

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME*
TOURNAMEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG
KELAS IV SD NEGERI 025 HURABA**



Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH
KHOIRUNNISA
NIM: 22160014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG
KELAS IV SD NEGERI 025 HURABA**

[Handwritten signature]
13/09



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Syarat Guna Mencapai

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

[Handwritten signature]
14/09-2026

OLEH

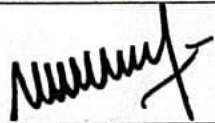
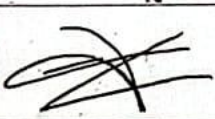
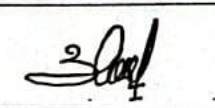
KHOIRUNNISA
NIM: 22160014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Persegi dan persegi Panjang Kelas IV SD Negeri 025 Huraba" a.n Khoirunnisa, NIM.22160014, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 01 Oktober 2026

Demikian persetujuan ini di berikan untuk dpat di gunakan seperlunya

NO	Nama / NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Irma Suryani Siregar, M.A NIP.198510162019031009	Ketua/ Penguji I		08 Okt 2026
2	Nur Azizah Zulkifli, Lc, M.Pd NIP.197805172025212002	Sekretaris/ Penguji II		07 Okt 2026
3	Drs. Ali Yusron, M.Pd NIP.196405131992031001	Penguji III		08 Okt 2026
4	Lia Agustina Damanik, M.Hum NIP.199007312019082001	Penguji IV		08 Okt 2026



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis skripsi atas nama Khoirunnisa NIM. 22160014 yang berjudul :**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Persegi Dan Persegi Panjang Kelas IV SD Negeri 025 Huraba**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, September 2026

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Drs. Ali Yusron, M.Pd
NIP. 196405131992031001



Lia Agustina Damanik, M.Hum
NIP. 199007312019082001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirunnisa
NIM : 22160014
Tempat/Tanggal Lahir : Siabu, 27 Agustus 2003
Alamat : Siabu, Kec. Siabu, Kab. Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Persegi dan persegi Panjang Kelas IV SD Negeri 025 Huraba**" adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 8 September 2026



Khoirunnisa

NIM. 22160014

ABSTRAK

Khoirunnisa. 2026. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Luas Persegi dan Persegi Panjang Kelas IV SD Negeri 025 Huraba”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 025 Huraba pada materi luas persegi dan persegi panjang. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* (TGT), yang menekankan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT serta menganalisis pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV SD Negeri 025 Huraba yang berjumlah 40 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik cluster sampling, dengan kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT). Nilai rata-rata pretest sebesar 58,45 meningkat menjadi 83,55 pada posttest. Selain itu, hasil pengujian hipotesis melalui Independent Samples Test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif Team Game Tournamen* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi luas persegi dan persegi panjang kelas IV SD Negeri 025 Huraba.

Kata Kunci: *Team Game Tournamen* (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Matematika, Luas Persegi dan Persegi Panjang.

ABSTRACT

Khoirunnisa. 2026. “The Effect of the Team Game Tournamen (TGT) Cooperative Learning Model on Students’ Learning Outcomes in the Topic of Area of Squares and Rectangles for Fourth Grade Students at SD Negeri 025 Huraba.” Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, State Islamic College of Mandailing Natal. This study was conducted based on the problem of low mathematics learning outcomes among fourth-grade students of SD Negeri 025 Huraba on the topic of the area of squares and rectangles. This condition was influenced by a teacher-centered learning process, resulting in less optimal student participation in learning activities. One alternative to overcome this problem is the implementation of the Team Game Tournamen (TGT) cooperative learning model, which emphasizes group collaboration, educational games, and healthy competition. This study aimed to determine students’ learning outcomes after the implementation of the TGT model and to analyze its effect on students’ mathematics learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students of SD Negeri 025 Huraba, totaling 40 students. The sample was selected using cluster sampling, with Class IV A serving as the control group and Class IV B as the experimental group. Data were collected through tests, observations, questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using validity, reliability, normality, and hypothesis testing with the assistance of SPSS software. The results showed an improvement in students’ learning outcomes after the implementation of the Team Game Tournamen (TGT) learning model. The average pretest score increased from 58.45 to 83.55 on the posttest. Furthermore, the hypothesis testing using the Independent Samples Test obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.00, which was lower than the significance level of 0.05. These findings indicate that the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected. Therefore, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model has a significant effect on students’ mathematics learning outcomes in the topic of the area of squares and rectangles for fourth-grade students at SD Negeri 025 Huraba.

Keywords: Team Game Tournamen (TGT), Cooperative Learning, Learning Outcomes, Mathematics, Area of Squares and Rectangles.

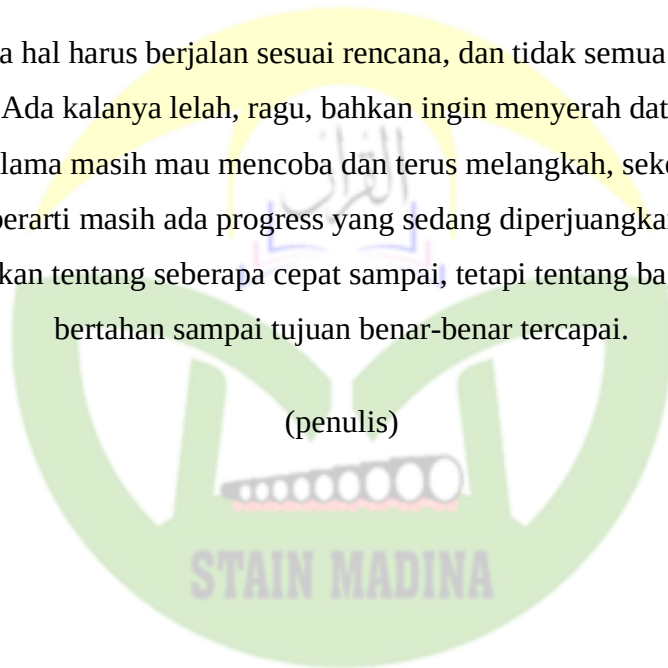
Tidak harus selalu kuat, tidak harus selalu tahu bagaimana akhirnya, yang penting tetap berusaha dan tidak berhenti melangkah. Sebab setiap perjuangan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tidak pernah luput dari perhatian Allah. ‘Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhoan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Jadi, selesaikan apa yang sudah dimulai, karena selama kita mau berjuang, insyaAllah selalu ada jalan.

(QS. Al-Ankabut: 69)

Tidak semua hal harus berjalan sesuai rencana, dan tidak semua proses harus selalu mudah. Ada kalanya lelah, ragu, bahkan ingin menyerah datang bersamaan.

Namun, selama masih mau mencoba dan terus melangkah, sekecil apa pun langkahnya, berarti masih ada progress yang sedang diperjuangkan. Karena pada akhirnya, bukan tentang seberapa cepat sampai, tetapi tentang bagaimana tetap bertahan sampai tujuan benar-benar tercapai.

(penulis)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan pertolongan-Nya, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah tercinta, M. Ali Musa Hutapea. Untuk Ayah tercinta, terima kasih telah menjadi penguat dalam setiap langkah penulis, melalui doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak ternilai. Ayah selalu mengajarkan arti kemandirian, keteguhan, dan keberanian dalam menghadapi kehidupan. Di saat penulis lelah dan ingin menyerah, dukungan Ayah selalu menjadi alasan untuk kembali bangkit dan melanjutkan perjuangan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk kecil dari rasa terima kasih dan cinta atas segala yang telah Ayah berikan. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu alasan Ayah merasa bangga.
2. Ibu tercinta, Nur Hidayah. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, dan kesabaran yang selalu menyertai setiap langkah penulis. Ibu selalu menjadi tempat pulang, penguat di saat penulis lelah, dan sosok yang tidak pernah berhenti percaya bahwa penulis mampu melewati setiap proses. Jika hari ini penulis mampu sampai di titik ini, semua tidak terlepas dari doa dan pengorbanan Ibu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk kecil dari rasa cinta dan terima kasih atas segala yang telah Ibu berikan. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu alasan Ibu tersenyum dan merasa bangga.
3. Untuk adikku tercinta, Mahfus Budi. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan perjalanan ini. Terima kasih atas segala dukungan, pengorbanan, dan kerja kerasmu yang rela berjuang jauh di negeri orang demi membantu penulis mencapai cita-cita. Mungkin tidak selalu terucap, tetapi setiap usaha dan perjuanganmu sangat berarti bagi penulis. Semoga pencapaian ini menjadi bukti bahwa segala lelah dan pengorbananmu tidak pernah sia-sia. Terima kasih telah menjadi adik sekaligus penguat yang selalu penulis banggakan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Luas Persegi dan Persegi Panjang Kelas IV SD Negeri 025 Huraba” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, keimanan, dan peradaban yang mulia seperti yang dapat dirasakan hingga saat ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan. Namun, berkat bantuan, dukungan, doa, serta bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi ini.
2. Ibu Rahmi Seri Hanida, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Drs. Ali Yusron, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta dengan penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Lia Agustina Damanik, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, saran, perhatian, serta bimbingan yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Seluruh dosen dan staf administrasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal yang telah memberikan ilmu, pelayanan, serta pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepala Sekolah, guru, staf, serta seluruh keluarga besar SD Negeri 025 Huraba yang telah memberikan izin, bantuan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Untuk Ayahanda tercinta, M. Ali Musa Hutapea, terima kasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan, dan kerja keras yang Ayah berikan demi masa depan penulis. Ayah adalah sosok yang mengajarkan arti keteguhan, tanggung jawab, dan perjuangan tanpa mengenal lelah. Meskipun tidak semua rasa sayang terucap melalui kata-kata, penulis selalu merasakan kasih dan perhatian Ayah dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih karena telah menjadi pelindung, penopang, dan sumber kekuatan yang selalu mengajarkan bahwa tidak ada keberhasilan yang diraih tanpa usaha dan doa. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang penuh keberkahan, serta membalas segala kebaikan Ayah dengan balasan yang terbaik di dunia dan akhirat
8. Untuk Ibunda tercinta, Nurhidayah Rangkuti, wanita paling hebat dalam hidup penulis, terima kasih atas cinta yang begitu tulus dan tidak pernah meminta balasan. Terima kasih atas setiap doa yang mengiringi langkah penulis, atas setiap air mata yang mungkin tidak pernah terlihat, serta atas segala pengorbanan yang telah Ibu lakukan demi kebahagiaan dan pendidikan anak-anakmu. Ibu adalah rumah tempat penulis kembali, tempat mengadu saat lelah, dan sumber kekuatan ketika semangat mulai melemah. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan besarnya kasih sayang dan ketulusan hati seorang Ibu. Setiap pencapaian yang diraih penulis hari ini adalah buah dari doa-doa yang tidak pernah putus dari seorang Ibu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa cinta, hormat, dan terima kasih yang tak terhingga. Semoga Allah Swt. senantiasa menjaga, melindungi, melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, serta memberikan surga terbaik untuk Ibu yang telah menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang dan tidak menyerah.

9. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Untuk teman seperjuanganku, Annisah nur hasibuan dan Padilah hasibuan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi, bantuan, serta canda tawa yang menjadi penyemangat di tengah berbagai kesulitan dan kelelahan. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan semangat dalam setiap langkah perjuangan ini. Kehadiran kalian telah memberikan warna dan makna tersendiri dalam proses ini. Semoga segala kebaikan, perhatian, dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik, serta persahabatan yang telah terjalin dapat terus terjaga di masa yang akan datang.
11. Untuk orang terkasih, Mhd. Panogu terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Terima kasih atas waktu, kesabaran, dukungan, dan doa yang selalu diberikan, terutama di saat penulis merasa lelah dan ingin menyerah. Kehadiranmu menjadi penguat di tengah segala proses yang tidak selalu mudah. Terima kasih telah menemani, mendengarkan, dan percaya bahwa penulis mampu melewati semuanya. Semoga setiap langkah dan perjuangan yang telah kita lalui menjadi bagian dari cerita indah yang selalu kita syukuri.
12. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena tidak menyerah. Terima kasih telah bertahan melewati hari-hari yang penuh lelah, air mata, keraguan, dan tekanan yang sering kali harus dihadapi sendirian. Skripsi ini bukan hanya tentang sebuah gelar, tetapi tentang bukti bahwa aku mampu melewati semua yang pernah membuatku ingin berhenti. Hari ini, aku bangga pada diriku sendiri karena telah sampai sejauh ini. Perjuangan ini tidak mudah, tetapi aku berhasil melaluinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, dunia pendidikan, serta para pembaca, dan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Panyabungan, 08 Oktober 2026

Penulis

Khoirunnisa



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran	9
B. Model Pembelajaran Team Game Tournament	14
C. Hasil Belajar Siswa	20
D. Matematika	23
E. Penelitian yang Relevan.....	27
F. Kerangka Konseptual Penilaian.....	32
G. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	35
C. Variabel dan Devisi Operasional Variabel.....	36
D. Populasi dan Sampel	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskriptif Lokasi Penelitian.....	46
B. Hasil Penelitian.....	48
C. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas	59

D. Pembahasan.....	64
BAB V	
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Model pembelajaran merupakan berbagai pendekatan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan serta karakteristik materi yang diajarkan. Beberapa model pembelajaran yang umum digunakan antara lain model pembelajaran kooperatif seperti *Team Game Tournamen* (TGT), *Jigsaw*, *STAD*, dan *Think Pair Share*, kemudian model pembelajaran langsung (*direct instruction*), *discovery learning*, *problembased learning* (PBL), serta *projectbased learning* (PJBL). Selain itu, terdapat juga berbagai metode pembelajaran yang sering diterapkan di kelas, seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan, eksperimen, dan resitasi. (Rani & dkk, 2024).

Piaget menyatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran matematika diperlukan pendekatan konstruktivis. Pendekatan ini menekankan bahwa siswa harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Dalam pendekatan konstruktivis, siswa didorong untuk belajar secara mandiri dalam memecahkan masalah, sehingga tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Proses pembelajaran lebih banyak melibatkan kegiatan diskusi, kerja sama, dan eksperimen, sehingga penggunaan metode ceramah dan hafalan dapat diminimalkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami konsep secara mendalam dan bermakna.

Belajar matematika pada hakikatnya merupakan proses memahami makna dari berbagai objek matematika, seperti angka, simbol, serta konsep dan hubungan di dalamnya. Dalam proses pembelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal rumus atau melakukan perhitungan semata, tetapi juga harus mampu memahami dan memaknai setiap konsep yang dipelajari secara mendalam. Hal ini penting karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak seringkali membuat siswa mengalami kesulitan jika tidak disertai dengan pemahaman yang baik (Made, 2022).

Pemahaman konsep dalam matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar. Siswa yang mampu memahami konsep dengan baik cenderung lebih mudah dalam mengidentifikasi permasalahan, menentukan strategi penyelesaian, serta menarik kesimpulan yang tepat. Sebaliknya, jika pemahaman konsep masih rendah, siswa akan mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal yang bersifat non-rutin, seperti soal cerita atau permasalahan kontekstual.

Selain itu, pembelajaran matematika juga menuntut siswa untuk berpikir secara logis, kritis, dan sistematis. Proses berpikir ini sangat dibutuhkan dalam kegiatan hasil belajar, di mana siswa harus mampu menganalisis situasi, merencanakan langkah penyelesaian, melaksanakan strategi yang telah dipilih, hingga mengevaluasi hasil yang diperoleh. Dengan demikian, belajar matematika tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang dilalui siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Sulistiyani & dkk, 2023).

Hasil belajar siswa adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam memahami suatu permasalahan, kemudian menganalisisnya secara runtut, serta menentukan dan menerapkan langkah-langkah penyelesaian yang tepat berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh. Kemampuan ini tidak hanya sekadar berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga mencakup proses berpikir yang dilalui siswa, mulai dari mengidentifikasi masalah, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan solusi, hingga mengevaluasi kembali jawaban yang diperoleh.

Dalam konteks pembelajaran matematika, permasalahan biasanya disajikan dalam bentuk soal cerita. Soal cerita merupakan bentuk soal yang disajikan dalam kalimat-kalimat berbentuk narasi yang harus diterjemahkan terlebih dahulu ke dalam bentuk kalimat matematika atau model matematika. Dalam proses penyelesaiannya, siswa dituntut untuk memahami informasi yang diketahui, mengidentifikasi apa yang ditanyakan, serta mengubah permasalahan tersebut ke dalam bentuk model matematika yang tepat agar dapat ditemukan solusi yang sesuai.

Selain itu, dalam menyelesaikan soal cerita, pemahaman siswa terhadap isi soal menjadi hal yang sangat penting. Kesalahan dalam memahami maksud soal akan berakibat pada kesalahan dalam menentukan strategi penyelesaian. Oleh karena itu, selain kemampuan memahami soal, siswa juga harus menguasai konsep-konsep matematika dengan baik agar dapat menyelesaikan permasalahan secara tepat dan sistematis (Aryanti, 2020).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan berpikir siswa. Pada jenjang sekolah dasar, siswa dikenalkan dengan konsep-konsep dasar matematika yang akan digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang dengan baik agar siswa dapat memahami konsep secara optimal. Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala.

Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode

pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan siswa kurang memahami konsep matematika secara mendalam, khususnya dalam materi luas persegi dan persegi panjang.

Salah satu materi matematika di sekolah dasar yang memerlukan kemampuan hasil belajar adalah materi luas persegi dan persegi panjang. Materi ini diajarkan pada siswa kelas IV sekolah dasar dan menjadi dasar bagi pemahaman konsep geometri pada tingkat selanjutnya. Dalam materi ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep luas serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Alman & Itugu, 2026).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep luas persegi dan persegi panjang. Siswa sering mengalami kesalahan dalam menentukan panjang dan lebar, serta kesulitan dalam menerapkan rumus luas pada soal cerita. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 025 Huraba, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika pada materi luas persegi dan persegi panjang. Meskipun sebanyak 13 dari 20 siswa (65%) telah mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, masih terdapat 7 siswa (35%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal berbentuk cerita, menentukan ukuran panjang dan lebar yang tepat, serta menerapkan rumus luas persegi dan persegi panjang pada penyelesaian masalah. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung menunggu penjelasan dari guru tanpa mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri maupun kelompok. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Guru masih menggunakan metode konvensional dan pemberian tugas secara individu tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini memberikan

kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta memecahkan masalah secara bersama-sama.

Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* (TGT). Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan kerja kelompok dengan permainan dan kompetisi yang sehat antar siswa. Dalam model ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok heterogen, kemudian diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bermain game edukatif, dan mengikuti turnamen.

Melalui model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen*, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, model ini juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika serta meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Materi luas persegi dan persegi panjang merupakan salah satu materi yang penting pada kelas IV sekolah dasar. Materi ini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung luas halaman, luas lantai, dan berbagai permasalahan lainnya. Oleh karena itu, siswa perlu memahami konsep luas persegi dan persegi panjang dengan baik agar dapat menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan materi tersebut (Edy, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Luas Persegi dan Persegi Panjang Kelas IV SDN 025 Huraba.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap materi luas persegi dan persegi Panjang itu sulit dan membosankan.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa masih rendah pada materi luas persegi dan persegi panjang.
5. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional.
6. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi luas persegi dan persegi panjang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen*.
2. Yang diteliti adalah hasil belajar siswa.
3. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika.
4. Materi yang diteliti adalah luas persegi dan persegi panjang.
5. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 025 Huraba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 025 Huraba sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) pada materi luas persegi dan persegi panjang?
2. Apakah terdapat pengaruh *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi luas persegi dan persegi panjang kelas IV SDN 025 Huraba?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 025 Huraba sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi luas persegi dan persegi panjang.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 025 Huraba.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Melalui penerapan model TGT, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, khususnya model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* (TGT).

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT secara langsung di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk memahami lebih dalam tentang proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih luas dan mendalam di bidang pendidikan.

G. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok, diskusi, permainan, dan turnamen untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
2. Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan menarik kesimpulan.
3. Luas Persegi dan Persegi Panjang adalah materi matematika kelas IV sekolah dasar yang berkaitan dengan perhitungan luas bangun datar persegi dan persegi panjang.
4. Siswa Kelas IV SDN 025 Huraba adalah peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini.