

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 01 PATIHAN LOCERET KABUPATEN NGANJUK**

Tri Julianto¹, Ika Krisdiana², Shinta Kurniasari³

^{1,2} PPG FKIP Universitas PGRI Madiun, ³SD Negeri 01 Patihan

¹antotrijuli57@gmail.com, ²ikakrisdiana.mathedu@unipma.ac.id,

³shintakurniasari55@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The teacher still carries out the learning process using only the lecture method where students act as passive actors in teaching and learning activities. The research used was Classroom Action Research (CAR) which aims to improve mathematics learning outcomes in grade IV SD N 01 Patihan Loceret, Nganjuk Regency. The subjects of this study were 18 students in grade IV at SD N 01 Patihan Loceret, Nganjuk Regency, consisting of 12 boys and 8 girls. The research was applied to the Mathematics subject, the subject of integers, FPB and KPK in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The research model consists of four stages, namely 1. Developing an Action Plan (Planning) In this stage, the researcher explains what, why, when, where, by whom, and how the action was carried out. 2. Implementation of the Action (Acting) The implementation phase of implementing or applying the contents of the design, namely wearing a class action plan. 3. Observation (Observing) The observation stage is the observation activity carried out by the observer. 4. Reflecting (Reflecting) The researcher evaluates what he has done. If it turns out the results are not satisfactory. Then there needs to be a redesign to be corrected, modified, and if necessary, a new scenario is developed for the next cycle. Based on the results of the study, it was concluded that the use of the TGT (Teams Games Tournaments) cooperative learning model can improve mathematics learning outcomes on the subject of integer arithmetic operations and the use of prime factors to determine the KPK and FPB of class IV students at SD N 01 Patihan Loceret, Nganjuk Regency. This is with an increase in the class average value, namely pre-action 6.8 increased to 7.5 in cycle I then increased again in cycle II to 8.05.

Keywords: elementary school, mathematics, TGT

ABSTRAK

Guru masih melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas kelas IV SD N 01

Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 12 laki-laki, dan 8 perempuan. Penelitian diterapkan pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bilangan bulat, FPB dan KPK semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Model penelitian terdiri atas empat tahap, yaitu 1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*) Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. 2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) Tahap pelaksanaan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan rancangan tindakan kelas. 3. Pengamatan (*Observing*) Tahap pengamatan yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. 4. Refleksi (*Reflecting*) Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan. Maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat dan penggunaan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB siswa kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk. Hal ini dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05.

Kata kunci: dasar, matematika, TGT

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang Undang no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1) (Wahyu Astuti, 2017). Sesuai dengan Undang Undang, proses pembelajaran harus mampu mengembangkan potensi siswa

berbasis aktivitas, dimana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar yang diselenggarakan guru.

Namun hal itu, bertolak belakang dengan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, guru kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk belum menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan UU tersebut (Mustika, 2020). Guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode

ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Lim, , 2010). Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Azhar Arsyad (2011: 15) menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Ali, 2021).

Hamalik (Azhar Arsyad, 2011: 15) mengemukakan pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, sebagian

besar guru di kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran (Sukasih, 2018). Dampak dari hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di mana beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang tengah mengajar dan beberapa siswa merasa kesulitan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Pada ulangan harian dengan materi faktor dan kelipatan, dari 18 siswa kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk 40% siswa nilainya berada di bawah KKM. Rendahnya nilai hasil belajar siswa dari ulangan harian dengan materi faktor dan kelipatan tidak terlepas dari kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan guru. "Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran kelas"(Agus Suprijono, 2012: 46). Melihat jumlah siswa pada kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 18 orang hendaknya guru memilih model dalam pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa (Amri et al., 2022). Salah satu model pembelajaran berbasis sosial adalah model pembelajaran

kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson dan Johnson (Miftahul Huda, 2012: 265) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut Nur 4 Asma (2006: 26) menyatakan "Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi". pada kenyataannya guru

Guru cenderung menggunakan model pembelajaran *direct instruction* di mana guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru. Dampak dari penggunaan model pembelajaran *direct instruction* yang diterapkan oleh guru dapat terlihat dari kurang termotivasinya beberapa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Slavin (Miftahul Huda, 2012: 68) menyatakan "jika model pembelajaran kooperatif tidak dirancang dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada munculnya siswa tidak bertanggungjawab secara personal pada tugas kelompoknya, selain itu beberapa siswa yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota kelompok

lainnya". Untuk menghindari dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) yang berisi *game* akademik mampu mendorong anggota kelompok terlibat dalam tugas kelompoknya. "Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi" (Miftahul Huda, 2012: 116). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya. Namun jika dilihat pada kenyataannya guru di kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kab Nganjuk belum menggunakan model pembelajaran kooperatif 5 tipe TGT.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk menyampaikan suatu pemikiran yang mungkin dapat menjadi solusi atas masalah tersebut yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk . Wina Sanjaya (2009: 26) menyatakan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Jenis penelitian tindakan kelas adalah kolaboratif. Subjek penelitian adalah siswa kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 12 laki-laki, dan 8 perempuan. Penelitian ini akan diterapkan pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bilangan bulat, FPB dan KPK semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Model penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan Mc Taggart yang dengan empat tahapan, yaitu, 1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*). Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan

bagaimana tindakan dilakukan; 2). Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) mengimplementasikan rancangan pelaksanaan tindakan kelas; 3) Kegiatan pengamatan (*Observing*) yang dilakukan oleh pengamat; 4) Refleksi (*Reflecting*) melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya (Octariani & Panjaitan, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Perencanaan pada siklus 1 dengan langkah yang lakukan yaitu: 1) Peneliti dan guru menentukan kapan penelitian akan dilakukan. 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa. 3) Peneliti dan guru menyusun perangkat penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran. 4) Peneliti menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe

TGT (Teams Games Tournaments) dalam pembelajaran matematika; 5) menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada setiap akhir pertemuan. Soal tes disusun dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kabupaten Nganjuk; 6) Peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini menggunakan kamera untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2023 dengan materi operasi hitung bilangan bulat, pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023 dengan materi sifat operasi hitung bilangan bulat dan pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2023 dengan materi pembulatan dan penaksiran. Secara rinci pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dapat dijelaskan sebagai bahwa, 1) Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2023 dengan materi operasi hitung bilangan bulat. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengajak

siswa untuk berdoa. Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada siswa materi operasi hitung bilangan bulat yang telah dipelajari. Selanjutnya diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup pembelajaran pada pertemuan I.

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023 dengan materi sifat operasi hitung bilangan bulat. Pada kegiatan 47 awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi sifat operasi hitung bilangan bulat. Kemudian guru dan siswa melaksanakan tanya jawab mengenai sifat operasi hitung bilangan bulat. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 3 orang siswa. Siswa yang telah dibagi ke dalam kelompok diminta untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi 3 soal tentang sifat operasi hitung bilangan bulat. Kemudian siswa bersama

dengan guru membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan oleh tiap kelompok. Siswa berlomba untuk menjawab dengan cepat dan benar. Bagi siswa yang menjawab dengan cepat dan benar mendapatkan poin 10 sementara yang menjawab tetapi salah dan yang tidak menjawab tidak mendapatkan poin. Setelah 5 pertanyaan terjawab, setiap perwakilan kelompok yang telah bertanding kembali ke kelompoknya dengan membawa poin yang diperoleh pada saat game akademik kemudian digantikan oleh anggota yang lain sebagai perwakilan kelompok dan begitu seterusnya.

Setelah game akademik selesai siswa dengan guru menghitung perolehan skor tiap kelompok yang didapat dari skor game akademik yang diperoleh anggotanya. Guru memberikan penghargaan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Kemudian siswa bersama dengan guru membentuk kelompok meja turnamen yang akan digunakan pada kegiatan game akademik pertemuan berikutnya. Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada siswa materi sifat operasi hitung bilangan bulat yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan II.

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2023 dengan materi pembulatan dan penaksiran. Kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa berdo'a dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pembulatan dan penaksiran guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab, selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 3 orang. Siswa yang telah dibagi ke dalam kelompok-kelompoknya diminta untuk mengerjakan LKS yang berisi 5 soal tentang penaksiran dan pembulatan. Kemudian siswa bersama dengan guru membahas LKS yang telah dikerjakan tiap kelompok. Selanjutnya tiap siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk melaksanakan game akademik.

Perwakilan kelompok bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain di meja yang telah disiapkan. Siswa berlomba untuk menjawab dengan cepat dan benar. Bagi siswa yang menjawab dengan cepat dan benar mendapatkan poin 10 sementara yang menjawab tetapi salah dan yang tidak menjawab tidak mendapatkan poin. Setelah 5 pertanyaan terjawab, setiap perwakilan kelompok yang telah bertanding kembali ke kelompoknya dengan membawa poin yang diperoleh pada saat game akademik kemudian digantikan oleh anggota yang lain sebagai perwakilan kelompok dan begitu seterusnya. Setelah game akademik selesai siswa bersama dengan guru menghitung 51 perolehan skor tiap kelompok yang didapat dari skor game akademik yang diperoleh anggotanya. Guru memberikan penghargaan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Kemudian siswa bersama dengan guru membentuk kelompok meja turnamen yang akan digunakan pada kegiatan game akademik pertemuan selanjutnya. Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada siswa materi pembulatan dan penaksiran yang telah dipelajari dan meminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan III.

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun hasil observasi berupa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada tiap pertemuan. 1) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi yang akan memperlihatkan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (terlampir). Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan diperoleh bahwa aktivitas guru pada pelaksanaan siklus I belum optimal. Guru sudah melakukan tahapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan tetapi ada beberapa poin yang belum maksimal yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang tertarik terhadap penjelasan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang sedang dipelajari. Dampaknya sebagian besar siswa memilih diam pada saat kegiatan tanya jawab. Dalam kegiatan pembimbingan kelompok, kurang menyeluruh sehingga beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan kelompok. Kegiatan guru yang sudah terlaksana dengan baik antara lain: membentuk kelompok heterogen, mengatur tempat duduk siswa, membagikan LKS tiap kelompok, melaksanakan *game* akademik, siswa menghitung perolehan skor tiap tim, memberikan penghargaan tim yang mendapatkan skor tertinggi. 2) Hasil Siklus I berupa rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus I.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 6,8 pada saat pratindakan meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 8,05 pada siklus II. Ini disebabkan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe

TGT menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya *game* akademik membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Untuk itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bertolak dari refleksi siklus I. Pada siklus II ini Guru mengkondisikan siswa serta membimbing siswa dalam kegiatan kelompok agar tidak ada siswa yang pasif dalam aktivitas kelompok. 69 Pada siklus II, hasil pembelajaran meningkat lagi bila dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas sebesar 0,55 dari siklus I 7,5 menjadi 8,05 pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

dalam pembelajaran dan lebih optimal untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas dan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Data yang ada menggambarkan peningkatan hasil belajar Matematika siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga hanya sampai siklus II. Untuk selanjutnya siswa yang belum mencapai KKM diberikan pengayaan agar dapat mengikuti siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian, terbukti penggunaan model kooperatif tipe TGT berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan bulat dan penggunaan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB siswa

kelas kelas IV SD N 01 Patihan Loceret Kab Nganjuk. Ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas V Sdn No. 35 Maccinibaji Kabupaten Takalar*. 35.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Lim, D. S., Morse, E. A., Mitchell, R. K., & Seawright, K. K. Ins 34(3), 491-516. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1540-6520.2010.00384.x>. (2010). *Titutional Environment and Entrepreneurial Cognitions: A Comparative Business Systems Perspective. Entrepreneurship Theory and Practice.*, 564, 1–73.

- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>
- Octariani, D., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43–49.
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Wahyu Astuti, F. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162.