

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS MENGUNAKAN MEDIA GARIS BILANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI NGALIYAN BATANG

Restu Sudrajat Prabowo¹⁾, Sukamto²⁾, Ervina Eka Subekti³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan media Garis Bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan media Garis Bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik analisis data menggunakan analisis awal dan akhir yang menggunakan uji normalitas, uji beda t-test dan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis data yang diujikan diperoleh $t_{hitung} = 6,48$. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $df = 29$ dan taraf signifikansi 5 % adalah 2,045. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar Pretest dan hasil belajar Post test. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Post test = 79,83 lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar Pre test = 57,17. Hasil uji linieritas diperoleh $F_{hitung} = 2,8129$ untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1,28)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,20$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,8129 < 4,20$ maka H_0 diterima, sehingga persamaan regresi linier. Serta berdasarkan uji determinasi regresi linier sederhana diperoleh nilai $r^2 = 0,7811$. Hal ini berarti pengaruh aktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 78% sedangkan 22% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Team games Tournament, Media Garis Bilangan, Hasil Belajar.

History Article

Received 24 Maret 2024

Approved 31 Maret 2024

Published 15 April 2024

How to Cite

Prabowo, Restu Sudrajat., Sukamto, Sukamto., & Subekti, Ervina Eka. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Temas Games Tournaments Menggunakan Media Garis bilangan Terhadap Hasil Belajara Matematika Kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang. *Cerdas Mendidik*, 3(1), 1-10

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ restusudrajat7@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003).

Pendidikan nasional dilaksanakan melalui pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan mengembangkan potensi yang ada. Potensi yang dimiliki siswa juga harus diimbangi dengan spiritual keagamaan agar terbentuk akhlak mulia yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Potensi diri dan akhlak mulia yang dimiliki seseorang dapat membuat siswa menjadi warga Negara yang demokratis serta dapat bertanggung jawab.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas maupun kuantitas pembelajaran. Maka seorang guru harus membuat dan memikirkan perencanaan pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung dapat berjalan dengan lancar dan optimal sehingga siswa dapat memahami suatu pembelajaran dengan mudah dan menghasilkan peningkatan hasil belajar bagi siswa. Untuk itu peran guru dalam menggunakan model pembelajaran memberi pengaruh yang sangat penting, sehingga dengan adanya model pembelajaran yang variatif dan sesuai kebutuhan menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan kaku, searah dan membosankan bagi siswa.

Proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan. Di dalam proses pembelajaran perlu adanya model pembelajaran, media pembelajaran serta pengelolaan kelas yang baik agar siswa merasa senang dan tidak merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran serta tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Hernawan, 2007: 7). Dengan penggunaan media, pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dapat membangun komunikasi dan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

Menurut Susanto (2013:183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat di mana mereka tinggal.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika sebagai ilmu dasar sangat penting untuk dipahami oleh siswa, hal ini ditunjukkan oleh banyaknya kegiatan sehari-hari siswa yang menggunakan konsep matematika. Pembelajaran matematika diperkenalkan kepada siswa mulai dari permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga siswa dapat menggunakan kreativitas dan logika berpikirnya dengan bebas. Pembelajaran matematika di sekolah dasar dilaksanakan dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan lebih berorientasi kepada pemecahan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan

bantuan guru. Akan tetapi pada kenyataannya siswa merasa takut, kurang percaya diri dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran Matematika.

Permasalahan pembelajaran matematika juga terdapat pada lingkup sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Amanah, S.Pd. SD. Guru kelas IV SD Negeri Ngaliyan Kabupaten Batang, ditemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut adalah rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil nilai ulangan harian siswa yang masih dibawah KKM. KKM mata pelajaran matematika sebesar 70. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya pembelajaran menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan. Suasana pembelajaran dengan model ceramah membuat siswa menjadi kurang aktif karena pembelajaran berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Hal ini berakibat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut menjadikan hasil belajar matematika siswa saat ulangan harian masih rendah.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, perlu adanya pengembangan suatu pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menggunakan media yang sesuai materi dan kebutuhan siswa dapat menumbuhkan minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk itu guru juga harus menguasai keadaan kelas dan perlu berlatih secara khusus dan intensif untuk bisa mengelola proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat dilaksanakan dengan baik dan mudah diterima oleh siswa. Untuk mengatasi permasalahan diatas, sebagai alternatif dapat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement untuk mengoptimalkan model pembelajaran TGT, maka di lengkapi dengan media Garis Bilangan. (Shoimin, 2014: 203).

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang?”.

KAJIAN PUSTAKA

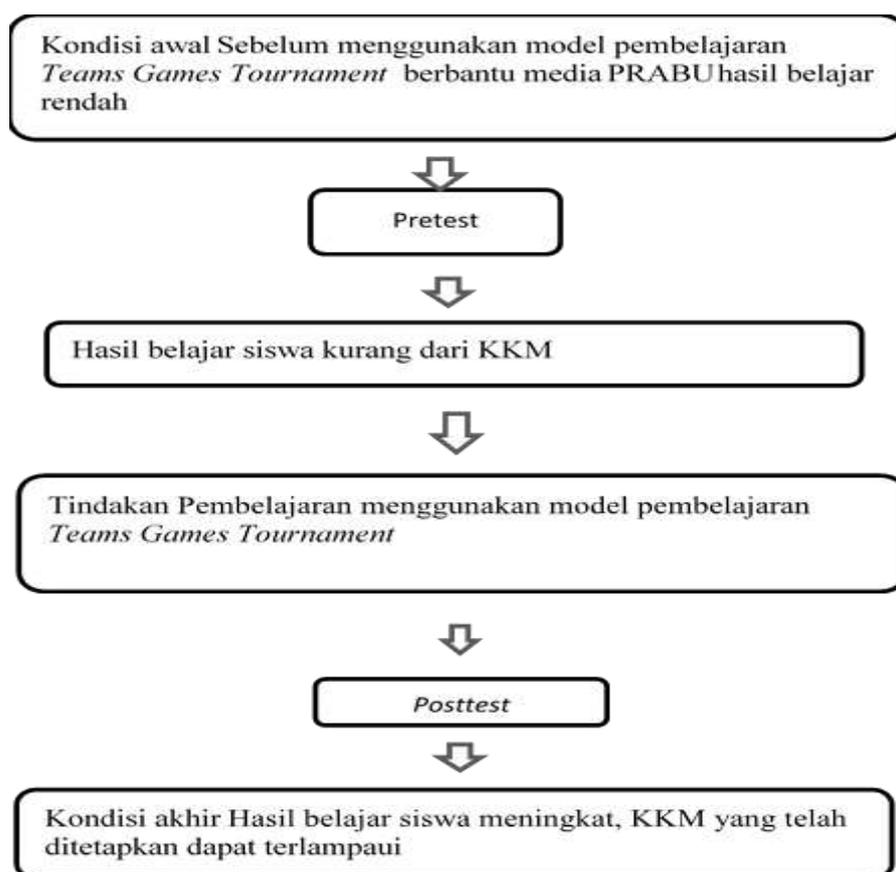
Menurut Djamarah (2010:105) suatu proses belajar mengajar tentang bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan intruksional khusus (TIK)-nya dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya TIK, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa. Tujuan Intruksional Khusus dirancang untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa akan dikatakan berhasil dalam pengajaran apabila TIK-nya dapat tercapai. Sedangkan menurut Sudjana (2005 : 102) bahwa belajar sebagai hasil adalah perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar, sedangkan perubahan tersebut harus dan dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam dunia kehidupannya. Perubahan tingkah laku

sebagai hasil belajar ini misalnya seorang yang telah belajar akan mendapatkan pengetahuan yang dapat digunakan untuk menunjang dirinya dalam bermasyarakat dan mendapatkan pekerjaan, baik dalam bersikap dan terampil dalam pekerjaannya sehingga hasil perubahan tingkah laku tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupannya.

Penelitian yang sudah dilakukan Nofiyana Kartika Sari (2017) dengan judul “Pengaruh Motivasi dari Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Wonosobo 02 Kabupaten Batang”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t_{hitung} 2,610 lebih besar dari ($>$) t_{tabel} 2,074 probabilitas (sig.) sebesar 0.000 kurang dari ($<$) 0,05, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan regresi $\hat{Y} = 67,795 + 0,651 X$ adalah signifikan. Hal ini berarti bahwa sebesar 73,3% aspek hasil belajar matematika (Y) ditentukan oleh motivasi penerapan model TGT (X) sedangkan 26,7% ditentukan oleh faktor lain. Sehingga dapat diketahui bahwa pengaruh motivasi penerapan model TGT terhadap hasil belajar matematika adalah sebesar 73,3%.

Penelitian yang dilakukan menggunakan model *Teams Games Tournaments* berpengaruh terhadap hasil belajar serta meningkatkan keaktifan siswa, hasil yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model *Teams Games Tournaments* dan media Pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang guru harus pandai mengadakan variasi dalam pembelajaran, contoh variasi dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dimanfaatkannya media akan membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Banyak media yang dapat digunakan oleh guru, salah satu contohnya yaitu dengan menggunakan media Garis Bilangan. Peneliti berharap pemanfaatan media ini dapat membantu siswa semangat dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Semakin tepat pemilihan model dan media pembelajaran semakin efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* menggunakan Media GARIS BILANGAN memiliki dampak peningkatan hasil belajar siswa. Dalam model Model *Teams Games Tournament* menggunakan Media GARIS BILANGAN untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Siswa kelas IV SD Negeri Ngaliyan Kecamatan Limpung Kabupaten Batang diberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar awal siswa. Kelas tersebut kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan media GARIS BILANGAN. Hasil belajar siswa diukur kembali dengan diberikan *posstest* setelah selesai melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan media GARIS BILANGAN. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Kerangka berpikir tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Hipotesis menurut Sugiyono (2015: 64) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian adalah “ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media GARIS BILANGAN terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Ngalihan Batang”.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan penelitian pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Ngalihan Batang. Lokasi SD Negeri Ngalihan terletak di kecamatan Limpung, Kabupaten Batang. Dalam hal ini penulis mengambil objek penelitiannya yaitu semua siswa kelas IV SD Negeri Ngalihan yang terdiri dari 30 siswa. Jenis desain penelitian yang digunakan adalah jenis *one-grop pretest posttest design*. Pada jenis design ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dalam hal ini perlakuan digunakan untuk mencari perbedaan kemampuan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Ngalihan Kecamatan Limpung Kabupaten Batang sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media Garis Bilangan.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan model Teams Games Tournament.

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan 1 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas IV SDN Ngaliyan Batang. Penelitian ini dimulai tanggal 7-8 Maret 2022 SDN Ngaliyan Batang sesuai dengan materi pokok yang diajarkan. Sebelum diberikan perlakuan kelas IV tersebut diberi soal *pretest* dan sesudah perlakuan diberi soal *posttest*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang telah diuji normalitasnya, hasil perhitungan pada kelas IV memperoleh nilai rata-rata *pretest* nya adalah 57,17 dan nilai rata-rata *posttest* nya adalah 79,83.

Proses pembelajaran dilakukan pada kelas IV SDN Ngaliyan Batang, setelah selesai semua materi pokok di akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*. Nilai hasil *posttest* diambil dari hasil pekerjaan soal oleh siswa setelah dilaksanakan pembelajaran, selanjutnya dihitung uji normalitas dan uji hipotesisnya. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaents* menggunakan Media Garis Bilangan tersebut apakah memperoleh respon positif terhadap siswa atau tidak pada saat proses pembelajaran.

1. Hasil *Pretest*

Tabel 1 Hasil *Pretest* Matematika Kelas IV

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak tuntas
IV	30	57,17	80	35	9	21

Berdasarkan Tabel 1 hasil *pretest* kelas IV di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari hasil *pretest* kelas IV yaitu 57,17 Kemudian ada nilai tertinggi 80 dan terendah 35. Sedangkan siswa yang mencapai nilai tuntas ada 9 siswa dan siswa yang belum tuntas ada 21 siswa.

2. Hasil *Posttest*

Tabel 2 Hasil *Posttest* Matematika Kelas IV

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak tuntas
IV	30	79,3	100	55	25	5

Berdasarkan Tabel 2 hasil *posttest* kelas IV di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari hasil *posttest* kelas IV yaitu 79,3. Kemudian ada nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Sedangkan siswa yang mencapai nilai tuntas ada 25 siswa dan siswa yang belum tuntas ada 5 siswa.

Langkah pertama yang dilakukan adalah Uji persyaratan analisis data. Pada uji persyaratan data ini dilakukan pengujian data sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas terdiri dari uji normalitas awal (sebelum diberikan perlakuan) dan uji normalitas akhir (setelah diberikan perlakuan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan Media Garis Bilangan). Uji normalitas yang digunakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil nilai *pretest* dan hasil nilai *posttest* siswa berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*. Pada Uji normalitas awal diperoleh taraf nyata 5% dengan memperoleh $L_0 (0,089) < L_{tabel} (0,161)$ pada aspek kognitif. Maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan Uji normalitas akhir dihasilkan tarafnya 5% dengan diperoleh $L_0 (0,126) < L_{tabel} (0,161)$ pada aspek kognitif, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan akhir siswa dalam hal hasil belajar Matematika siswa antara sebelum diberi perlakuan dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan berupa perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan yang dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,48$. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $db = 29$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,045. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berbeda. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *Posttest* = 79,83 lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar *Pretest* = 57,17.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah diberikan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan Media Garis Bilangan lebih baik dari pada sebelum diberikan model pembelajaran tersebut. Adapun banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dengan presentase 83% dan banyak siswa yang tidak tuntas yaitu 5 siswa dengan presentase 17% dengan nilai rata-rata 79,83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan Batang.

Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t satu pihak yaitu dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,48$. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $db = 29$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,045. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Pada hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berbeda. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *Posttest* = 79,83 lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar *Pretest* = 57,17. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah diberikan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan Media Garis Bilangan lebih baik dari pada sebelum diberikan model pembelajaran tersebut. Adapun banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dengan presentase 83% dan banyak siswa yang tidak tuntas yaitu 5 siswa dengan presentase 17% dengan nilai rata-rata 79,83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan Batang.

Selanjutnya pengujian regresi linier sederhana, berdasarkan hasil uji independen diperoleh $F_{hitung} = 99,936$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1, 30)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,17$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $99,936 > 4,17$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh antara keaktifan siswa dengan hasil belajar siswa. Hasil uji linieritas diperoleh $F_{hitung} = 2,8129$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1,28)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,20$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,8129 < 4,20$ maka H_0 diterima, sehingga persamaan regresi linier. Serta berdasarkan uji determinasi regresi linier sederhana diperoleh nilai $r^2 = 0,7811$. Hal ini berarti pengaruh aktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 78% sedangkan 22% dipengaruhi oleh faktor lain.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan lebih baik dari pada sebelum menggunakan model dan media tersebut, karena rata-rata nilai tes akhir siswa kelas IV yang diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan. Dengan demikian terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang.

Selanjutnya pengujian regresi linier sederhana, berdasarkan hasil uji independen diperoleh $F_{hitung} = 99,936$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1, 30)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,17$.

Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $99,936 > 4,17$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh antara keaktifan siswa dengan hasil belajar siswa. Hasil uji linieritas diperoleh $F_{hitung} = 2,8129$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1,28)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,20$. . Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,8129 < 4,20$ maka H_0 diterima, sehingga persamaan regresi linier. Serta berdasarkan uji determinasi regresi linier sederhana diperoleh nilai $r^2 = 0,7811$. Hal ini berarti pengaruh aktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 78% sedangkan 22% dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan lebih baik dari pada sebelum menggunakan model dan media tersebut, karena rata-rata nilai tes akhir siswa kelas IV yang diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan. Dengan demikian terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Ngaliyan Batang.

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini. Penulis mengemukakan saran dalam pembelajaran diharapkan guru memanfaatkan IV untuk variasi pada pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika khususnya materi berbagai bentuk pecahan. Karena dari hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Garis Bilangan dengan mata pelajaran lainnya, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah dan Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI Press. Bandung.
- Sari, Nofiyana Kartika. 2017. Skripsi “Pengaruh Motivasi dari Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Wonosobo 02 Kabupaten Batang” Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013* : Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung

Cerdas Mendidik. 3(1). April 2024. Restu Sudrajat Prabowo, Soekamto, Ervina Eka Subekti

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.