

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA UBUR-UBUR TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD**

Putri Lestari

2020143373

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah sistem belajar yang terpusat pada guru, kurangnya penggunaan model dan kurangnya pemahaman siswa pada materi perkalian bilangan desimal sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan media ubur-ubur terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Metode pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *True Eksperimental Design*, dengan desain penelitian *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 2 Kayuagung, dengan sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas control. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil belajar siswa diukur melalui tes essay *posttest*. Validasi instrument tes dinilai melalui korelasi *Product Moment*. Selain itu, reliabilitas instrument diuji menggunakan *Cronbach Alpha*. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,18, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 64,54. Hasil uji t adalah $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} = 8,640 > 1,680$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ubur-ubur berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Kayuagung Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model TGT, ubur-ubur, hasil belajar matematika.