



PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DAN TGT MENGUNAKAN PERMAINAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK

Immanuel Yosafat Hadi Manapa¹, Desi Cetrin Mautang²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Sekolah Dasar, Universitas Tribuana Kalabahi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 30 Agustus 2024

Revisi: 11 September 2024

Diterima: 15 September 2024

Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:

TGT, bingo games, learning outcome

Kata Kunci:

TGT, permainan bingo, hasil belajar

DOI :

10.31932/jpdp.v10i2.3841

Surel Korespondensi:

manuelmathematics@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to compare the learning outcomes of students' mathematics learning models taught using the TGT learning model and the TGT learning model using the bingo game as media. This research conducted by quantitative experimental research. The subjects in this research were all class IV students at SD GMIT 01 Kalabahi, totaling 50 students, who were obtained using a saturated sampling technique. The students were divided into two population groups, namely the control and experimental class populations, each consisting of 25 students. The sampling technique used was saturated sampling. Data analysis used in this research is normality, homogeneity test and t test on two unpaired samples. The research results showed that the average value for the control class was 64.27, while for the experimental class it was 80.40. the results of hypothesis testing using the t test on two unpaired samples, obtained a value of $t = 17.52$ with $t_{table} = 1.64$. Thus, it can be concluded that the TGT learning model using bingo game media is better than without using it.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar model pembelajaran matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran TGT yang menggunakan media permainan bingo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD GMIT 01 Kalabahi yang berjumlah 50 peserta didik yang diperoleh dengan teknik sampling jenuh. Peserta didik tersebut terbagi menjadi dua kelompok populasi yaitu populasi kelas kontrol dan eksperimen masing-masing berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu normalitas, uji homogenitas dan uji t pada dua sampel tidak berpasangan. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,27 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 80,40. hasil uji hipotesis menggunakan uji t pada dua sampel tidak berpasangan, diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,52$ dengan $t_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media permainan bingo lebih baik daripada yang tidak menggunakan.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas dipahami sebagai faktor pendorong yang sangat kuat untuk memastikan perkembangan individu hingga

masyarakat luas guna pembangunan generasi yang berkelanjutan (García, et al., 2020). Kualitas pendidikan mutlak harus diprioritaskan dan dimulai dari tingkat jenjang sekolah

dasar. Pendidikan dasar merupakan fase yang krusial dan merupakan landasan untuk menunjang perkembangan anak secara keseluruhan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Amin, et al., 2024).

Pada sekolah dasar, terdapat komponen-komponen yang sangat berperan penting dalam menghasikan perubahan-perubahan, salah satu komponennya yaitu guru. Dalam hal ini, kompetensi guru menjadi faktor kunci yang menentukan kualitas pendidikan ditingkat sekolah dasar (Javaid & Malik, 2023). Kompetensi guru menjadi amat sangat penting karena kendala dan keterbatasan apapun yang ditemui selama proses pembelajaran dapat diatasi atau diminimalkan (Roqib, Nurfuadi, 2020). Dengan kompetensi yang dimiliki, guru dapat menentukan strategi pengelolaan kelas, kemampuan mentransfer informasi, membimbing, dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan peserta didik yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggungjawab dan produktif (Illahi, 2020).

Ketika proses pembelajaran

berlangsung, peserta didik secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi dan eksplorasi (Liete, et al., 2022). Untuk mendukung hal tersebut, guru harus dapat memposisikan diri sebagai perancang lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif, mendorong rasa ingin tahu, dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka (Amna Saleem, et al., 2021).

Tercapai atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada strategi yang digunakan guru. Penggunaan model pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu peserta didik untuk menyederhanakan konsep-konsep kompleks agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru (Putra & Paramita, 2023).

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan pengembangan pola pikir dan mengolah logika pada suatu

lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru. Dengan berbagai model pembelajaran program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Sahriani, 2022).

Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, guru dapat menghadirkan media pembelajaran sebagai bagian dari kreativitas guru dan inovasi pembelajaran yang dapat memberikan kesan yang unik dan menarik (Murni et al., 2023). Inovasi dari media pembelajaran merupakan ide, gagasan, kreativitas, gaya dan pembaharuan yang dilakukan guru untuk mengembangkan potensi peserta didik (Ibda, et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD GMIT 01 Kalabahi yang merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Alor, Provinsi Nusa Tenggara Timur, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang digunakan saat ini adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang

berpusat pada guru. Model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi penghalang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya (Pertiwi et al., 2022).

Pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membuat peserta didik tidak mandiri dan tidak sejalan dengan konsep merdeka belajar yang mengharuskan kemandirian peserta didik (Manalu, et al., 2022). Model pembelajaran konvensional yang digunakan kurang baik bagi peserta didik karena pembelajaran yang monoton membuat pembelajaran jadi kurang menarik dan membosankan sehingga mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah. Hal tersebut terlihat pada hasil penilaian sumatif 50 peserta didik yang mana sebanyak 25 peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Ketuntasan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, peneliti juga melakukan observasi pada saat pembelajaran matematika berlangsung dalam kelas terlihat bahwa peserta didik sering gaduh dan tidak fokus selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menghadirkan

model dan media pembelajaran yang belum pernah digunakan guru. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan media yang digunakan adalah media *bingo*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok dan *tournament*, berbentuk permainan dalam pembelajaran yang dimainkan oleh peserta didik dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya (Rahayuni, et al., 2020). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas dengan cara bekerja sama (Hendra & Rahayu, 2020). Model pembelajaran TGT menggunakan *tournament* akademik, kuis dan system skor kemajuan dimana peserta didik bersaing mewakili kemajuan dimana peserta didik bersaing mewakili kelompoknya dengan anggota kelompok lain (Lamusu et al., 2024).

Adapun terdapat lima tahapan

dalam penerapan model pembelajaran TGT. Pertama guru menyajikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kedua, guru mengelompokkan peserta didik untuk mendiskusikan strategi tim selama menjalani permainan. Ketiga, peserta didik melakukan permainan yang dirancang oleh guru yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok. Keempat, peserta didik melaksanakan turnamen atau pertandingan. Kelima, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mempunyai skor paling tinggi (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran bagi peserta didik yang pasif selama proses pembelajaran. Pada model TGT keaktifan peserta didik dapat dipicu dengan permainan yang dirancang agar peserta didik belajar lebih santai, bertanggungjawab, jujur, kerjasama, sportif, dan melibatkan peran aktif semua peserta didik (Fath, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat bervariasi jika ditinjau dari tampilan dan penggunaannya. Salah satunya adalah

media pembelajaran *bingo*. *Bingo* adalah nama dari sebuah permainan. Permainan *bingo* selanjutnya dikembangkan menjadi media permainan pada pembelajaran matematika. Permainan *bingo*, disediakan soal yang jawabannya terdapat pada kartu *bingo* yang dimiliki oleh peserta didik. Pada kartu *bingo* tersebut, jawaban soal berupa bilangan yang tersusun secara vertikal dan horizontal dengan ukuran 3x3 sehingga berisi sembilan (9) bilangan berbeda-beda pada setiap kartu *bingo*. Apabila peserta didik memiliki kartu *bingo* yang telah membentuk sebuah garis horizontal, vertikal, maupun diagonal maka peserta didik dapat meneriakkan *bingo*, dan dinyatakan pemenang (Marleni, et al., 2021). Peserta permainan baru dapat dinyatakan sebagai pemenang jika kelompok tersebut dapat menjawab minimal lima jawaban benar dari soal yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik selama permainan. Dalam permainan peserta didik berperan aktif untuk mengumpulkan poin, bukan hanya beberapa peserta didik saja tetapi semua peserta didik

diarahkan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Lestari, et al., 2022).

Penggunaan model pembelajaran TGT dengan permainan *bingo* diharapkan dapat mengarahkan keaktifan peserta pada permainan yang didalamnya mengandung unsur pembelajaran matematika. selain itu, tujuan utama dari hal tersebut adalah untuk mengatasi hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk mengatasi hasil belajar peserta didik yang rendah maka tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT dan TGT yang dimodifikasi dengan menggunakan media *bingo* pada materi operasi hitung bilangan desimal. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD GMT 01 Kalabahi yang berjumlah 50 peserta didik yang diperoleh dengan

teknik sampling jenuh. Peserta didik tersebut terbagi menjadi dua kelompok populasi yaitu populasi kelas kontrol dan eksperimen masing-masing berjumlah 25 peserta didik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar model pembelajaran matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran TGT yang menggunakan media permainan *bingo*. Adapun hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diperoleh menggunakan tes dan dinyatakan dalam bentuk skor atau angka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes. Metode tes adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan serentetan soal atau tugas kepada subjek yang dibutuhkan datanya (Yusra, et al., 2021). Jenis yang digunakan adalah tes *multiple choice* (pilihan ganda) sebanyak 30 butir soal. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih

dahulu. Uji validitas instrumen penelitian menggunakan *expert judgement* oleh Bapak LM dan diperoleh hasil yaitu instrumen penelitian yang digunakan valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, untuk uji reliabilitas dengan rumus Kurder Ricarson-20 dan diperoleh koefisien reliabilitas $0,881 > 0,70$. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dikatakan reliabel dan layak untuk digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Setelah dilakukannya uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik uji t-test dua sampel tidak berpasangan.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian yang dianalisis adalah data *posttest* peserta didik pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data kedua kelompok tersebut dibandingkan menggunakan statistik uji t-test dua sampel tidak berpasangan. Sebelum dilakukan uji uji t-test dua sampel

tidak berpasangan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yakni uji normalitas dan juga uji homogenitas untuk mengetahui kedua kelompok populasi tersebut homogen dan sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Hasil

Berikut ini akan disajikan data hasil uji normalitas pada Tabel 1. Uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan uji Liliefors dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian normalitas adalah H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Tabel 1. Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	α	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan uji
Kontrol	25	0,05	0,162	0,173	H_0 diterima
Eksperimen	25	0,05	0,131	0,173	H_0 diterima

Berdasarkan Tabel 1., diperoleh hasil uji normalitas untuk kelas kontrol yaitu, L_{hitung} sebesar 0,162. Jika dilihat dengan menggunakan tabel Liliefors, $L_{tabel} = 0,05; 25$ diperoleh $L_{tabel} = 0,173$, dengan $DK = \{L | L > 0,173\}$. Oleh karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,162 < 0,173$) akibatnya $L_{hitung} = 0,162 \notin DK$ sehingga keputusan ujinya adalah H_0 diterima. Hal ini juga turut berlaku untuk kelas eksperimen, yang mana $L_{hitung} < L_{tabel}$

($0,131 < 0,173$) akibatnya $L_{hitung} = 0,131 \notin DK$. Oleh karena H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa sampel pada kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji Homogenitas. Data hasil uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada Tabel 2., sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

α	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan uji
0,05	0,6964	3,841	H_0 diterima

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dijabarkan dalam Tabel 2., dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ diperoleh hasil perhitungan $\chi^2_{tabel} =$

3,841 dan $\chi^2_{hitung} = 0,6964$, dengan $DK = \{\chi^2 | \chi^2 > 0,3841\}$ sehingga keputusan uji yang diperoleh yaitu

$\chi^2_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan uji hipotesis. Untuk pengujian hipotesis

pada penelitian ini digunakan uji t-test dua sampel tidak berpasangan dengan nilai $\alpha = 0,05$. Rangkuman hasil analisis data dengan statistik uji t-test dua sampel tidak berpasangan dengan prestasi belajar matematika peserta didik dapat dilihat ada Tabel 3.

Tabel 3. Uji T-Test Dua Sampel Tidak Berpasangan Pada Kelas Kelas Kontrol dan Kelas Esperimen

Kelas	Sumber					Keputusan Uji
	n	\bar{X}	S^2	T_{hitung}	T_{tabel}	
Kontrol	25	80,4	6,33	17,52	1,645	H_0 Ditolak
Eksperimen	25	64,27	14,86			

Berdasarkan Tabel 3., pada $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{tabel} atau $t_{0,05;40} = 1,645$, dengan daerah kritis (DK) yang digunakan adalah DK tipe B yaitu $DK = \{t \mid t > t_{\alpha;v}\}$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 17,52$, dengan demikian penentuan keputusan uji yang digunakan adalah jika $t_{hitung} \in DK$ maka H_0 ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} \notin DK$ maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah disajikan pada tabel 3., diperoleh $t_{hitung} = 17,52 \in DK$, maka keputusan ujinya adalah H_0 ditolak, akibatnya adalah H_1 diterima. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan maka dapat disimpulkan bahwa rerata prestasi belajar peserta didik yang

dikenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *bingo* lebih baik dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembahasan

Selama proses pembelajaran terdapat perbedaan pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan media *bingo* dengan model pembelajaran TGT sendiri. Perbedaan yang jelas terlihat adalah keaktifan peserta didik, kerjasama dalam kelompok dan kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal dalam turnamen serta peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *bingo* merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar dimana dalam turnamen terdapat materi-materi pembelajaran yang dapat menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang telah dipelajari. Selain itu, model pembelajaran TGT berbantuan media *bingo*, juga dapat meningkatkan motivasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani, et al., (2019) yang menyatakan bahwa permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas dan dalam proses pembelajaran peserta didik merasa senang, termotivasi saat belajar serta peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dampak positif dari meningkatnya aktivitas peserta didik yaitu meningkatnya pemahaman peserta didik akan materi yang diberikan. Hal ini diduga merupakan efek dari permainan *bingo* yang digunakan. Hal ini didukung hasil penelitian Nuraidah, et al., (2023), yang menyatakan bahwa permainan

bingo dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan.

Selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik yang merasa senang dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami cara-cara yang digunakan untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan. Salah satu karakteristik yang ada pada permainan *bingo* yaitu terdapat kewajiban untuk menyelesaikan tugas dalam bentuk menjawab pertanyaan-pertanyaan. Hal tersebut sangat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Bali, 2019).

Interaksi antar peserta didik yang terlihat selama turnamen berlangsung dapat diartikan merupakan bentuk dukungan terhadap kinerja tim. Interaksi peserta didik pada permainan *bingo* berpengaruh signifikan pada prestasi belajar matematika peserta didik (Tella & Fatoki, 2021). Interaksi antar siswa menjadi pemicu untuk saling

berkolaborasi agar dapat memenangkan turnamen. Saat turnamen berlangsung siswa berpartisipasi aktif untuk memberikan saran ide serta bertanggungjawab untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan agar dapat menjadi pemenang turnamen. Hal ini sejalan suasana pembelajaran TGT pada penelitian Wahyudi (2024) dan Handoko (2022) yakni model pembelajaran TGT dapat memicu siswa untuk berkolaborasi aktif, memiliki keberanian dan mentalitas pemenang agar dapat mencapai keberhasilan.

Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *bingo* membuat suasana kelas selama proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dikarenakan permainan dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa senang untuk belajar dan hal lain yang menarik peserta didik untuk semangat belajar dengan bermain adalah adanya unsur warna-warni yang menarik dari desain papan *bingo* dan stiker-stiker

yang digunakan dalam permainan, dikarenakan kreativitas guru memanfaatkan permainan dengan mengaitkan materi matematika dalam hal yang menyenangkan bagi peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias untuk belajar. Hal ini disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan Marleni, et al., (2021) yang menyatakan bahwa permainan *bingo* dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik aktif. Selama permainan berlangsung, anggota kelompok siswa berkonsentrasi dan saling berlomba untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan baru yang diberikan oleh guru yang membuat suasana permainan menjadi lebih kompetitif (Silaen, et al., 2022).

Dengan fakta-fakta yang diperoleh pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *bingo* mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik khususnya materi bilangan desimal mengalami peningkatan. Selanjutnya model pembelajaran TGT yang diterapkan pada kelas kontrol diperoleh fakta bahwa peserta didik kesulitan menyelesaikan pertanyaan-

pertanyaan dan jawaban yang diberikan tidak benar atau tidak tepat, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif sehingga materi yang disajikan tidak dipahami dengan baik dan peserta didik keliru dalam menjawab pertanyaan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik pada kelas kontrol rendah. Permainan *bingo* memberikan dampak yang cukup besar terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa jika dikombinasikan dengan TGT. Hal ini sejalan dengan penelitian Oguntona, et al., (2021) yaitu permainan *bingo* memiliki efek yang signifikan terhadap aktivitas dan kemampuan berhitung siswa. Hal ini disebut sebagai gamifikasi dalam pembelajaran dan sangat disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh keputusan uji bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat kesesuaian antara hipotesis penelitian dan hasil yang menyatakan bahwa rerata hasil belajar peserta didik yang dikenai model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) dengan media permainan *bingo* lebih baik dari pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jalia et al., (2023) dan Lestari, et al., (2022) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan TGT berantuan *bingo* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Simpulan

Hasil penelitian dengan tujuan membandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan TGT dengan media *bingo* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan desimal peserta didik kelas IV SD GMIT 01 Kalabahi diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 80,4 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,27. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t menggunakan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{tabel} atau $t_{0,05} = 1,645$ dan $t_{hitung} = 17,52$. Diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $17,52 > 1,64$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantu media bingo lebih baik dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media bingo mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

1287-1294.

<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.784>.

Daftar Pustaka

Amin, M.R., Zaman, M.P., Al, Hasan, N., & Islam, M.H. (2024). Evaluating The Impact Of Primary Education: An In-Depth Investigation. *Indonesian Journal Of Educational Research and Technology*, 4(3), 225-236.

Amna S., Huma, K., & Farah, D. (2021). Social Constructivism: A New Paradigm In Teaching Environment. *Perennial Journal of History*, 2(2), 403-421. <https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>.

Bali, M. M. E. I. (2019). Bingo Games Method Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika. *KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 48-59. <http://jurnal.stkipgribkl.ac.id/index.php/kgu/article/view/188>.

Fath, A. M. Al. (2021). Teams Games Tournament Assisted By Tic Tac Toe Media On The Effectiveness Of Students In Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2),

García, E. G., Magaña, E. C., & Ariza, A.C. (2020). Quality Education As A Sustainable Development Goal In The Context Of 2030 Agenda: *Bibliometric approach. Sustainability*, 12(15), 1-18. <https://doi.org/10.3390/su1215884>

Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of elementary education*, 4(4), 510-518. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ijee%0athe>

Ibda, H., Febriyani, N.R., Al Hakim, M.F., Faizah, S.N., Wijanarko, A.G., & Qosim, N. (2022). Game Innovation: A Case Study Using The Kizzugemu Visual Novel Game With Tyranobuilder Software In Elementary School. *Indonesian Journal Of Electrical Engineering And Computer Science*, 28(1), 460-469. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v28.i1.pp460-469>.

Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1-20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21>

i1.94

- Jalia, Didin, A., & Suardin. (2023). Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 303-309.
- Javaid, B., & Malik, M.S. (2023). Factors Affecting The Quality Of Education At Primary School Level. *Annals of human and social science*, 4(IV), 473-480. [https://doi.org/10.35484/ahss.2023\(4-iv\)46](https://doi.org/10.35484/ahss.2023(4-iv)46).
- Lamusu, C.A., Armeth, A., Al, D., & Asma, A. (2024). Application Of The Teams Games Tournament Learning Learning Model Based On The Number Monopoly Game In Improving Elementary School Students' Mathematical Understanding. 4(1), 1-12.
- Leiti, L.O., Go, W., & Havu-Nuutinen, S. (2022). Exploring The Learning Process Of Experienced Teachers Focused On Building Positive Interactions With Pupils. *Scandinavian Journal Of Educational Research*, 66(1), 28-42. <https://doi.org/10.1080/00313831.2020.1833237>.
- Lestari, B. F., Siswoyo, A. A., Octavia, E., Suci, W. T.W., & Wicandara, I. P. (2022). Increasing Mathematics Learning Outcomes Through Cooperative Model Type Teams Games Tournament Assisted With Bingo Media. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(2), 426-435.
- Manalu, J.B., Sihotang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). *Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marleni, A. J., Friansah, D., & Satria, T.G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 160-167. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a4.2021>
- Murni, D., Mudjiran, & Mirna. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118-1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>.
- Nuraidah, M., Marjo, H.K., Tatminingsih, S., Terbuka, U., & Nuraidah, M. (2023). Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Elementary School Education Journal*, 7(2), 1-8. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/18509%0a>

- Oguntona, A., Adelana, O. P., & Ishola, A. M. (2021). Effect Of Bingo Game Strategy On Pupils' Achievement In Mathematics. *Journal Of Science Technology, Matematics And Education (JOSTMED)*, 17(1), 152-162.
- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E.R., & K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Putra, I. P. A. S., & Paramita, M. V. A. (2023). The Use Of Digital Educational Games As Learning Media: A Study On Elementary School Teachers. *International Journal Of Elementary Educational*, 7(2), 212-219. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58432>.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.
- Roqib, M., & Nurfuadi. (2020). Upaya Mengembangkan Kepribadian Guru Yang Sehat Di Masa Depan (A. W. B. S (Ed)). Cinta buku.
- Sahriani. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Muatan Matematika Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V SDN 146/X Tanjung Solok Pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. *jurnal on education*, 4(2), 533-544. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.466>
- Setyaningrum, T. W., & Asroraf. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1-9. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736/2267>.
- Silaen, N.E., Rafiqoh, S., & Astuti, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran Bingo Matematika Ditinjau Dari Self Efficacy Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2650-2658. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2476>
- Tella, A., & Fatoki, F. M. (2021). Effect Of Bingo Game Instructional Strategy On Pupils' Achievement

In Mathematics In Public Primary Schools In Oyo State, Nigeria. *Journal Of The International Society For Teacher Education*, 25(1), 21-34. <https://doi.org/10.26522/jiste.v25i1.3658>.

Tri Handoko, B. (2022). Mathematics Learning With The Teams Games Tournament (TGT) Model For Students At MAN 1 Banyumas. *International Proceedings of Nusantara Raya*, 1(1), 377-383. <https://doi.org/10.24090/nuraicon.v1i1.159>

Wahyudi, W. (2024). Implementasi

Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88-97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>.

Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengeloaan LKPD Pada Masa Pademik Covid-19. *Journal Of Life Long Learning*, 4(1), 15-22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.