuk soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada hasil uji spss berikut ini:

Table 4.1
 Hasil Uji Coba Pretest dan Posttest

		Ball Soal no 1	Ball Soal no 2	Ball Soal no 3	Ball Soal no 4	Ball Soal no 5	Ball Soal no 6	Ball Soal no 7	Ball Soal no 8	Ball Soal no 9	Ball Soal no 10	Total
Ball Soal no 1	Pearson Correlation	1	.957	.193	.083	*	*	*	*	*	*	.847
	Sig. (2-tailed)		.072	.384	.808							.042
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ball Soal no 2	Pearson Correlation	.957	1	.040	.702	*	*	*	*	*	*	.808
	Sig. (2-tailed)	.072		.982	.024							.028
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ball Soal no 3	Pearson Correlation	.193	.040	1	.002	*	*	*	*	*	*	.808
	Sig. (2-tailed)	.384	.982		.998							.028
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ball Soal no 4	Pearson Correlation	.083	.702	.002	1	*	*	*	*	*	*	.708
	Sig. (2-tailed)	.808	.024	.998								.015
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ball Soal no 5	Pearson Correlation	*	*	*	*	1	*	*	*	*	*	.819
	Sig. (2-tailed)											.015
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Berdasarkan hasil uji coba di atas untuk item atau soal nomor 1 diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,042 < 0,05, soal nomor 2 diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,028 < 0,05, soal nomor 3 diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,028 < 0,05, soal nomor 4 diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,015 < 0,05 dan untuk soal nomor 5 tidak diperoleh nilai sig (2-tailed) karena peserta didik tidak ada yang menjawab benar soal tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal tes untuk *pretest* dan *posttest* pada materi KPK dan FPB pada penelitian ini adalah berkriteria valid kecuali pada item/soal nomor 5.

2) Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

Untuk melihat apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus Alpha.

Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* pada hasil perhitungan menggunakan bantuan software SPSS 16.0 diperoleh nilai 0,691, ini berarti instrumen untuk soal *pretest* dan *posttest* tersebut reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.691	11

3) Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menentukan daya pembeda instrumen soal *pretest* dan *posttest*, maka dilakukan uji daya beda menggunakan bantuan Microsoft excel. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Table 4.2

Hasil Uji Daya Pembeda soal Pretest dan Posttes

No	Nomor Soal										total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	1	10	42	16	44	0	0	0	0	0	112
4	8	10	44	16	44	0	0	0	0	0	112
5	5	10	42	10	44	0	0	0	0	0	106
6	8	10	42	10	44	0	0	0	0	0	106
7	10	10	36	18	44	0	0	0	0	0	104
8	7	8	26	16	26	0	0	0	0	0	104
9	9	8	26	16	26	0	0	0	0	0	104
10	4	8	38	12	40	0	0	0	0	0	100
11	2	8	36	10	40	0	0	0	0	0	96
12	3	8	36	8	40	0	0	0	0	0	90
13	Jumlah	86	368	130	394	0	0	0	0	0	1038
14	skor maks	10	42	16	44	18	16	14	14	14	14
15	rata-rata	8,6	39,5	15	39,4	0	0	0	0	0	0
16	Tx	0,86	0,90	0,91	0,90	0	0	0	0	0	0
17	Kriteria	baik	baik	baik	baik	terlulusukur	terlulusukur	terlulusukur	terlulusukur	terlulusukur	terlulusukur
18	daya beda	0,24	0,21	0,23	0,23	0	0	0	0	0	0
19	rata atas	10	41,2	16	44	0	0	0	0	0	0
20	rata bawah	7,6	32,4	12,4	34,8	0	0	0	0	0	0
21	interpretasi	cukup	cukup	cukup	cukup	sangatjelek	sangatjelek	sangatjelek	sangatjelek	sangatjelek	sangatjelek

Berdasarkan hasil uji di atas untuk melihat daya beda instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum menghitung daya beda item/soal maka dicari dulu rata-rata untuk kelas atas dan kelas bawah. Setelah itu, hasil rata-rata kelas atas dikurangi kelas bawah dan dibagi skor maksimum. Maka hasil yang diperoleh untuk soal nomor satu sampai dengan nomor empat memiliki interpretasi yang cukup. Jadi, dapat disimpulkan bahwa untuk soal *pretest* dan *posttest* nomor satu sampai nomor empat memiliki daya beda yang cukup.

4) Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menentukan daya pembeda instrumen soal *pretest* dan *posttest*, maka dilakukan uji daya beda menggunakan bantuan software SPSS 16.0. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
 Hasil Taraf Kesukaran Soal Pretest dan Posttes

No	no	Nomor Soal										total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	1	10	42	16	44	0	0	0	0	0	0	112
4	6	10	44	16	44	0	0	0	0	0	0	112
5	5	10	42	10	44	0	0	0	0	0	0	106
6	8	10	42	10	44	0	0	0	0	0	0	106
7	10	10	38	18	44	0	0	0	0	0	0	106
8	7	8	28	18	28	0	0	0	0	0	0	104
9	9	8	28	18	28	0	0	0	0	0	0	104
10	4	8	38	12	40	0	0	0	0	0	0	100
11	2	8	38	10	40	0	0	0	0	0	0	98
12	3	8	36	8	40	0	0	0	0	0	0	90
13	Jumlah	88	368	130	354	0	0	0	0	0	0	1038
14	skor maks	10	42	10	44	18	18	14	14	14	14	14
15	rata-rata	8,8	36,8	13	39,4	0	0	0	0	0	0	0
16	Tk	0,88	0,88	0,81	0,90	0	0	0	0	0	0	0
17	Kriteria	baik	baik	baik	baik	terlalu sukar						
18	Daya Beda	0,24	0,21	0,23	0,21	0	0	0	0	0	0	0
19	rata-rata	10	42,2	16	44	0	0	0	0	0	0	0
20	rata-rata	2,6	32,6	12,6	34,6	0	0	0	0	0	0	0
21	interpretasi	cukup	cukup	cukup	cukup	sangat jelek						

Berdasarkan hasil uji di atas untuk melihat taraf kesukaran pada instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Cara menghitung taraf kesukaran item/soal yaitu dengan cara membagi perolehan skor rata-rata pada setiap item/soal dengan skor maksimum pada setiap item/soal. Maka hasil yang diperoleh untuk soal nomor satu sampai dengan nomor empat memiliki interpretasi yang baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa untuk soal *pretest* dan *posttest* nomor satu sampai nomor empat memiliki taraf kesukaran yang baik.

b. Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol yang berguna untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik. *Pretest* ini dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2024. Adapun data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4
 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata
Eksperimen	28	83	25	47,85
Kontrol	21	83	25	45,14

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada kelas Eksperimen rata-rata 47,85 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 25. Sedangkan pada kelas Kontrol rata-rata kemampuan awal peserta didik sebesar 45,14 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 25. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh informasi tentang ketuntasan belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
 Data Hasil Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor	KKM	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		N	%	N	%
≥ 60	Tuntas	8	29%	4	19%
< 60	Tidak Tuntas	20	71%	17	81%
Jumlah		28	100%	21	100%

Berdasarkan tabel 3.5 di atas diperoleh informasi bahwa nilai siswa kelas Eksperimen yang berjumlah 28 siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ada sebanyak 71% atau 20 peserta didik yang tidak tuntas dan ada 29% atau

8 peserta didik yang tuntas. Sedangkan di kelas Kontrol, jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 19% atau 4 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 81% atau 17 peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan atau uji t.

1) Uji Normalitas

Data *pretest* selanjutnya diuji apakah data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kelas A	.126	28	.200 [*]	.941	28	.120
Kelas B	.184	21	.062	.936	21	.184

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0 diperoleh informasi nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar $= 0,120 > 0,05$ yang berarti data hasil *pretest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $= 0,184 > 0,05$ yang berarti data hasil *pretest* pada kelas kontrol (IV B) berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* yang diperoleh dari kedua kelas tersebut sama-sama berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dari kedua kelas memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima atau varian homogen, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.344	1	47	.560

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0 dapat diperoleh nilai sig $= 0,560 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau kedua varian homogen.

3) Uji t (*independent sample t test*)

Setelah diuji normalitas dan homogenitas kemudian data hasil *pretest* diuji kesamaan rata-rata menggunakan uji t (*independent sample t test*) dengan bantuan software SPSS 16.0. Karena data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama artinya kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama.

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
.607	47	.547	2.714	4.469	-6.277	11.705
.613	44.625	.543	2.714	4.428	-6.205	11.634

c. Data Hasil Observasi Aspek Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Kelas Eksperimen

Data ini diperoleh dari observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Tujuan dilakukannya observasi aktivitas siswa adalah untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran. Adapun indikator aspek afektif adalah Kesiapan, keaktifan, bekerjasama, keberanian. Observasi aspek afektif dilakukan setiap pertemuan adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aspek Afektif Kelas Eksperimen

Pertemuan	Aspek yang diamati									
	1				2			3		4
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1
1	28	28	20	22	10	10	20	26	22	10
2	28	28	23	22	13	15	20	26	25	15
3	28	28	28	26	24	20	24	26	26	24
4	28	28	28	27	26	25	25	26	27	26
Jumlah	112	112	99	97	73	70	89	104	100	75
Rata-rata	28	28	24,75	24,25	18,25	17,5	22,25	26	25	18,75

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setiap pertemuan aktivitas peserta didik untuk aspek afektif selalu ada peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Ini berarti penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran berhasil, namun untuk peningkatannya pada aspek ke dua indikator ke dua rata-rata peningkatannya masih rendah yaitu 17,5.

2) Kelas Kontrol

Data ini diperoleh dari observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Tujuan dilakukannya observasi aktivitas siswa adalah untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran. Adapun indikator aspek afektif adalah keberanian, ketepatan, dan keaktifan. Observasi aspek afektif dilakukan setiap pertemuan adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aspek Afektif Kelas Kontrol

Pertemu an	Aspek yang diamati									
	1				2			3		4
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1
1	21	21	18	17	10	10	18	19	19	10
2	21	21	20	17	13	12	17	19	20	15
3	21	21	21	20	15	17	19	21	18	17
4	21	21	21	19	19	17	19	21	20	17
Jumlah	84	84	80	73	57	56	73	80	77	59
Rata-rata	21	21	20	18,25	14,25	14	18,25	20	19,25	14,75

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setiap pertemuan aktivitas peserta didik untuk aspek afektif selalu ada peningkatan, namun untuk rata-ratanya masih sama dari awal sampai akhir. Ini berarti penggunaan model konvensional berhasil namun masih kurang efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.

d. Data Akhir *Posttest*

Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berguna untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik. *Posttest* ini dilaksanakan pada tanggal 07 dan 09 Mei 2024. Adapun data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-rata
Eksperimen	28	95	57	76,14
Kontrol	21	85	57	69,38

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen rata-rata 76,14 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 57. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata kemampuan awal peserta didik sebesar 69,38 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 57. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh informasi tentang ketuntasan belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9
Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor	KKM	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		N	%	N	%
≥ 60	Tuntas	26	93%	17	81%
< 60	Tidak Tuntas	2	7%	4	19%
Jumlah		28	100%	21	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas diperoleh informasi bahwa nilai siswa kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ada sebanyak 93% atau 26 peserta didik yang tuntas dan ada 7% atau 2 peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan di kelas kontrol, jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 81% atau 17 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 19% atau 4 peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan atau uji t.

1) Uji Normalitas

Data *posttest* selanjutnya diuji apakah data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kelas A	.100	28	.200 [*]	.966	28	.481
Kelas B	.171	21	.113	.930	21	.137

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0 diperoleh informasi nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar $= 0,481 > 0,05$ yang berarti data hasil *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $= 0,137 > 0,05$ yang berarti data hasil *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh dari kedua kelas tersebut sama-sama berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dari kedua kelas memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima atau varian homogen, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.924	1	47	.341

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0 dapat diperoleh nilai sig $= 0,341 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau kedua varian homogen. Karena data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama.

3) Uji Perbedaan (*Independent Sample t Test*) Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian homogen. Sehingga uji perbedaan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan adalah uji *independent sample t test*. Uji *independent sample t test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pengujian menggunakan bantuan program SPSS 16.0 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,020 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan peserta didik kelas kontrol.

t-test for Equality of Means						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
2.402	47	.020	6.762	2.815	1.099	12.424
2.470	46.524	.017	6.762	2.738	1.253	12.271

e. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji t.

Data peningkatan hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dengan menggunakan *N-gain* pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Nilai *N-gain*

Kelompok	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean
Eksperimen	0,72	0,08	0,40
Kontrol	0,57	0,06	0,33

Hasil *N-Gain* untuk peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil *N-Gain* kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Jadi, kesimpulannya adalah kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Artinya penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen berhasil.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk menguji keefektifan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan masing-masing sebanyak 5 kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Hasil dari penelitian ini ialah untuk ranah kognitif peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil *N-Gain* kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Jadi, kesimpulannya adalah kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Artinya penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen berhasil.

Sedangkan untuk ranah afektif, setiap pertemuan aktivitas peserta didik di kelas eksperimen untuk aspek afektif selalu ada peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Ini berarti penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran berhasil, namun untuk peningkatan pada aspek ke dua indikator ke dua rata-rata peningkatannya masih rendah yaitu 17,5 dan setiap pertemuan aktivitas peserta didik di kelas kontrol untuk aspek afektif selalu ada peningkatan, namun peningkatannya tidak signifikan seperti di kelas eksperimen. Ini berarti penggunaan model konvensional berhasil namun masih kurang efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena saat pembelajaran terdapat unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik.

Kesimpulan tersebut berdasarkan fakta dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen dengan diperoleh peningkatan hasil belajar menggunakan *N-Gain ternormalisasi* atau *N-Gain Score*, untuk peserta didik yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil *N-Gain* kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7. Jadi, kesimpulannya adalah kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sedangkan untuk ranah afektif, setiap pertemuan aktivitas peserta didik di kelas eksperimen untuk aspek afektif selalu ada peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Ini berarti penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran berhasil, namun untuk peningkatan pada aspek ke dua indikator ke dua rata-rata peningkatannya masih rendah yaitu 17,5 dan setiap pertemuan aktivitas peserta didik di kelas kontrol untuk aspek afektif selalu ada peningkatan, namun peningkatannya tidak signifikan seperti di kelas eksperimen. Ini berarti penggunaan model konvensional berhasil

namun masih kurang efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas melalui model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik kelas yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PTRineka Cipta, 2006.
- Affandi, Muhammad. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2015.
- Gusti, Erni. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dan Pertidaksamaan Satu Variabel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Riau: SMA Negeri 1 Perhentian Raja, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2006.
- Hasratuddin. "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika" Medan: Universitas Negeri Medan, 2014.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran akan Pembelajaran: Isu-isu Metode dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2011.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013.
- LN, Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- . *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Misbahuddin. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Mudrika. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Xmia-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri)". Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2018.
- Mudjiono, dan Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Nurdyansyah. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Purwanto, Ngalm. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2017.
- Siswoyo, Joko. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

- Soleh, Maulana Ibnu Dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi". Sumedang: SDN Padasuka 1, 2017.
- Sudaryono. Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- . Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . Metode Penelitian Tindakan Komprehensif. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Sukiman. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Susanna. "Penerapan Team Game Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa kelas IX MAN 4 Aceh Besar". Aceh: MAN 4 Aceh Besar, 2017.
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia, 2016.
- Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Thobroni, Muhammad dkk. Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Usman, Husaini dkk. Pengantar Statistika. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang pendidikan pasal 1 ayat 1.
- Yudianto, Wisnu D. Dkk. "Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- Zuhairi. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Metro: STAIN Jurai Siwo Metro. 2016.