

Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Cacah melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Peserta didik Kelas 4 SD N Cengklik

Diah Wahyuni, Dwi Setyani Putri, Yuli Andrayani, Chumdari, Sardini, Silvia Estri Murwanti

Universitas Sebelas Maret
diahwahyuni1223@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This classroom action research aimed to improve learning outcomes in whole number *operations through the Team Games Tournament (TGT) learning model for 4th-grade students at SDN Cengklik. The study employed Kemmis and McTaggart's model, conducted in three cycles with 28 students. Data were collected through tests and observations, then analyzed using descriptive statistics and qualitative methods. The results showed an increase in average scores from 55,89 in the pre-cycle to 65.36 in cycle I, 89.83 in cycle II, and 91.96 in cycle III. Classical completeness also improved from 32,14% to 42.86%, 67.86%, and 92.86% respectively. These findings indicate that the TGT model effectively enhanced student learning outcomes in whole number operations.*

Keywords: *Learning Outcomes, Whole Number Operations, Team Games Tournament, Elementary School*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar operasi bilangan cacah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas 4 SD N Cengklik. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek 28 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 55,89 pada pra-siklus menjadi 65,36 pada siklus I, 89,83 pada siklus II, dan 91,96 pada siklus III. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 32,14% menjadi 42,86%, 67,86%, dan 92,86% secara berturut-turut. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada operasi bilangan cacah.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Operasi Bilangan Cacah, Team Games Tournament, Sekolah Dasar*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu landasan terpenting dalam upaya pembangunan suatu negara dan memberikan landasan yang kokoh bagi pertumbuhan sosial, ekonomi, dan budaya yang berkelanjutan (Mulyono, 2022). Masyarakat terpelajar meletakkan dasar bagi pengembangan potensi manusia, kemajuan teknologi, dan peningkatan kualitas hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan arah dan keberlanjutan suatu Negara (Oktavia et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat membangun nilai sosial, ekonomi, dan budaya yang berkelanjutan adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang memainkan peran krusial perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Matematika adalah alat yang sangat berguna untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi. Ilmu ini tidak hanya tentang angka dan perhitungan, tapi juga tentang hubungan antara berbagai konsep. Matematika sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan teknologi modern dan membantu berpikir lebih baik. Banyak kemajuan teknologi, terutama di bidang informasi dan komunikasi, berakar dari konsep-konsep matematika. Karena itu, untuk mengikuti perkembangan zaman dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan, kita perlu menguasai matematika sejak usia muda (Susilawati et al., 2023).

Belajar matematika adalah aktivitas mental yang melibatkan pemahaman makna, hubungan, dan simbol serta menerapkannya pada situasi dunia nyata. Hal ini sesuai dengan fungsi matematika sekolah sebagai sarana meningkatkan ketajaman berpikir siswa, membantu mereka memperjelas dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Hamzah, 2018). Matematika lebih dari sekedar kumpulan rumus dan perhitungan; matematika adalah bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk memahami dan menggambarkan dunia di sekitar mereka. Keterampilan matematika juga memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan inovasi yang mendorong kemajuan komunitasnya (Amelia et al., 2022).

Meskipun Matematika menjadi pelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan kolaboratif yang membantunya memecahkan masalah sehari-hari, namun tidak dapat dipungkiri masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit dan membosankan. Itu sebabnya banyak siswa yang membenci matematika. Faktanya, siswa yang tidak menyukai matematika mungkin akan lebih sulit mempelajarinya dan memiliki hasil belajar yang lebih rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasibuan, dkk (2022) yang menyatakan bahwa sikap negatif terhadap suatu mata pelajaran dapat menyebabkan kesulitan belajar dan mengakibatkan hasil belajar kurang optimal. Hasil belajar adalah derajat keberhasilan atau penguasaan terhadap apa yang diajarkan seorang guru dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, yang dinyatakan dalam nilai dalam berbagai mata pelajaran.

Kenyataannya, pada bidang ini hasil belajar matematika cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan data nilai ulangan matematika siswa kelas IV B di SD Negeri Cengklik masih tergolong rendah. Sebanyak 67,86% diantaranya tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya minat belajar. Hal ini juga tercermin dari sikap siswa yang kurang antusias dalam belajar, terkadang melamun saat belajar atau berbicara dengan teman di sebelahnya saat guru sedang menjelaskan. Namun menurut pengamatan peneliti, gaya mengajar guru juga kurang beragam dan hanya menggunakan metode ceramah dibandingkan model pembelajaran, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran masih kurang, dan siswa terdorong untuk tidak menggunakan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Tabel 1. Nilai Ulangan Matematika Operasi Bilangan Cacah Kelas IV B SDN Cengklik

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Keterangan	Presentase
IV B	9	> 75	Tuntas	32,14%
	19	< 75	Tidak Tuntas	67,86%
Jumlah	28			100%

Sumber : Daftar Nilai Siswa Kelas IV B

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa adalah peran guru. Sebagai pendidik, guru mencita-citakan keberhasilan seluruh peserta didik, dan keberhasilan tersebut antara lain dipengaruhi oleh cara guru menyajikan materi, termasuk penggunaan model pembelajaran yang tepat. Guru perlu membuat pembelajaran lebih menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model TGT (Team Game Tournament) dengan teknik permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi Perkalian bilangan cacah. Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang menerapkan sistem pembelajaran tim dan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin berdasarkan skor tim. Berbeda dengan kelompok kolaboratif lainnya, penempatan tim TGT ditentukan oleh tingkat kinerja siswa. Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif TGT memadukan pembelajaran kelompok dengan diskusi dan permainan di kelas (Setiawan & Lastya, 2021).

Teams Games Tournament (TGT) adalah kompetisi yang menggunakan sistem tes dan poin untuk melacak pertumbuhan siswa. Setiap perwakilan suatu kelompok tim bersaing dengan tim dari kelompok lain dengan tingkat kinerja yang sama (Slavin, Slorante, 2023). Pembelajaran dengan model TGT berlangsung dalam beberapa tahap agar proses pembelajaran dapat berlangsung. Menurut Ermilia dalam Isrok'atun dan Rosmala (2018), sintaksis atau tahapan model pembelajaran TGT adalah: (1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*): Guru menyampaikan materi pelajaran secara garis besar, (2) Pembentukan Tim (*Team*): Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, (3) Permainan (*Game*): Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan kerja tim, (4) Turnamen (*Tournament*): tim melaksanakan kerja kelompok, dan (5) Rekognisi Tim (*Team Recognition*): Guru mengumumkan kelompok yang menang

Model pembelajaran TGT dinilai berhasil meningkatkan hasil belajar. Sebab dalam pembelajaran TGT semua siswa merupakan peserta pembelajaran yang bersemangat dan aktif, serta persaingan aktif antar kelompok didorong dengan adanya hadiah bagi tim pemenang. Apalagi hal ini disebabkan oleh semakin berkembangnya tutor sebaya yang memungkinkan siswa menyerap materi pembelajaran dengan lebih santai, mudah dan aman, terutama bagi mereka yang masih mengalami kesulitan belajar. Menerima dukungan bimbingan/klarifikasi dari rekan kerja pada saat diskusi kelompok. Beberapa temuan penelitian terkait model *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain penelitian Silvana Bayu (2023) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model *Team Games Turnament* (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT pada kelas IV SD Al-Ittihadiyah memberikan dampak positif bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar oleh Suardin, Hamiyani, dan Nur Fazila (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa Kelas 2D SD Negeri 2 Baubau. Tingkat keberhasilan belajar siswa meningkat dari 70% pada Siklus 1 menjadi 95% pada Siklus 2. Peningkatan hasil belajar ini didukung oleh kemampuan mengajar guru yang sangat baik, yang selanjutnya ditingkatkan dengan mencapai skor 85 pada Siklus 1 dan 97 pada Siklus 2.

Melihat fenomena diatas, peneliti tertarik untuk untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa pada SDN Cengklik melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Cacah melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Peserta didik Kelas 4 SD N Cengklik”. Adapun pembelajaran yang disajikan yaitu Bab 1. Bilangan Cacah sampai 10.000 pada Materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100. Melalui penerapan model TGT ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dan mendiskusikan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: a) Perencanaan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan materi dan media pembelajaran, serta instrumen penelitian. b) Pelaksanaan: Menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran operasi bilangan cacah. c) Observasi: Mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. d) Refleksi: Menganalisis hasil observasi dan tes untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya (Kemmis et al., 2014). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 4 SD N Cengklik yang berjumlah 28 peserta didik, yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada identifikasi masalah rendahnya hasil belajar operasi bilangan cacah. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester I (gasal) selama 4 kali pertemuan. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi bilangan cacah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) kelas IV B di SD Negeri Cengklik.

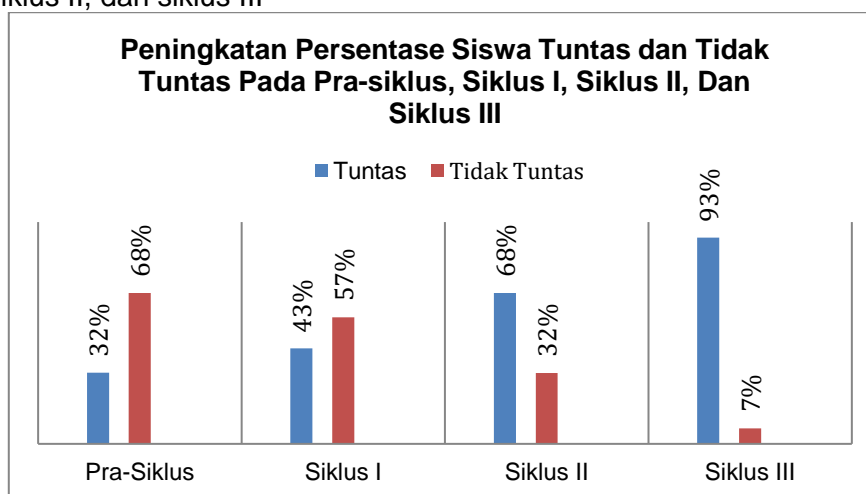
Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar operasi bilangan cacah serta lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama penerapan model TGT. Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen: observasi dan tes. Menurut Zaenal Arifin (2009, p. 153) Observasi adalah proses mengamati dan mencatat fenomena secara sistematis dan objektif, baik dalam situasi nyata maupun buatan, untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, tes adalah cara untuk mengukur aspek perilaku peserta didik dengan memberikan serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus mereka jawab atau kerjakan. Kedua instrumen ini membantu peneliti mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menilai dan memahami subjek penelitian dengan lebih baik.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan jika minimal 75% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran matematika. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode, serta member check untuk memastikan akurasi interpretasi data (Creswell & Creswell, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, II, dan III. Penelitian ini diawali

dengan menyebarkan *pre-test* pada tahap pra-siklus untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menyelesaikan materi perkalian operasi bilangan cacah. Berikut adalah diagram persentase siswa tuntas dan tidak tuntas pada pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III



Gambar 1. Hasil Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

Diagram di atas menunjukkan bahwa sebanyak 32% (9 siswa) telah melampaui KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika adalah 75. Sementara itu, terdapat 68% (19 siswa) yang belum memenuhi KKM. Dari hasil data ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam materi perkalian operasi bilangan cacah masih rendah.

Pada siklus I, hasil tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika, materi perkalian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Diagram di atas menunjukkan bahwa sebanyak 43% (12 siswa) melampaui KKM dan 57% (16 siswa) belum memenuhi KKM. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar perkalian siswa mengalami peningkatan setelah adanya tindakan. Akan tetapi, hasil tersebut belum mencapai indikator ketercapaian yang diharapkan.

Berdasarkan diagram di atas, pada hasil data siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Sebanyak 19 siswa atau 68% telah melampaui KKM sedangkan 9 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan kata lain, terdapat 32% siswa yang belum tuntas.

Pada siklus III, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I dan siklus II. Sebanyak 26 siswa atau 93% siswa sudah tuntas dan hanya 2 siswa atau 7% yang belum tuntas. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III yang telah dikaji sesuai dengan rumusan masalah dan kemudian dikaitkan dengan teori yang mendukung penelitian ini, terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Cengklik. Hasil penerapan model cooperative learning dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian operasi bilangan cacah. Analisis data dan hasil perbandingan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan nilai ketuntasan klasikal pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

Hasil Evaluasi	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Rata-Rata	55,89	65,36	89,83	91,96
Jumlah siswa yang tuntas	9	12	19	26
Jumlah siswa yang tidak tuntas	19	16	9	2
Ketuntasan klasikal	32,14%	42,86%	67,86%	92,86%

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara bertahap pada setiap siklusnya. Hasil tindakan siklus I dengan menggunakan model *Team Games Tournament* menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata pada kondisi awal (pelaksanaan pra-siklus) sebesar 55,89 dan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 65,36. Presentase ketuntasan pada kondisi awal adalah 32,14% (11 dari 28 siswa mencapai KKM) dan pada siklus I meningkat menjadi 42,86% (12 dari 28 siswa mencapai KKM). Hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak dari aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penggunaan metode *koo-peratif learning* ini dapat meningkatkan anusias belajar, ketertarikan belajar, berdiskusi dan bekerjasama dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Hardina (2019), penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kegiatan permainan serta dapat memecahkan masalah dalam setiap permainan dengan mengumpulkan point sebanyak-banyaknya. Model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Game Tournament* memberikan manfaat kepada siswa, karena siswa dapat melakukan kerja kelompok dengan tim yang berkemampuan sama. Model pembelajaran ini juga membantu mereka dalam meriview dan menguasai materi berbasis permainan yang diakhiri dengan pemberian terhadap kelompok pemenang (Mulyadi, 2022).

Hasil tindakan siklus II dan siklus III juga menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu sebesar 89,83 dengan skor ketuntasan klasikal sebesar 67,86 %. Siswa yang memenuhi kriteria tuntas sebanyak 19 siswa atau 68% dan tidak tuntas sebanyak 9 siswa atau 32%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,96. Siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 siswa atau 93% dan siswa yang belum dapat mencapai KKM yaitu 2 siswa atau 7%. Sementara ketuntasan hasil belajar klasikal meningkat menjadi 92.86%. Dari hasil tindakan pada siklus III ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu presentase ketuntasan klasikal telah mencapai 92,86% (26 siswa mencapai KKM). Dengan demikian membuktikan bahwa model *koo-peratif learning* metode *Team Games Tournament* telah meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV SDN Cengklik, sehingga penelitian dapat di akhiri pada siklus III.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Hardina (2019), dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan operasi pengurangan pecahan pada soal cerita dengan menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar yang awalnya 75,6 pada siklus I meningkat menjadi 82 pada siklus II. Adiputra & Heryadi (2021) mengungkapkan bahwa TGT membantu siswa untuk belajar melalui

permainan/turnamen dengan anggota tim lainnya yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Siswa menjadi aktif untuk mengumpulkan point untuk timnya masing-masing.

Dari hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika. Temuan tersebut selaras dengan penelitian ini bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I, siklus II, dan siklus III yang dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata dan nilai ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata pada pra-siklus sebesar 55,89, siklus I sebesar 65,36, siklus II sebesar 89, 83, dan siklus III sebesar 91,96. Sedangkan ketuntasan klasikal pada pra-siklus sebanyak 9 siswa atau 32,14%, siklus I sebanyak 12 siswa atau 42,86%, siklus II sebanyak 19 siswa atau 67,86%, dan siklus III sebanyak 26 siswa atau 92,86%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar operasi bilangan cacah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas IV SDN Cengklik. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada perkalian operasi bilangan cacah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkalian operasi bilangan cacah di SD Negeri Cengklik.

Peningkatan hasil belajar siswa pada perkalian operasi bilangan cacah terlihat pada nilai rata-rata dan nilai ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Pada kondisi awal (prasiklus), perolehan nilai rata-rata hasil belajar ialah 55,89. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 65,36; pada siklus II meningkat menjadi 89,83; dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 91,96. Sedangkan nilai ketuntasan klasikal siswa pada kondisi awal adalah 32,14% atau hanya 9 siswa yang mencapai KKM. Pada siklus I, nilai ketuntasan klasikal kelas meningkat mencapai 42,86% atau 12 siswa mencapai KKM, dan pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat mencapai 67,86% atau 19 siswa mampu mencapai KKM. Sedangkan pada siklus III meningkat lagi menjadi 92,86% atau terdapat 26 siswa yang melampaui KKM. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada perkalian operasi bilangan cacah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD Holistika*, 2614–8242.
- Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 520– 531.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32133–32139.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hamzah, A. (2018). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. PT. Raja Grafindo Persada.

- Hardina, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun Ke-8 2019*, 1434–1445.
- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). STEAM-Based Learning Media: Assisting in Developing Children's Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6863–6876. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3560>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 2614–8854.
- Mulyono. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 1348–1363.
- Oktavia, A. B. R., Wiryanto, W., & Wulandari, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Pacarkeling V/186 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6412–6423.
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (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*, 05(2), 131–137.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Susilawati, Rahmatullah, & Putra, M. (2023). Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Konteks Budaya Berdasarkan Gaya Kognitif Di Man 2 Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4, 140–153.