

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta

Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Kisminah, Vika Melani, Adik Nur Hidayati, Kinanti Wahyu Trisna Mukti

Universitas Sebelas Maret
idamragil@fkip.uns.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research aims to improve mathematics learning outcomes using the teams games tournament (TGT) learning model for class II students at SD Negeri Bumi 1 Surakarta. It is collaborative classroom action research, and the research subjects are class II students at SD Negeri Bumi 1 Surakarta, a total of 8 students. The action research design used is the Kemmis and MC Taggart cycle model, which consists of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used are observation, tests, and documentation using observation and assessment sheet instruments. Data analysis was carried out using quantitative analysis techniques. The research results showed an increase in learning outcomes in implementing actions in cycles I and II. In the first cycle, 4 students completed it (62.5%). In cycle II, there were reflections and improvements from cycle I, so the number of students who had completed it increased to 7 students (87.5%).

Keywords: Learning outcomes, TGT, mathematics

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas II di SD Negeri Bumi 1 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta yang berjumlah 8 siswa. Desain penelitian tindakan yang digunakan adalah model siklus Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, dan dokumentasi dengan instrumen lembar observasi dan penilaian. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan tindakan di siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh 4 siswa tuntas (62,5%). Pada siklus II mendapatkan refleksi dan perbaikan dari siklus I sehingga siswa tuntas meningkat menjadi 7 siswa (87,5%).

Kata kunci: Hasil belajar, TGT, matematika



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan pemahaman, pengetahuan, keterampilan ataupun sikap melalui studi, pengalaman, atau pengajaran yang terdapat interaksi antara siswa dengan guru atau lingkungan pembelajaran, serta siswa dan materi pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dalam proses belajar guru mampu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa ikut terlibat dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang baik harus efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa, tetapi juga memberikan pemahaman yang baik untuk siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran terjadi pada seluruh mata pelajaran yang ditempuh terutama pada jenjang sekolah dasar termasuk mata pelajaran matematika. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Raharjo dan Widodo (2018) dalam jurnal Pendidikan Matematika, penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran matematika siswa di sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan pemahaman yang dimiliki oleh siswa baik konsep dan kemampuan pemecahan masalahnya.

Mata pelajaran matematika adalah memiliki peranan dalam bidang Pendidikan terutama untuk sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga ilmu pengetahuan, matematika mempunyai peran sebagai ilmu pengetahuan bagi seseorang yang memiliki nilai tersendiri untuk diterapkan di berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, matematika perlu diterapkan kemudian dipahami dan dikuasai dengan baik terutama untuk siswa di sekolah formal (Mustafa 2018). Matematika di sekolah dasar memberikan dasar bagi siswa untuk memperoleh pemahaman mengenai konsep-konsep matematika untuk melatih siswa berpikir kritis, menganalisis situasi, dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru dan siswa kelas II di SD Negeri Bumi 1 Surakarta pada tanggal 17 dan 24 April 2024 menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal karena guru menggunakan model pembelajaran yang masih konvensional dan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Penggunaan model pembelajaran konvensional ini justru membuat siswa kelas II menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam belajar karena siswa lebih sering mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan pelaksanaan pembelajaran hanya berjalan satu arah. Pada proses pembelajaran, guru hanya berkonsentrasi pada materi yang disampaikan sehingga berdampak pada partisipasi siswa yang kurang dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa terlihat kurang tertarik, dan tidak terlibat aktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mulyani dan Harahap (2019) dalam jurnal Pendidikan Dasar, penerapan metode pembelajaran aktif di kelas II sekolah dasar terbukti meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif memiliki motivasi yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional.

Permasalahan lain yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung adalah ketika kegiatan tanya jawab, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan guru tetapi siswa yang aktif menjawab adalah siswa yang pandai pada akademiknya. Sedangkan siswa yang tidak mau menjawab dan lebih banyak diam dan asyik sendiri. Siswa yang kurang aktif tersebut lebih mengarah pada siswa yang sering menyendiri. Selain itu, selama kegiatan diskusi berlangsung, beberapa peserta didik terlihat aktif dan mengikuti kegiatan diskusi dengan baik serta mengerjakan tugas yang diberikan. Tetapi, masih terdapat 1 sampai 2 siswa pada setiap kelompok tidak ikut mengerjakan tugas, asyik bermain, mengobrol, melamun, dan mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas.

Permasalahan yang ditemukan ketika observasi tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pada tanggal 17 April 2024. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan belum menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mengajar. Ketika pembelajaran berlangsung awalnya siswa masih bersemangat untuk mengikuti tetapi semakin lama siswa menjadi tidak memperhatikan guru, asyik mengobrol dengan temannya, tidak bisa diam, tidak fokus pada materi yang diajarkan, dan sulit untuk mengungkapkan pendapat atau menyampaikan gagasannya karena takut dengan mata pelajaran matematika yang memiliki kesan sulit dipahami untuk siswa, serta takut salah. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Matematika.

Apabila permasalahan yang terjadi pada siswa dibiarkan oleh guru begitu saja akan mengakibatkan dampak yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika akan membuat mereka menjadi kehilangan rasa percaya diri dan berdampak negatif pada motivasi belajar. Jika siswa tidak mampu memahami konsep matematika dengan baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Siswa yang kesulitan dalam matematika akan tertinggal lebih jauh dibandingkan dengan siswa yang lebih mampu. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan mencari cara mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru-guru di sekolah tempat mengajar dengan tujuan untuk memperoleh hasil mengenai keberhasilan dalam siswa melakukan kegiatan pembelajaran dan seseorang dapat memberikan saran kepada guru pengajar mengenai hal-hal yang harus dilakukan (Nadya Putri Mtd et al. 2023).

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut diperlukan solusi yang tepat agar tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa dan guru dengan maksimal. Dalam mengatasi permasalahan pada hasil belajar matematika terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan guru karena guru sebagai salah satu sumber belajar juga berkewajiban menciptakan lingkungan belajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk mencapai keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar atau hasil belajar (Asmedy 2021). Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran, dan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi adalah model *teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson dari salah satu pendekatan yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) (Izzuddin 2018). TGT adalah salah satu prosedur dari pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepada siswa untuk bekerja sama secara kelompok dan juga berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa mempunyai motivasi belajar. dengan adanya *games* dan turnamen yang merupakan karakteristik dari TGT sendiri mempunyai manfaat yang dapat diperoleh oleh siswa seperti meningkatkan kerja sama antar siswa, siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, dan juga membantu dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Rachma Thalita, Dyas Fitriyani, and Nuryani 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa diawali dengan memperhatikan kegiatan penjelasan yang guru lakukan (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim (Mulyani, Djumhana, and Syaripudin 2018). Model pembelajaran

TGT ini akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, namun juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang masih senang bermain. Hal ini tentu dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk belajar agar hasil belajarnya dapat meningkat.

Berdasarkan hasil uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran matematika dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas II di SD Negeri Bumi 1 Surakarta. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta".

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kolaborasi dengan model siklus Kemmis dan Taggart berbentuk spiral. Dalam melakukan penelitian Kemmis dan Taggart menggunakan bentuk spiral untuk merefleksikan diri yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), refleksi (*reflection*), dan kembali pada perencanaan, tindakan dan mengamati, dan refleksi (Parjono, 2007: 22). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Maret - Mei 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II di SD Negeri Bumi 1 Surakarta dengan jumlah siswa sebanyak 8 anak, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada pengumpulan data berupa lembar observasi dan lembar penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dengan deskriptif statistik untuk menganalisis hasil observasi yang telah didapatkan. Untuk menghitung persentase nilai siswa tuntas dan tidak tuntas pada setiap siklus menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran TGT

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Bumi 1 Surakarta mengenai peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini terdiri dari siklus I pada 7 Mei 2014 dan siklus II pada tanggal 9 Mei 2024. Pada model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi dua kelompok dimana setiap kelompok terdapat 4 siswa dengan kemampuan yang beragam. Setelah menerima materi siswa akan melaksanakan permainan berupa soal-soal yang relevan dengan materi yang telah diajarkan. Dalam turnamen siswa akan bersaing satu sama lain untuk mendapatkan poin tertinggi. Sejalan dengan hal tersebut model pembelajaran TGT adalah model yang penilaiannya tidak hanya diambil dari hasil belajar dan penguasaan materi (Setiawan, Lastya, and Sadrina 2021).

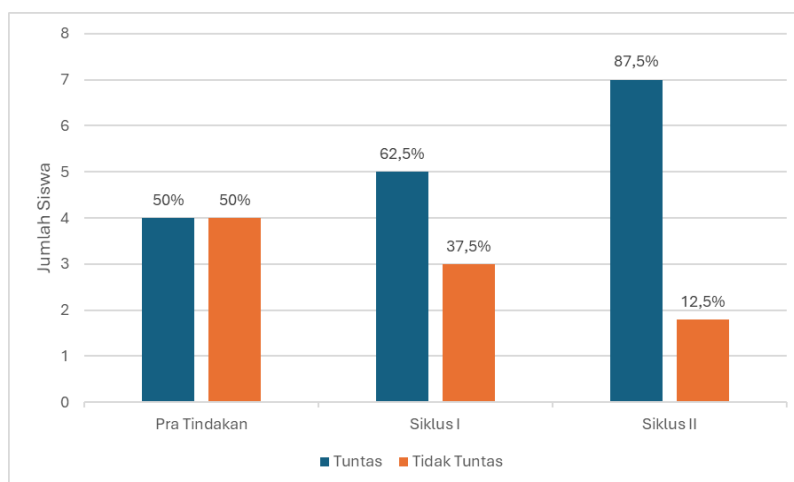
Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil kegiatan pra tindakan diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika masih belum efektif. Pada pembelajaran matematika di kelas II KKTP adalah 70. dimana pada kegiatan pra tindakan terdapat 4 siswa yang juga mencapai angka persentase 50% yang belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan karena, sebelum tindakan adalah model pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat pasif dan kurang interaktif, dimana guru lebih banyak memberikan ceramah dan siswa kurang berpartisipasi aktif. Siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik dengan model pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan mereka secara aktif. Selain itu, kurangnya kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman-temannya membuat mereka.

Solusi yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal pada matematika siswa adalah dengan mengadopsi model pembelajaran TGT yang lebih interaktif dan menyenangkan. TGT memberikan kesempatan untuk belajar melalui permainan dan kompetisi yang sehat, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, TGT mendorong kerja sama tim dan komunikasi antar siswa, tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Pelaksanaan tindakan menggunakan model TGT menunjukkan peningkatan pada hasil tes tertulis. Sejalan dengan hal tersebut, model Pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan siswa berperan sebagai pengajar atau tutor bagi teman-temannya (Nasruddin 2019). Pada model TGT melibatkan seluruh siswa dengan melibatkan unsur permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dalam pembelajaran yang dapat memunculkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada setiap siklus yang dilaksanakan.

Peningkatan Hasil Belajar



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan gambar diagram di atas, menunjukkan terdapat peningkatan nilai dari nilai pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada siklus I, setelah guru memberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran TGT, jumlah siswa yang memenuhi KKTP meningkat yang sebelumnya pada pra tindakan terdapat 4 siswa yang memenuhi KKTP dengan persentase 50% menjadi 5 siswa tuntas dengan persentase 62,5%. Akan tetapi, peningkatan pada pra tindakan ke siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari 8 siswa mendapatkan nilai pada mata pelajaran matematika minimal 70. Sejalan hal tersebut bahwa taraf keberhasilan ketuntasan dalam belajar yaitu 70% - 84% adalah berkualifikasi baik (Djamarah and Zain 2006). Siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan pada siklus I adalah EV, VNO, dan ZKO.

Pada siklus 1, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan sebagian siswa belum mencapai ketuntasan belajar dalam materi matematika. Pertama, adaptasi terhadap model pembelajaran baru mungkin memerlukan waktu. Kedua, perbedaan kemampuan awal di antara siswa dapat mempengaruhi kecepatan mereka dalam menangkap materi. Ketiga, manajemen kelas yang kurang optimal selama penerapan TGT dapat menyebabkan kurangnya fokus dan disiplin di antara siswa, sehingga beberapa siswa mungkin tidak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar

secara efektif. Keempat, keterbatasan waktu dalam satu siklus pembelajaran bisa menjadi hambatan.

Berdasarkan analisis faktor-faktor yang menyebabkan ketidakmampuan sebagian siswa mencapai ketuntasan belajar pada siklus I, refleksi perbaikan untuk siklus II. Pertama, guru perlu meningkatkan adaptasi siswa terhadap model pembelajaran TGT dengan memberikan pengarahan untuk berpartisipasi aktif. Kedua, untuk mengatasi perbedaan kemampuan awal di antara siswa, guru dapat menyediakan bantuan tambahan bagi siswa yang kesulitan. Ketiga, manajemen kelas harus ditingkatkan dengan menetapkan aturan yang jelas dan strategi pengelolaan waktu yang lebih baik. Keempat, alokasi waktu untuk sesi TGT perlu disesuaikan agar siswa memiliki cukup kesempatan untuk memahami materi secara mendalam. Dengan menerapkan perbaikan-perbaikan ini, diharapkan siklus II akan menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa dan lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Setelah melakukan perbaikan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I terdapat 5 siswa tuntas dengan persentase 62,5% menjadi 7 siswa tuntas dengan persentase 87,5% pada siklus II. Sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari 8 siswa mendapatkan nilai mata pelajaran matematika minimal 70.

Berdasarkan nilai hasil belajar pada siklus II, diketahui bahwa masih terdapat 1 siswa yang tidak tuntas yaitu siswa ZKO. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, siswa ZKO pada saat kegiatan pembelajaran suka bermain-main dengan benda-benda di sekitarnya, seperti pensil, buku, atau mainan kecil lainnya. ZKO cenderung mudah teralihkan perhatiannya dan sulit berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas atau mengikuti arahan guru. Selain itu, guru kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta menyampaikan bahwa siswa ZKO dalam kesehariannya biasanya terlihat kurang tertarik pada materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Guru mengamati bahwa siswa ZKO cenderung lebih suka bermain-main atau melakukan kegiatan yang kurang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, guru juga mencatat bahwa siswa ZKO sering kali kesulitan untuk tetap fokus dan termotivasi dalam belajar, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih khusus untuk membantunya mengatasi tantangan ini.

Penggunaan model pembelajaran TGT pada siklus II lebih maksimal dibandingkan dengan siklus I karena pada siklus ini guru lebih memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan guru melakukan perbaikan. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada setiap siklus yaitu pada pra tindakan ke siklus I dan ke siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang sudah mencapai kriteria keberhasilan pada siklus II terdapat 7 siswa dengan persentase 87,5% yang sudah memenuhi kriteria keberhasilan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari 8 siswa mendapatkan nilai untuk mata pelajaran matematika minimal 70.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas II dari pra tindakan sampai ke siklus II terbukti mengalami peningkatan pada nilai masing-masing siswa dan rata-rata kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al., 2020) yaitu Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan melakukan permainan membuat hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini dengan penggunaan model TGT siswa akan akan terlatih dan dalam mengerjakan soal melalui *game* yang dibungkus ke dalam sebuah *tournament* sehingga dapat menguji pemahaman siswa. Model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa (Yudianto et al., 2014). Aktivitas siswa dikelas juga meningkat seiring dengan adanya peningkatan hasil belajar. aktivitas belajar dan aktivitas belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya karena terjadi perbaikan proses

pembelajaran pada setiap siklus. Maka tindakan pada yang dilaksanakan pada siklus II sudah dianggap berhasil. Sehingga peneliti dan guru tidak melanjutkan pada siklus selanjutnya dan menjawab pertanyaan penelitian karena menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Bumi 1 Surakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas II dapat mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang memiliki beberapa langkah-langka untuk diterapkan. Hasilnya siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran matematika. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan pada pra tindakan siswa tuntas sebesar 50 %, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 69,37. Pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 62,5%, dengan rata-rata nilai kelas 68,75. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat menjadi 87,5% dengan rata-rata nilai kelas mencapai 81,25. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta.

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT dapat membantu siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena siswa ikut berperan aktif. Oleh karena itu model pembelajaran TGT ini dapat menjadi sarana bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan perencanaan dan bimbingan lebih agar dalam melaksanakan proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT kegiatan yang dilakukan oleh siswa dapat berjalan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmedy, Asmedy. 2021. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka Dengan Model Pembelajaran Konvensional." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2(2): 79–88. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/36>.
- Djamarah, S. B., and A. Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 107–110. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/download/5334/2310>
- Izzuddin, Ade Taufiq. 2018. "Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, , 343–46.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, and Tatang Syaripudin. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(2): 38–45.
- Mulyani, S., & Harahap, R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi dan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123-134.
- Mustafa, Muslina Binti. 2018. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 111–17. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/55>.
- Nadya Putri Mtd et al. 2023. "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat

- Memmanipulasinya.” *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2(1): 249–61. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/722>.
- Nasruddin, Nasruddin. 2019. “PENERAPAN METODE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 BANDAR BARU.” *Jurnal Sains Riset* 9(1): 56–68. <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/view/51>.
- Parjono. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Rachma Thalita, Almira, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2): 147–56. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>.
- Raharjo, S., & Widodo, A. (2018). Penerapan Pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 45-56.
- Setiawan, Zulfa, Hari Anna Lastya, and Sadrina Sadrina. 2021. “PENERAPAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS X TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMKN 2 SIGLI.” *Jurnal Edukasi Elektro* 5(2): 131–37. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/41437>.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 326–328. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/download/3820/2723>