

Peningkatan Hasil belajar dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas IV SDN Sukolilo II Tuban

Widya Adiningtyas *¹
Ina Agustin ²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*e-mail : widyaadiningtyas40287@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran di SDN Sukolilo II pada mata pelajaran Matematika. Kurangnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran yang terjadi sehingga menyebabkan prestasi atau hasil belajar siswa menurun. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*, siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui instrumen tes, lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sukolilo II Tuban. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai rata – rata di siklus I yakni 72 dan di siklus II yakni 84 dengan presentase 70% di siklus I naik menjadi 80% di siklus II. Dari hasil observasi perilaku juga menunjukkan kenaikan di siklus I dengan presentase 80% ke 88% di siklus II, serta pengolahan pembelajaran dari presentase 78% di siklus I meningkat menjadi 85% di siklus II. Sehingga dapat dikatakan adanya perubahan signifikan yang terjadi di setiap siklusnya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, PTK, Hasil Belajar

Abstract

This study aim to determine the application of the use of the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model in improving student learning outcomes in the learning process at SDN Sukolilo II in Mathematic. Lack of motivation in learning activities can hinder the learning process that occurs, causing student achievement or learning outcomes to decline. By implementing the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model, students can improve their understanding of the learning provided by the teacher. This type of research is classroom action research (CAR) which is carried out through four stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques through test instruments, observation sheets, documentation, and interview. The subject in the study were grade IV students of SDN Sukolilo II Tuban. Based on the results of the research that has been carried out, it shows that the application of the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model can improve learning outcomes with an average value in cycle I of 72 and in cycle II of 84 with a percentage of 70% in cycle I increasing to 80% in cycle II. From the results of behavioral observations also showed an increase in cycle I with a percentage of 80% to 88% in cycle II, as well as learning processing from a percentage of 78% in cycle I increased to 85% in cycle II. So it can be said that there are significant changes that occur in each cycle.

Keywords: Cooperative Learning Model (TGT), PTK, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Interaksi ini mencakup pertukaran informasi antara guru dan siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, proses pembelajaran idealnya memanfaatkan berbagai metode secara bergantian atau terintegrasi. Dalam kegiatan pembelajaran, partisipasi aktif dari peserta didik menjadi komponen utama. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan peserta didik secara emosional dan kognitif, yang mendorong kreativitas, meningkatkan keterampilan, serta

membantu mereka dalam menguasai konsep-konsep secara mendalam (Ardiansyah, A., Sakina, I., & Winarto, W, 2020).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan memenuhi standar proses pembelajaran, guru diharapkan untuk terus berinovasi dengan menerapkan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Keaktifan dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan yang membantu individu berkembang secara optimal. Tingginya tingkat interaksi antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa, menunjukkan adanya keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas, memungkinkan setiap siswa untuk mengembangkan dan memanfaatkan keterampilan mereka secara maksimal. Hasil dari proses pembelajaran tersebut dapat terlihat dalam bentuk perilaku, internalisasi nilai, pemahaman konsep, sikap, apresiasi, serta keterampilan yang dimiliki siswa.

Interaksi antara guru dan siswa sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang serasi dan menyenangkan. Guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta membantu menciptakan kondisi yang kondusif agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui interaksi belajar mengajar. Menurut (Madjid, A, 2019) interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang telah dilakukan di kelas IV SDN Sukolilo II Tuban memperlihatkan bahwa dalam pembelajaran matematika hasil belajar siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di sekolah tersebut. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang kurang termotivasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa hanya sekedar mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga kemauan di diri siswa untuk dapat maju dan mengembangkan dirinya kurang. Guru pun ketika mengajar kurang berinovasi yang mengakibatkan pembelajaran hanya berjala satu arah atau dengan model pembelajaran *Teacher Center* yang pusat pembelajaran ada pada guru itu sendiri. Penerapan model pembelajaran ini diterapkan oleh guru salah satunya dalam pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika ketika guru kurang berinovasi dalam kegiatan pembelajaran maka pembelajaran pun akan sulit diterima oleh keseluruhan siswa yang diajar. Dengan hal ini peneliti memiliki tujuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengenai materi perkalian dan pembagian bilangan desimal pada siswa kelas IV SD.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan belajar. Model ini mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang, dengan anggota kelompok yang memiliki latar belakang yang beragam atau heterogen (Surya, Y. F., 2018). Salah satu pembelajaran kooperatif yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). *Teams Game Tournament* merupakan salah tipe pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) *Teams Game Tournament* (TGT) adalah suatu bentuk kompetisi pendidikan yang menggunakan sistem tes berbasis poin untuk menilai kemajuan siswa. Dalam TGT, perwakilan dari setiap kelompok tim akan bersaing dengan tim lain yang memiliki tingkat kemampuan yang setara (Suardin, S, dkk, 2023).

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, dengan siswa berperan sebagai tutor sebaya dan mengintegrasikan elemen permainan. Keunggulan dari model ini terletak pada adanya turnamen akademik yang dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan penghargaan kepada kelompok (Eltina, T., & Ritonga, R, 2023).

Pembelajaran dengan model TGT dilakuka dalam beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya proses pembelajaran. Sintak atau tahapan model pembelajaran TGT menurut Ermilian dalam (Setianingsih, D., dkk, 2021) yang pertama yakni presentasi di kelas, yaitu tahap

penyampaian materi oleh guru, yang kedua belajar kelompok, yaitu siswa belajar dalam kelompok memahami materi. Lalu yang ketiga turnamen, yaitu kegiatan game dimana setiap anggota kelompok melakukan pertandingan di meja turnamen yang berbeda, dan yang keempat penghargaan, yaitu tahap pemberian penghargaan kepada kelompok yang mencapai poin sesuai kriteria tertentu.

Dalam pembelajaran menggunakan model TGT, ada beberapa tahapan yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Menurut Ermilian dalam (Setianingsih, D., dkk, 2021) ada empat tahap dalam pelaksanaannya diantaranya pada tahap pertama presentasi dikelas, yakni guru menyampaikan materi pelajaran. Tahap kedua belajar kelompok, yakni siswa belajar secara kelompok dengan siswa yang berbeda ataupun dapat dengan siswa kelompok yang sama. Tahap tiga turnamen, yakni turnamen adalah permainan ataupun bermain, tiap anggota kelompoknya bertanding satu sama lain dengan kelompok lawan. Tahap empat penghargaan, yakni menghargai usaha siswa dan kelompok yang mencapai poin tertinggi atau yang telah ditentukan mendapat penghargaan sesuai kelompok.

Penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa di SDN Pedurungan Kidul 01 rata – rata nilai siswa sebelumnya 65,7 dengan total nilai keseluruhan sebanyak 1776, setelah menerapkan pembelajaran model TGT lalu dilakukan post test diperoleh nilai rata – rata siswa 85,03 dengan total nilai keseluruhan sebanyak 2296 (Wening, N., 2024). Model pembelajaran TGT juga memberi dampak signifikan dalam penelitian di SDN Rejowinangun 1 yang sebelumnya banyak siswa mendapat nilai dibawah rata – rata, maka setelah diberikan tindakan dengan model pembelajaran TGT, hasil menunjukkan siswa $\geq 75\%$ nilai hasil belajar siswa meningkat (Permana, V. D., 2024). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukolilo II Tuban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru, baik secara mandiri maupun bersama pihak lain (secara kolaboratif), dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara partisipatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu yang dilakukan dalam bentuk siklus (Surya. Y. F, 2018)

Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sukolilo II Tuban, tahun ajaran 2024/2025, Tuban, yang berjumlah 26 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal. Teknik pengumpulan data melalui instrumen tes, lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk mengukur hasil belajar matematika ranah pengetahuan. Data mengenai hasil belajar Matematika diperoleh dengan menggunakan tes soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif secara presentase terhadap data yang diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa. Analisis data ini melalui tiga tahap yaitu menentukan ketuntasan individu. KKM yang ditentukan adalah 75. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai individu ≥ 75 . Kemudian menghitung ketuntasan belajar dan hasil observasi pengolahan pembelajaran. Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai 75%.

Menurut (Mursid, 2013) untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa maka dilakukan perhitungan dengan :

$$Kb = \frac{\text{jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Sedangkan menurut (Royani, A. 2017) untuk melihat hasil observasi aktivitas siswa dan pengolahan pembelajaran yang dilakukan guru dapat dilakukan dengan :

$$PA = \frac{\text{jumlah skor hasil observasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

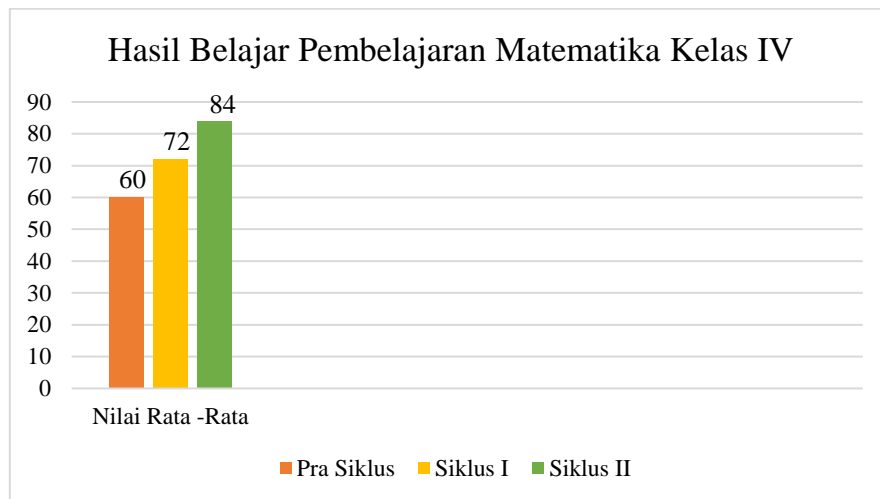
Kb = Ketuntasan Belajar Klasikal

PA = Prosentase Presentasi

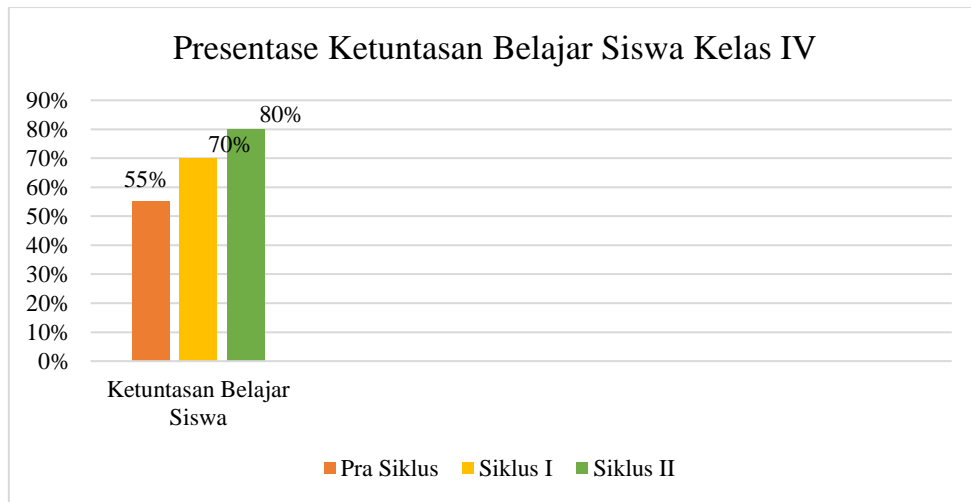
Pada penelitian ini dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kegiatan yang dilakukan yakni yang pertama bekerja sama dengan guru kelas untuk merumuskan permasalahan serta menentukan tindakan yang akan dilakukan, lalu memilih dan menyiapkan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, kemudian menyusun Perangkat Pembelajaran. Menyiapkan media permainan dan menyiapkan lembar kerja untuk kegiatan kelompok, serta menyiapkan lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa dan jalannya pembelajaran dan menyiapkan instrumen untuk tes tertulis. Pada tahap tindakan (*action*), pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap perencanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dapat diketahui bahwa pencapaian terkait aktivitas guru dalam pengolahan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar matematika, baik secara individu maupun klasikal, telah sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dibandingkan dengan metode konvensional yang mengharuskan siswa mengerjakan informasi sulit secara biasa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Rata-rata nilai siswa sebelum tindakan atau pra siklus penelitian yakni 60 kemudian meningkat rata – rata nilai siswa menjadi 72 pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II dengan rata – rata nilai siswa 84. Hal ini dapat terlihat pada grafik perubahan nilai rata – rata siswa kelas IV pada pembelajaran matematika melalui grafik dibawah ini.



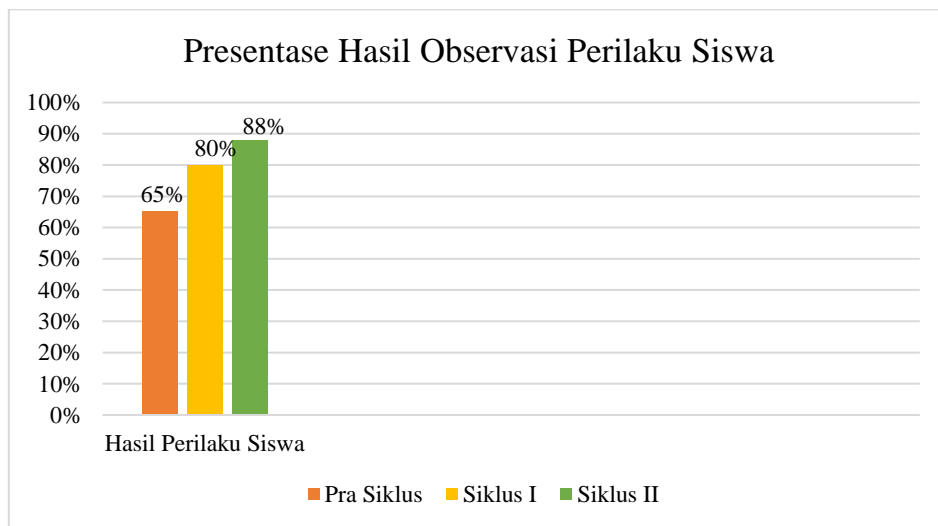
Gambar 1. Hasil belajar siswa



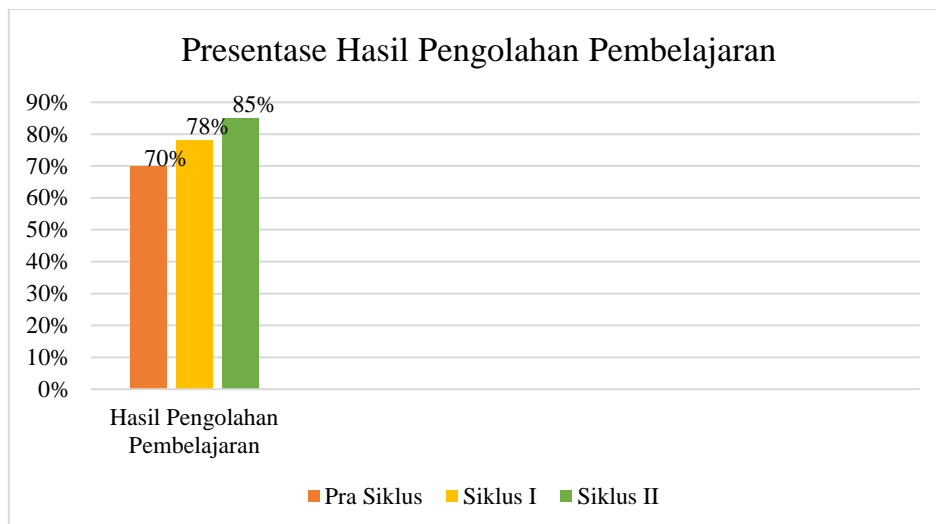
Gambar 2. Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Dari grafik gambar 1 dan 2 dapat terlihat bahwa hasil tes mulai dari pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2 menunjukkan adanya perubahan signifikan. Perbandingan kemajuan hasil belajar siswa dengan data yang diperoleh dari pra siklus dapat terlihat dari presentase ketuntasan belajar siswa yang di pra siklus ketuntasan belajar siswa 55 % sebelum dilakukan tindakan. Kemudian di siklus I meningkat ketuntasan belajar menjadi 70 % setelah dilakukan tindakan pertama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selanjutnya di siklus II tindakan dilakukan kembali karena di siklus sebelumnya ketuntasan belajar belum mencapai ketuntasan minimum di sekolah yakni 75%, maka dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajara hingga minimal ketuntasan belajar siswa di kelas ± mencapai 75 % dan di siklus II pun setelah tindakan mendapat nilai presentase 80%.

Kemudian untuk hasil observasi dalam mengetahui aktivitas serta pengolahan pembelajaran yang dilakukan guru dapat terlihat melalui grafik dibawah ini.



Gambar 3. Hasil observasi perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran



Gambar 4. Hasil Pengolahan Pembelajaran

Pada grafik gambar 3 di atas menunjukkan presentase perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran mulai dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus I hingga siklus II. Grafik pada gambar 3 menunjukkan adanya aktifitas atau perilaku baik yang ditunjukkan siswa. Di pra siklus presentase perilaku baik siswa 65% kemudian di setiap siklus mengalami kenaikan, di siklus I dengan presentase 80% dan meningkat kembali hingga 88% pada siklus II. Perilaku atau aktifitas baik yang ditunjukkan oleh siswa seperti siswa lebih aktif dalam pembelajaran, yang dimana di awal pembelajaran / di pra siklus sebelum adanya tindakan minat belajar siswa cukup rendah, pemahaman akan materi pembelajaran pun juga kurang, lalu tingkat keaktifan siswa baik secara individu maupun berkelompok kurang. Namun ketika sudah mendapat tindakan pada siklus I, perilaku siswa mulai menunjukkan hal positif atau lebih baik daripada sebelumnya. Siswa mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun belajar dalam kelompok. Antusias siswa pun mulai bertambah dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Kemudian di siklus II, perilaku atau aktivitas siswa meningkat kembali, dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) siswa semakin semangat dalam belajar, menyimak pembelajaran, berani dalam melakukan tanya jawab baik dengan guru maupun dengan kelompok, serta mau mencoba dan berusaha dalam menjawab soal.

Sedangkan untuk hasil presentase hasil pengolahan pembelajaran yang ditunjukkan pada gambar 4 menunjukkan bahwa pengolahan pembelajaran yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan dengan presentase pada pra siklus 70%. Kemudian naik hingga 78% di siklus I dan di siklus II menunjukkan presentase 85%, yang dimana mulai dari siklus I hasil presentase sudah lebih dari 75% yang mengindikasikan pengolahan pembelajaran yang telah dilakukan sudah berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh mulai dari Pra Siklus, Siklus I hingga Siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan kearah lebih baik. Pada siklus I kegiatan pembelajaran / tindakan sudah cukup baik dilaksanakan namun ada sedikit kendala, seperti pengaturan waktu yang kurang efisien saat siswa melakukan kegiatan turnamen antar kelompok, sehingga kegiatan setelah turnamen kurang berjalan efektif sehingga setelah melakukan kegiatan refleksi maka pada siklus II diatur kembali waktu pembagian seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Pada akhir siklus II telah menunjukkan indikator keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini ditandai dari presentase belajar siswa sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum 75% dengan nilai rata - rata siswa 84 untuk hasil pembelajaran lalu perilaku dan pengolahan pembelajaran pun juga sudah melampaui presentase 75% yang dapat dikatakan hasil dari tindakan termasuk kriteria baik.

Dapat dikatakan bahwa dari data siklus I dan siklus II pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkanya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan

pembagian bilangan desimal. Disamping itu tidak hanya menaikkan nilai akademik siswa saja melainkan juga meningkatkan perilaku baik siswa dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses belajar, siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Menurut (Anwar. M, 2018) pembelajaran kooperatif, yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses belajar, dapat memberikan pengaruh positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi di kelas. Hal ini pada gilirannya mampu mendorong motivasi siswa untuk meningkatkan prestasi akademiknya. Model pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri dengan rasa percaya diri, mengasah kemampuan dalam memecahkan masalah, serta membentuk sikap saling menghargai, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Disamping itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih aktif, kelas pun juga lebih kondusif. Pembelajaran yang diterima oleh siswa juga dapat tersampaikan dengan baik. Karena tujuan dari kegiatan pembelajaran dengan TGT ini ialah disamping siswa senang dalam permainan, materi pembelajaran yang disampaikan juga lebih menarik dan interaktif. Siswa jauh lebih mudah memahami materi, mengurangi rasa bosan dan mengurangi pembelajaran monoton yang terjadi di dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan permainan dalam pembelajaran turut berkontribusi dalam meningkatkan minat dan perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran. Kehadiran unsur kompetisi serta pemberian penghargaan, baik secara individu maupun kelompok, menjadi faktor pendorong yang efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan memahami materi yang disampaikan (Suyanto & Jihad ., dkk, 2013)

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran koopeartif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan desimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dapat terlihat dari nilai hasil belajar siswa di siklus I dengan rata - rata 72 dan siklus II dengan rata - rata 84 atau dengan presentase 70 % pada siklus I dan 84% pada siklus II. Dengan demikian presentase kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yakni 12%. Kemudian hasil perilaku siswa akan pembelajaran pada siklus I ke siklus II juga mengalami perubahan dengan presentase 80% ke 88%, selain itu pengolahan pembelajaran yang dilakukan di siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari presentase 78% ke 85%, sehingga dapat dikatakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan memiliki dampak yang signifikan.

Penggunaan model kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran dengan model ini dapat membuat siswa senang akan belajar, timbul motivasi serta pengembangan diri kearah lebih baik. Sehingga tidak hanya nilai akademik saja yang meningkat namun perilaku diri pun juga ikut berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., Sakina, I., & Winarto, W. (2020). SYSTEMIC LITERATURE REVIEW: PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DI SEKOLAH DASAR: Array. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 4(2), 149-161.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Kencana.
- Eltina, T., & Ritonga, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(2), 45-52.
- Madjid, A. (2019). Interaksi Guru dan Murid dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Mitra*, 17(1), 80-86.
- Mursid. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Kerja Kelompok pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN No. 4 Parigi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 1 No. 4. ISSN 2354-614X.

- Permana, V. D., Kurniati, V. S. D., & Sartika, D. N. (2024). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model TGT pada pembelajaran matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(2), 59-71.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*. Vol. 2 No. 3, Agustus 2017.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446.
- Suyanto & Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Esensi.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia*, 2(1), 154-163.
- Wening, N., Rahmawati, N. D., & Jannah, F. M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(1), 118-122.