

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 11 LUBUK BUAYA  
PADANG**

**Helly Ramadani<sup>1</sup>, Niniwati<sup>2</sup>, Syafni Gustina Sari<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Bung Hatta**

Email : [hellyramadani@gmail.com](mailto:hellyramadani@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih terpusat oleh guru. Guru kurang mengembangkan model pembelajaran saat proses pelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa ditandai masih adanya siswa yang belum mencapai KKM Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya Padang yang terdiri dari empat kelas dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Random Sampling*. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes. Tes yang digunakan yaitu tes objektif dan uraian. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas eksperimen sebesar 86,54 dan pada kelas kontrol yaitu 80,35. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $t_{hitung} = 3,7066$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,015$  pada taraf nyata signifikan 0,05. Berdasarkan hasil peneliti disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Penulis memberikan saran agar dapat menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran dengan tahap pelaksanaan yang baik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika