

## **Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* Berbasis *HOTS* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta T.A 2023/2024**

**I. Fujiantika<sup>1</sup>, H.H.S Suryanti<sup>2</sup>, E. Rizkasari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi  
e-mail: [intan2407fujiantika@gmail.com](mailto:intan2407fujiantika@gmail.com)

### **Abstrak**

The purpose of this study was to determine the influence of the HOTS-based Teams Games Tournament learning model on mathematics learning outcomes in class V SON Majosongo 3 Surakarta. The subjects in this study were all students in class VA and VB SON Mojosongo 3 Surakarta where class VA was the control class with 26 students and class VB was the experimental class with 26 students. Data collection techniques used were multiple choice questions (pretest and posttest), observation, and documentation. The instrument tests used were validity tests, reliability tests, question difficulty levels, and question discrimination tests. The data analysis technique used was the independent sample t-test. Based on the mean score of posttest results, the mean score in the experimental class was 83.96. While the mean score in the control class was 75.90. This showed that there was an increase in the experimental class after being given the HOTS-based Teams Games Tournament learning model. From the results of data analysis using the Independent Sample t-test, the sig value was obtained.  $0.002 < 0.05$ . The results of this study stated that "there is an influence of the use of the HOTS-based Teams Games Tournament learning model on Mathematics learning outcomes in class V SDN Mojosongo 3 Surakarta".

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament Model, HOTS, Mathematics Learning Outcomes*

### **Abstract**

Pembelajaran di era industri 4.0 harus menghasilkan Hots dan kondisi peserta didik yang membutuhkan suasana kelas yang menyenangkan melalui permainan atau game. Penelitian ini membahas tentang model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Hots terhadap Hasil Belajar Matematika kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Hots terhadap Hasil Belajar Matematika kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan Quasi Eksperimental Design. Penelitian ini memiliki subyek yaitu semua peserta didik kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 26 peserta didik, dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda (Pre-Test dan Post-Test), observasi, dan dokumentasi. Uji instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran soal, dan uji daya beda soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Independent Sample T-tes. Berdasarkan analisis dari hasil rata-rata post-test kelas eksperimen memperoleh 83,96 sedangkan hasil rata-rata post-test kelas kontrol memperoleh 75,90. Hal tersebut terlihat terjadinya peningkatan di kelas eskperimen setelah diberi Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Hots. Hasil analisis data menggunakan Independent Sample T-tes, memperoleh nilai sig.  $0,002 < 0,05$ . Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Hots terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta.

**Keywords :** *Model TGT, HOTS, Hasil Belajar Matematika*

## PENDAHULUAN

Tiga komponen utama penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu peserta didik, guru, dan sumber belajar (*Depdiknas, 2004*). Peran guru sebagai fasilitator harus mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran matematika yang kurang diminati peserta didik. Matematika telah menjadi perhatian utama dari berbagai kalangan dikarenakan menjadi salah satu bidang studi yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya (*Murdiani, 2018*). Konsep matematika yang bersifat abstrak inilah yang menyebabkan peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika sulit sehingga kemampuan pemahaman konsep peserta didik kurang terarah.

*Handini & Mustofa, n.d. (2020)* mengatakan bahwa abad ke-21 membutuhkan keterampilan tertentu yaitu keterampilan kognitif, terutama kemampuan berpikir kritis; keterampilan interpersonal, termasuk kemampuan berkomunikasi dengan kuat; dan keterampilan hidup khusus. Maka dari permasalahan diatas guru menciptakan inovasi baru untuk mengajar. Penggunaan model pembelajaran suasana belajar yang kondusif dapat membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. (*Rizkasari dkk.,t.t., 2022*) dan pembelajaran harus berfokus pada proses mendidik daripada hanya mentransfer informasi. (*HHS Suryanti, 2012*). Solusi yang dapat dilakukan guru adalah mengajar dengan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menjadi salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa. Model ini mengutamakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam permainan untuk memecahkan masalah (*Sari et al., 2019*). Pembelajaran ini adalah pembelajaran kooperatif atau kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing yang terdiri dari 5-6 orang secara heterogen. Dengan kegiatan ini diharapkan peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan lebih rileks, menimbulkan kerja sama, semangat, bertanggung jawab terhadap kelompoknya, dan melakukan persaingan sehat serta melibatkan peserta didik dalam belajar. Kemampuan berpikir dengan tingkat tertinggi, yang dikenal sebagai *HOTS*, terdiri dari menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (*Erliyana Andika Ayu, dkk., 2023*). Sangat penting bagi peserta didik untuk menguasai *HOTS*, terutama di sekolah dasar.

Permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih santai dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan permainan sebagai strategi pembelajaran, setiap aktivitas dalam permainan tetap relevan dengan materi pelajaran, yang membuatnya menarik, menghibur, dan meningkatkan motivasi. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadi salah satu strategi pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi abad 21.

Penelitian ini mengusulkan suatu model pembelajaran yang memadukan *TGT* dan *HOTS* karena pembelajaran di era industri 4.0 harus menghasilkan *HOTS* dan kondisi peserta didik yang membutuhkan suasana kelas yang menyenangkan melalui permainan atau game. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 November 2023 di kelas V disekolah SDN Mojosongo 3 Surakarta, Pelaksanaan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. mengakibatkan guru lebih aktif daripada peserta didik. peserta didik lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain seperti mengobrol, menggosip, tidur dan lain sebagainya dari pada mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil wawancara pada tanggal 28 November 2023 mengenai pembelajaran matematika dengan salah satu peserta didik yang bernama Alvin Arvellio, ia menganggap matematika sulit, tidak seru, dan sangat membosankan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dikelas V SD Negeri Mojosongo 3 Surakarta belum berlangsung seperti yang diharapkan. Respon peserta didik dalam pelajaran matematika akan sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus kreatif saat menggunakan model pembelajaran. Salah satu model yang harus digunakan adalah yang dapat mengubah respon belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Florentina M. Panda, dan Catur F Djarwo yang menjadi mahasiswa Universitas Cenderawasih (2021) dengan judul penelitian “Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kartu Soal Berbasis *HOTS* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. Berdasarkan penelitian tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *HOTS* berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya penelitian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *HOTS* terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Mojosongo 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data berbentuk angka/data yang diangkakan) (Rangkuti, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Mojosongo 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan waktu penelitian selama 6 bulan, yaitu dimulai Bulan November 2023 sampai dengan Bulan Juli 2024. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental Design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi kelompok eksperimen (Sugiyono, 2020). Penelitian Quasi Eksperimen bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel yang terlibat dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, quasi eksperimen dapat digunakan dalam penelitian yang ingin menyelidiki hubungan antar variabel dan mengklarifikasi penyebab hubungan tersebut. Peneliti dapat menggambarkan sampel penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Sa mpel Penelitian**

No.	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1.	Kontrol	VA	26
2.	Eksperimen	VB	26

Teknik pengumpulana n data yang diguna ka n adalah tes, observa si, da n dokumenta si. Uji instrumen yang diguna ka n adalah uji va lidita s, uji reliabilita s, ta ra f kesuka ra n soal, da n da ya pembeda soal. teknik pengumpulana n data yang diguna ka n adalah uji norma lita s, uji homogenita s, uji *t-tes (Independent Sa mple T-Test)*

A da pun stra tegi yang diguna ka n da la m penelitian ini seba ga i berikut:

1. Mela ksa na ka n *tryout*
2. Uji va lidita s, uji relia bilita s, uji ta ra f kesuka ra n soal, da n uji da ya beda soal
3. Mela ksa na ka n *pre-test* (kela s eksperimen da n kela s kontrol)
4. Mela ksa na ka n *treatment* dua ka li pada ma sing-ma sing kela s
5. Mela ksa na ka n *post-test* (kela s eksperimen da n kela s kontrol)
6. Uji Norma lita s
7. Uji Homogenita s
8. Uji *Independent Sa mple T-Tes*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observa si yang dila kuka n oleh peneliti pada kela s V di SDN Mojosongo 3 Sura ka rta Ta hun Pela ja ra n 2023/2024 terda pa t perma sa la ha n Model pembela ja ra n yang suda h ada di SD Negeri Mojosongo 3 Sura ka rta kura ng mena rik sema nga t bela ja r peserta didik khususnya kela s V. Pela ksa na a n proses pembela ja ra n ma sih mengguna ka n metode cera ma h, dima na guru lebih a ktif da ripada peserta didik. Peserta didik mera sa bosa n, da n sulit mengerti pada ma ta pela ja ra n ma tema tika . Ma kai da ri itu peneliti mela kuka n penelitian untuk menguji sebera pa penga ruh Model Pembela ja ra n *TGT* berba sis *HOTS* pada pembela ja ra n Ma tema tika ma teri lua s da n keliling ba ngun datar di kela s V SD Negeri Mojosongo 3 Sura ka rta Ta hun Pela ja ra n 2023/2024.

Sebelum mela kuka n penelitian model pembela ja ra n *TGT* berba sis *HOTS* pada pembela ja ra n Ma tema tika ma teri lua s da n keliling ba ngun datar peneliti lebih da hulu mela ksa na ka n *try out*. *Try out* dila ksa na ka n ha ri Sela sa , 21 Mei 2024 di SDN Mojosongo 5

Sura karta a ta s da sa r sa ran da ri Kepa la SDN Mojosongo 3 Sura karta . Peserta yang di ja di ka n sa mpel adal ah peser ta di dik kela s VA yang berju ml a h 28 peser ta di dik. *Try out* ini di mu la i puk ul 08.00-09.30. Soal *try out* yang di tel iti berju ml a h 30 soal den ga n tipe pi li ha n ga nda i.

Berdasarkan hasil uji *try out* yang di la ku ka n di SDN Mojosongo 5 Sura karta i peser ta di dik kela s VA pa da Ha ri Sela sa , 21 Mei 2024 men ya ta ka n ba hwa da ri 30 soal pi li ha n ga nda i yang di ber i ka n ter da pa t 22 soal va lid. Di bu ktika n den ga n  $r_{pbis} \geq r_{tabel}$ .

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

Hasil Uji Validitas	Butir Soal
Soal Va lid	1, 2, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28
Soal Tidak Vaid	3, 4, 8, 9, 10, 27, 29, 30

Pa da uji re lia bi li ta s, hasil per hitun ga n koefisien re lia bi li ta s 0,85. di ma na i da ta di nya ta ka n re lia bel jika koefisien re lia bi li ta s nya le bi h da ri 0,6. Ma ka da pa t di si mpul ka n ba hwa 30 soal di nya ta ka n re lia bi li ta s. Ber das ar kan uji ta ra f kesu ka ra n da pa t di li ha t kri te ria ting ka t kesu ka ra n ter da pa t 30 soal pi li ha n ga nda i, den ga n kri te ria mu da h 23, ka te go ri se da ng se ju ml a h 2 soal, da n ting ka t kesu ka ra n ting gi se ju ml a h 5 soal.

**Tabel 3. Hasil Uji Ta ra f Kesu ka ra n Soal**

Ting ka t Kesu ka ra n	Butir Soal	Jum la h Soal
Mu da h	1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30	23 butir soal
Se da ng	21, 24	2 butir soal
Su ka r	5, 8, 9, 10, 29	5 butir soal

Ke mu dia n di la nju tka n uji da ya be da. Pen gu ku ra n da ya be da ju ga di ba ntu men gu na ka n Microsoft Excell 2016. Be ri kut hasil pen gu ku ra n da ya be da :

**Tabel 4. Hasil Pengukuran Daya Beda**

Kriteria	Nomor Soal	Jum la h Soal
Je lek	3, 5, 8, 9, 10, 27, 29, 30	8 Butir Soal
Cu kup	1, 2, 4, 6, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 25, 28	12 Butir Soal
Ba ik	7, 11, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 26	10 Butir Soal
Sa ng a t Ba ik	-	-

Berdasarkan hasil uji va li di ta s, re lia bi li ta s, ting ka t kesu ka ra n da ta, da n da ya be da bu tir soal ter da pa t 22 soal yang ter bu kti va lid. 30 soal te bu kti re lia bel. Ha l ter se but men gh asil ka n 22 soal ter pa ka i da n 8 ti da k ter pa ka i. Ma ka pe nel iti me mu tus ka n un tuk 20 soal yang a ka n di pa ka i un tuk in stru men pe nel itian da pa t di gu na ka n un tuk pen gu ja n hi po te sis.

**Tabel 5. Hasil Soal**

Hasil	Butir Soal
Soal di gu na ka n	1, 2, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28
Soal di drop	3, 4, 8, 9, 10, 27, 29, 30

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA (Kelas Kontrol) dan kelas VB (Kelas Eksperimen) Tahun Pelajaran 2023/2024. dua kelas tersebut memiliki jumlah peserta didik yang sama yaitu 26 peserta didik. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *HOTS* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar. Sebelum melakukan perlakuan mengajar maka langkah pertama peneliti lakukan ialah memberikan soal *pre-test* kepada setiap peserta didik pada kedua kelompok sampel yakni terdiri dari 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Hasil dari *pre-test* kedua kelompok tersebut ialah :

**Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Pre-Test**

Kelas	N	Mean	Minimum	Maximum
Eksperimen	26	60,96	40	75
Kontrol	26	61,80	45	75

Selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan mengajar berbeda dengan materi yang sama selama dua kali. Kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *HOTS* melainkan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *HOTS*. Hasil dari *post-test* kedua kelompok tersebut ialah :

**Tabel 7. Nilai Hasil Belajar Post-Test**

Kelas	N	Mean	Minimum	Maximum
Eksperimen	26	83,96	70	95
Kontrol	26	75,9	55	90

Hasil yang diperoleh saat pemberian *treatment* dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar peserta didik kelas VB dapat melihat kemampuan berfikir kritis (*Critical Thinking*) peserta didik, dengan menggunakan kemampuan daya pikir level tinggi (*HOTS: Higher Order Thinking Skill*) berikut merupakan komponen-komponen yang dihasilkan saat pemberian *treatment* sebagai berikut:

1. C4 (Menganalisis)  
Pada saat pemberian *treatment*, peserta didik sudah mulai dikenalkan model TGT berbasis *HOTS* dimulai dengan mengerjakan soal LKPD pada masing-masing kelompok dan menjawab pertanyaan soal ada permainan berburu gurita. Peserta didik mendapatkan tantangan untuk memecahkan dan menjawab pertanyaan tersebut dengan cara menganalisis soal. Dibuktikan dengan adanya pertanyaan yang terdapat pada LKPD Kelompok peserta didik. Peserta didik mampu menganalisis apa yang diketahui dalam soal. Seperti diketahui luas bangun dan salah satu sisi.
2. C5 (Mengevaluasi)  
Pada komponen ini juga termasuk pada aktivitas belajar untuk melihat daya berpikir kritis berbasis *HOTS* peserta didik. Dibuktikan dengan, pada saat masing-masing ketua kelompok menilai jumlah soal yang benar pada kertas jawaban berburu gurita, pada babak sesi bonus juga peserta didik mampu mengambil keputusan untuk memilih berdasarkan penilaian benar dan tepat secara mandiri.
3. C6 (Mencipta)  
Pada komponen ini juga termasuk pada aktivitas belajar untuk melihat daya berpikir kritis berbasis *HOTS* peserta didik. Dibuktikan dengan pada saat menjawab pertanyaan soal LKPD maupun soal pada media berburu gurita peserta didik memunculkan ide dan kreatifitas menjawab soal. Selanjutnya, peserta didik dapat menemukan strategi menjawab soal dengan cepat dan benar pada permainan, dan

pada saat menjawab soal babak bonus peserta didik menumbuhkembangkan rasa tanggung jawab dalam mengambil keputusan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Zakia Amni, dkk (2021) yang juga mengungkapkan model pembelajaran TGT akan menumbuhkembangkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Demikian juga penelitian yang sudah dilakukan Amelia Mawardi (2023) yang menyimpulkan bahwa model TGT bisa melatih peserta didik lebih bertanggung jawab.

Kemudian setelah melakukan perlakuan penguasaan pada kedua kelompok sampel, maka pada pertemuan terakhir peserta didik diberikan *post-test* dengan maksud untuk mengetahui bagaimana hasil belajarnya apakah ada peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan atau tidak. Setelah mendapatkan data berupa hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok tersebut peneliti menguji data tersebut dengan uji prasyarat yaitu dengan menggunakan uji normalitas "*Shapiro wilk*"

**Tabel 8. Uji Normalitas**

Hasil Belajar	Kelas	<i>Shapiro wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	0.950	26	0.232
	<i>Post-Test</i>	0.928	26	0.069
Kelas Kontrol	<i>Pre-Test</i>	0.935	26	0.104
	<i>Post-Test</i>	0.936	26	0.105

Data tersebut menunjukkan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok tersebut mempunyai data berdistribusi normal dikarenakan Nilai Sig. > 0,05. Setelah uji normalitas dilanjutkan uji homogenitas untuk melihat data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok tersebut homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas sebagai berikut :

**Tabel 9. Uji Homogenitas**

Hasil	Sig.
<i>Based on Mean</i>	0.450
<i>Based on Median</i>	0.449
<i>Based on Median and with a djusted df</i>	0.449
<i>Based on trimmed mean</i>	0.420

Berdasarkan data diatas, disimpulkan bahwa *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen dikarenakan setiap item nilai signifikansi > 0,05. Setelah melakukan uji homogenitas dilakukan uji t dengan menggunakan rumus *independent sample t-test* untuk menentukan pengaruh model pembelajaran TGT berbasis HOTS terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar. Uji t diperoleh hasil nilai sig. sebagai berikut :

**Tabel 10. Uji Independent Sample T-test**

Hasil Belajar	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
<i>Equal Variances Assumed</i>	0.002	2.709	11.907

Berdasarkan data tersebut nilai sig 0,002>0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis HOTS berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika kelas V SDN Mojosongo 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Indah Lestari (2019) menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis HOTS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Demikian juga penelitian yang sudah dilakukan Florentina M. Panda

dan Catur F. Djarwo (2021) bahwa model TGT berbasis HOTS dapat meningkatkan hasil belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik SDN Mojosoongo 3 Surakarta kelas V bahwa nilai rata-rata setelah dilakukannya *treatment* menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS pada kelas eksperimen mendapat 83,96, sedangkan kelas kontrol 75,90. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis HOTS lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada Uji T juga menunjukkan bahwa nilai sig. 0,002 > 0,05. Hal ini menyatakannya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh Model TGT berbasis HOTS pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Mojosoongo 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024.

Saran peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis HOTS pada hasil belajar matematika yaitu peneliti yang ingin menerapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Hots sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dilapangan, lokasi waktu, dan media yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Z, N, H. K., dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), hlm 2840–2848.
- Ayu, E, A., dkk. 2023. Pengaruh Pemberian Soal Cerita Berbasis Hots (*Higher Order Thinking Skill*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 2 Tempilang. *Jurnal Hidayani*, 14(1), hlm 1-7.
- Depdiknas. 2004. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Handini, O., & Mustofa, M. 2020. *THE IMPLEMENTATION IN THE 21st CENTURY ERA IN LEARNING INTEGRATIVE THEMATIC FOR TEACHERS OF SD MOJOSONGO III SURAKARTA*.
- Murdiani, M. 2018. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar menjumlahkan pecahan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa kelas IV SDN Hariang Kecamatan Bantul Kabupaten Taibalong. *Jurnal Saguacious*, 4(2), 35-40.
- Panda, Florentina. M., & Djarwo, C. F. (2021). *Model Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Soal Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 9(2), hlm 86–92.
- Rangkuti, A.N. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Cita pustaka Media
- Rizk Sari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. 2022. *Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 2*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(3). hlm 694-699.
- Sari, N. R., Hidayat, W., & Yuliani, A. 2019. Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Pada Materi SPLTV Ditinjau Dari Self-Efficacy. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), hlm 93–104.
- Suryanti, H.H.S. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. *UNISRI: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 24(1). hlm 30-39.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta