

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo

Yerpi Ariza, Neza Agusdianita, Feri Noperman

Universitas Bengkulu
yerpiariza42@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Mathematics subjects of fifth grade students of SD Negeri 18 Pendopo by applying the Team Games Tournament (TGT) model with the help of Snakes and Ladders media. Snakes and Ladders media. This research is a Classroom Action research conducted in two cycles. The subjects in this study were fifth grade students of SD Negeri 18 Pendopo in the 2023/2024 school year. The number of fifth grade students is 13 students with 7 male students and 6 female students. From the data analysis, it shows that in cycle I, the average value of the observation score for teacher activity 45 with sufficient criteria and the average student activity observation score 44 with sufficient criteria, in cycle II it increased with an average teacher activity observation score of 56 with good criteria and the average student activity observation score increased to 54.5 with good criteria. In the affective domain in cycle I, it was found that the classical learning completeness was 46.15%, then in cycle II there was an increase in learning completeness of 76.92%. Thus it can be concluded that the application of the team games tournament (tgt) learning model assisted by snakes and ladders media can improve student learning outcomes in mathematics learning for grade V students of SDN 18 Pendopo.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Snakes and Ladders Game Media, Team Games Tournament (TGT) Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Pendopo dengan menerapkan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 18 Pendopo tahun ajaran 2023/2024. Jumlah siswa kelas V yaitu 13 siswa dengan 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Dari analisis data menunjukkan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi aktivitas guru 45 dengan kriteria cukup dan rata-rata skor observasi aktivitas siswa 44 dengan kriteria cukup, pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata skor observasi aktivitas guru 56 dengan kriteria baik dan rata-rata skor observasi aktivitas siswa meningkat menjadi 54,5 dengan kriteria baik. Pada ranah afektif disiklus I didapatkan ketuntasan belajar klasikal 46,15% lalu pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 76,92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* (tgt) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 18 Pendopo.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Media Permainan Ular Tangga Model *Team Games Tournament* (TGT)



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang sekolah, baik tingkat sekolah dasar, menengah maupun perguruan tinggi (Hardianty & Septian, 2020). Matematika merupakan suatu ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Atmoko, 2017). Pembelajaran matematika tidak hanya digunakan di dalam lingkungan sekolah tetapi juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari bahkan setiap saat, seperti pekerjaan jual beli yang dilakukan dipasar atau diwarung, pegawai bank, kuli bangunan dan masih banyak lagi yang membutuhkan kepandaian olah pikir dalam menghitung.

Pembelajaran matematika dasar terutama di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan yang sangat penting karena pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan yang selanjutnya. Oleh karena itu matematika perlu dibekalkan kepada siswa sejak Sekolah Dasar dan diupayakan agar semenarik mungkin agar dapat dipahami siswa dan materi yang diajarkan tidak mudah terlupakan. Kurikulum merdeka menuntut peran guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan yang mendorong siswa kreatif, inovatif dan mandiri (Malikah et al., 2022).

Menurut (Arviansyah & Shagena, 2022) ada banyak hal yang dapat mempengaruhi efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar, namun hal yang paling berperan yakni adalah guru, yang mana guru merupakan tenaga pengajar yang turut aktif dalam interaksi secara langsung yang terjadi dengan peserta didik didalam kelas. Hal ini tentu sesuai dengan salah satu peran dari seorang guru yakni sebagai fasilitator dan pusat informasi. Guru sebagai fasilitator disini tentu dimaksudkan yakni melalui seorang guru pembelajaran didalam kelas itu terasa lebih menyenangkan atau sebaliknya. Tentu pembelajaran yang menarik akan membuat antusias untuk belajar. Pada proses pembelajaran kurikulum merdeka yang dilakukan antara tenaga pengajar/guru dan siswa, guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih menarik dan afektif dilakukan agar pembelajaran yang disampaikan menjadi menyenangkan dan lebih mengerti penjelasan yang guru berikan.

Namun di lapangan menunjukkan hal yang berbeda, berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 6 November 2023 di kelas V SD Negeri 18 Pendopo pada pelajaran matematika, hasil observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa pokok permasalahan yang terjadi dalam kegiatan proses belajar mengajar yang diantaranya. Pertama, proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang antusias untuk belajar, hal ini dapat kita lihat ketika pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Kedua, pembelajaran hanya terfokus kepada buku pelajaran dan guru yang menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan peran siswa hanya sebagai pendengar dan kegiatan pembelajaran dimonopoli oleh guru. Ketiga, Kurangnya pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Keempat, hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan, hal ini dapat terlihat pada hasil belajar ulangan harian pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 18 Pendopo tahun ajaran 2023/2024 yang memiliki nilai rata-rata 45,76. Jika berlandaskan pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan SD Negeri 18 Pendopo adalah 75,00. Nilai ulangan harian mata pelajaran matematika masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Menurut (Arsyad, 2021) Pada pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus memiliki teknik pembelajaran agar siswa dapat belajar aktif, kreatif dan menyenangkan

sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran tersebut harus pula ditunjang oleh penggunaan media yang tepat guna menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Dari permasalahan diatas apabila dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran, maka akan sulit bagi siswa untuk menyerap materi yang diberikan oleh guru, sehingga dampak dari permasalahan diatas menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran matematika adalah 45,76.

Sebagai solusi dari permasalahan diatas, maka peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari model dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran matematika hendaknya dapat memfasilitasi siswa belajar dalam suasana yang aktif dengan adanya interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Menurut (Sulistyo & Mediatati, 2019) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar siswa dan melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran. Menurut (Wati, 2021) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar serta rasa penasarannya dari siswa karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan siswa terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Wati, 2021) yang berjudul “Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar” peneliti tertarik untuk menggunakan alat peraga tersebut pada penelitian yang akan dilakukan ini pada materi Pecahan. Dalam jurnal (Chityadewi, 2019) mengatakan bahwa di kelas Kelas IV SD Negeri Wedarijaksa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika dan pada data yang ada menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dibawah rata-rata terutama pada materi pecahan, terlihat berdasarkan ulangan harian mata pelajaran Matematika materi operasi hitung pecahan menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (Chityadewi, 2019)

Dari kesulitan siswa dalam belajar matematika terutama materi pecahan tersebut maka peneliti berusaha memberikan inovasi yang menarik dan menyenangkan untuk membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan penggunaan media permainan, materi bisa dipahami siswa dan hasil pembelajaran dapat meningkat pada pokok bahasan Pecahan.

Berdasarkan uraian di atas mendorong penulis untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V Sd Negeri 18 Pendopo”.

Menurut (Arsyad, 2021) Pada pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus memiliki teknik pembelajaran agar siswa dapat belajar aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran tersebut harus pula ditunjang oleh penggunaan media yang tepat guna menarik perhatian dan minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan meningkatkan mutu suatu hal untuk siswa di kelas yang dilakukannya penelitian.. Muhammad Djajadi dalam Nanda, I., dkk. (2021:24)

mengemukakan langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya adalah: 1). Perencanaan tindakan 2). Pelaksanaan tindakan 3). Pengumpulan data (pengamatan/observasi) 4). Refleksi

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di SD Negeri 18 Pendopo, yang terletak di Kelurahan Beruge Ilir, Kecamatan Pendopo, Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatera Selatan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 18 Pendopo tahun ajaran 2023/2024, terdiri dari 1 orang guru yang merupakan wali kelas V yaitu ibu D.E, S.Pd., dan 13 orang siswa yang dimana terdapat 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 18 Pendopo tahun ajaran 2023/2024.

Data observasi diolah pada tahap refleksi di setiap siklus dengan tujuan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan kemudian akan di olah secara dekriptif dan kuantitatif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran (2) lembar tes tertulis, yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar yang didapatkan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa matematika kelas V SDN 18 Pendopo dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbatuan media ular tangga. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini diukur dari hasil tes tertulis menggunakan soal berbentuk uraian. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II dan meningkatnya hasil belajar terdapat di siklus II

Pada tahap presentasi guru mengawali pembelajaran dengan bertanya kepada siswa “apakah ada yang tau apa itu pecahan berpenyebut sama?”, dan salah satu siswa menjawab “Pecahan berpenyebut sama merupakan pecahan yang bisa langsung diselesaikan secara langsung”, kemudian guru menjelaskan cara menyelesaikan pecahan berpenyebut sama dari pecahan biasa, pecahan bergambar dan pecahan berbentuk cerita. Akan tetapi guru kurang menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan soal pecahan berbentuk pecahan.

Selanjutnya, pada tahap membentuk kelompok guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yaitu 4 kelompok yang terdiri dari 4-3 orang/siswa. Sistem pemilihan kelompok dilakukan sesuai dengan barisan tempat duduk secara vertikal. Setelah membentuk kelompok guru minta siswa untuk duduk sesuai dengan masing-masing kelompok. Selanjutnya guru membagikan LKPD yang telah disediakan dan menjelaskan cara mengerjakan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok. Disini guru sangat mengarahkan siswa dengan berkeliling dari satu kelompok dan kelompok lainnya. Setelah siswa selesai mengerjakan LKPD guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju secara bergilir maju kedepan untuk mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. Akan tetapi selesai siswa mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompoknya guru tidak membahas kembali jawaban dengan siswa.

Pada tahap *games* setelah semua kelompok selesai mempresentasikan jawaban hasil diskusinya kedepan kelas, selanjutnya terdapat kegiatan *games* yaitu permainan ular tangga. Penggunaan permainan ular tangga ini nantinya akan memberikan semangat lebih kepada para siswa untuk belajar hal ini didukung oleh pendapat (Julhadi, 2021) salah satu cara untuk membangkitkan motivasi siswa ketika belajar di kelas adalah dengan guru menggunakan media yang menarik saat mengajar. Siswa diminta untuk menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan ular tangga yang akan dimainkan. Disini guru kurang lengkap menjelaskan mengenai

aturan permainan dan siswa tidak terlalu mendengarkan apa yang guru jelaskan ini membuat anak-anak kurang mengerti ketika permainan dilakukan dan meminta dijelaskan kembali. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya guru meminta masing-masing kelompok untuk memilih satu orang di kelompoknya untuk bertugas menjadi pion kelompok, lalu perwakilan pion kelompok melakukan hompimpa untuk memilih urutan main.

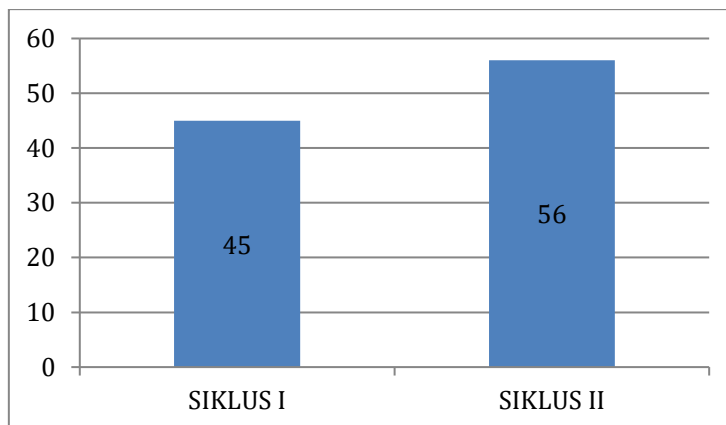
Pada tahap tournament ini kelompok pertama yang bermain yaitu kelompok 3, pion kelompok 3 melempar dadu mendapat dadu 6, karena mendapat dadu 6 maka diberikan kesempatan untuk melempar dadu kembali mendapatkan dadu 5, pada kotak no 11 terdapat tulisan ambil kartu soal maka kelompok 3 mengambil dan menjawab pertanyaan pada kartu soal yang guru berikan. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah atau bahkan tidak sempat menjawab maka skor kelompok akan berkurang -10 dan jika kelompok tersebut bisa menjawab maka mendapat nilai +20. Lalu dilanjutkan dengan kelompok yang maju kedua, ketiga dan keempat sampai selesai dan sesuai dengan aturan permainan. Pada tahap ini guru lupa menulis skor sehingga di akhir permainan guru baru menulis skor yang didapatkan setiap kelompok dengan dibantu oleh siswa kemudian guru bersama siswa menghitung skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Kemudian guru lupa menjelaskan mengenai waktu mengerjakan soal sehingga siswa mengerjakan soal dengan waktu yang tak terbatas.

Selanjutnya pada tahap *tournament* ini guru memberikan soal evaluasi yang telah disiapkan untuk menguji penguasaan materi yang telah dipelajari. Selama mengerjakan soal evaluasi guru kurang memantau siswa sehingga ada beberapa siswa yang melihat jawaban teman nya. Disini guru tidak bertanya kepada siswa mengenai materi yang dipelajari dan guru juga kurang mengapresiasi kelompok yang memenangkan permainan disini seharusnya guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan permainan dengan cara memberikan tepuk tangan atau memberikan suatu penghargaan.



Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas guru yang telah dilaksanakan pada siklus I menunjukkan bahwa skor aktivitas guru dalam menerapkan model TGT terlaksana dengan cukup baik. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah 45. Pada siklus I guru lupa menjelaskan materi penjumlahan pecahan berpenyebut sama yang berbentuk soal cerita, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga kurang lengkap, guru lupa menjelaskan alokasi waktu mengerjakan soal, guru lupa memberikan apresiasi untuk kelompok yang menang, guru tidak membuka sesi tanya jawab mengenai hal apa saja yang belum dimengerti siswa, guru menyimpulkan pembelajaran sendiri dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, dan guru lupa untuk mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah sebelum mengakhiri pembelajaran. Maka dari itu, sesuai dengan hasil refleksi dari siklus I, dilakukan upaya perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus II. Dengan adanya perbaikan tersebut, terjadinya peningkatan hasil skor aktivitas guru

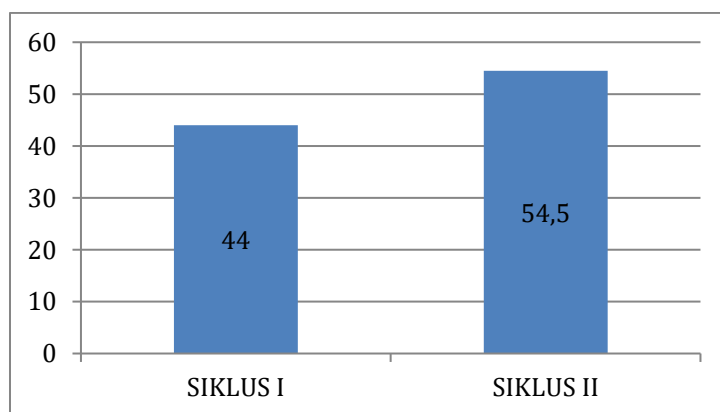
dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II skor yang diperoleh adalah 56. Hal ini dapat dilihat pada data sebagaimana disajikan pada grafik berikut:



Grafik 1 Peningkatan Observasi Aktivitas Guru

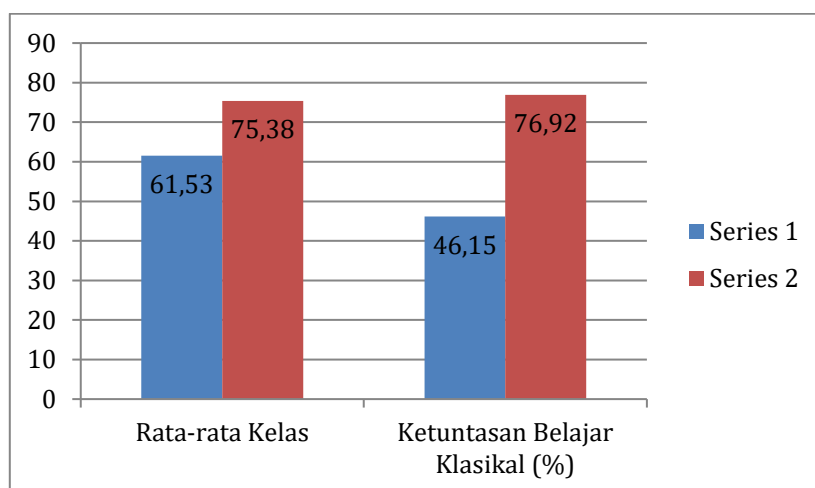
Peningkatan terjadi karena adanya perbaikan yang dilaksanakan oleh guru pada siklus II yang merujuk pada hasil refleksi di siklus I. Tindakan yang dilakukan oleh guru dalam siklus II adalah guru menjelaskan mengenai aturan permainan dengan jelas dan lengkap, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, guru membuka sesi tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, dan guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu daerah sebelum mengakhiri pembelajaran. Meningkatnya aktivitas guru karena adanya sebuah permasalahan, siswa yang bermasalah disini guru akan berusaha memperbaiki cara mengajar pada pembelajaran berikutnya.

Selain aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I menunjukkan bahwa belum terlaksana dengan cukup baik. Pada siklus I aktivitas siswa belum terlihat sesuai dengan yang direncanakan pada modul ajar. Hasil rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 44 sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, dengan diharapkan dapat terjadinya peningkatan dari hasil siklus I ke siklus II. Pada siklus II. Pada siklus II hasil observasi aktivitas siswa adalah 54,5. Peningkatan terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II yang sesuai dengan hasil refleksi pada pembelajaran siklus I sebelumnya. Hal ini Didukung oleh penelitian Mahardi (2019) bahwa dengan menerapkan model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih rileks, melatih tanggungjawab, kerjasama, bersaing dengan sehat, dan ikut terlibat dalam aktivitas belajar.



Grafik 2 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Setelah melakukan observasi hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas 61,53 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 46,15% dengan kategori cukup lalu pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata kelas 75,38 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 76,91% dengan kategori baik. Dengan menerapkan model TGT berbantuan media ular tangga, hasil belajar siswa dapat meningkat pada siklus yang telah dilaksanakan.



Grafik 4.3 Peningkatan Nilai Tes / Evaluasi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media ular tangga, hasil belajar siswa dapat meningkat pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Peningkatan hasil belajar ini bergantung pada guru yang melakukan proses pembelajaran dengan bantuaun model dan media pembelajaran yang digunakan serta bergantung pada siswa itu sendiri. Sejalan dengan pendapat Salsabila dan Puspitasari (2020:278) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisik dan faktor psikis. Adapun Faktor eksternal adalah faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, interaksi antar siswa, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, dan perpustakaan. Hal lain yang mempengaruhi hasil belajar yaitu bagaimana cara guru mengajar agar bisa membuat suasana pembelajaran menjadi hidup. Hal ini didukung oleh pendapat Agusdianita (2021) yang menyatakan bahwa guru dituntut menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, afektif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media ular tangga, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar hal ini dibuktikan dengan observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat meningkat pada siklus II. Pada observasi aktivitas guru siklus I diperoleh skor rata-rata 45 yang termasuk ke dalam kategori cukup, meningkat pada siklus II diperoleh skor rata-rata 56 dengan kategori baik dan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor rata-rata 44 yang termasuk ke dalam kategori cukup, meningkat pada siklus II diperoleh skor rata-rata 54,5 dengan kategori baik. Penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media ular tangga, dapat meningkatkan hasil belajar siswa ada pembelajaran matematika kelas V SDN 18

Pendopo. Hal ini dibuktikan dengan hasil ranah kognitif meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 61,53 lalu meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,38.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusdianita, N., & Karjiyati, V. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Manipulatif Untuk Menanamkan Konsep Bangun Ruang Bagi Guru di SDN 67 Kota Bengkulu. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dalam penerbangan*, 1(2), 85-9. <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.19>
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori-Belajar-Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Lentera*, 17(1), 40–50.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching and Learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>
- Hardianty, M., & Septian, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa SMA terhadap Implementasi Kurikulum 2013. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 301–310. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.4558>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Malikah, S., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., & Murtiyasa, B. (2022). *Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka*. 4(4), 5912–5918.
- Nanda, I., dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2 (2), 278-288
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), 68–73.