

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH KELAS V

Kintan Prigina Wuriasih ^{a*)}, Muhammad Soleh Hapudin ^{a)}

^{a)} Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: kintanwuriasih18@student.esaunggul.ac.id

Article history: received 06 Juni 2026; revised 20 Juni 2026; accepted 17 Juli 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i02.134>

Abstrak. Studi ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VB SDN Penggilingan 01 pada materi bilangan cacah melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Permasalahan awal yang ditemukan yakni masih banyaknya siswa yang sulit memahami konsep dasar bilangan cacah dan kurang memperlihatkan keaktifan selama proses pembelajaran. Studi ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus melalui tahap merencanakan, melaksanakan, mengobservasi serta merefeksi. Pengumpulan data dilakukan lewat tes hasil belajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya kenaikan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sesudah diterapkannya model TGT. Pada siklus I, total siswa yang tuntas ada 15 orang atau 47%. Persentase tersebut meningkat jadi 26 siswa atau 81% di siklus II, pada akhirnya terjadi kenaikan sebanyak 34%. Selain itu, aktivitas guru juga terjadi perkembangan yang cukup signifikan, dari 68% pada siklus I naik jadi 92% di siklus II. Peningkatan juga tampak pada aktivitas siswa, yang semula 63% pada siklus I lalu meningkat sampai 84% pada siklus II, menandakan kualitas proses pembelajaran berjalan semakin efektif dan kondusif. Dengan demikian, ini menyimpulkan bahwa model TGT terbukti mampu membuat hasil belajar serta aktivitas siswa dalam pelajaran matematika meningkat. Model ini berhasil menciptakan situasi belajar yang lebih hidup, menarik, bersaing secara sehat, serta mampu memotivasi keaktifan siswa selama seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Model pembelajaran, *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Matematika.

Efforts to Improve Student Learning Outcomes through the Team Games Tournament Model in Mathematics Subject Class Number Material

Abstract. This study aims to improve the mathematics learning outcomes of class VB students of SDN Penggilingan 01 on the topic of whole numbers through the application of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model. The initial problem found was that many students still had difficulty understanding the basic concepts of whole numbers and showed little activity during the learning process. This study applied the Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in two cycles, each cycle going through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection was carried out through learning outcome tests, observation sheets of teacher and student activities, and documentation. The results of the study showed a very significant increase in student learning outcomes after the application of the TGT model. In cycle I, the number of students who completed was 15 people or 47%. This percentage increased to 26 students or 81% in cycle II, resulting in an increase of 34%. In addition, teacher activity also experienced quite significant development, from 68% in cycle I to 92% in cycle II. Student activity also improved, rising from 63% in Cycle I to 84% in Cycle II, indicating a more effective and conducive learning process. Therefore, it can be concluded that the TGT model has been proven to improve student learning outcomes and activity in mathematics. This model successfully creates a more lively, engaging, and competitive learning environment, and is able to motivate student activity throughout the entire learning process.

Keywords: Learning Model, *Team Games Tournament*, Learning Outcomes, Mathematics.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat cepat telah mendorong terjadinya transformasi besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital tidak lagi sekadar menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran, melainkan telah menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar lebih efektif, efisien, fleksibel, dan interaktif. Kehadiran berbagai platform pembelajaran digital, aplikasi konferensi video, serta sistem manajemen pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung tanpa dibatasi ruang

dan waktu. Kondisi ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan sistem pembelajaran yang semakin berbasis teknologi. Transformasi pendidikan semakin menguat setelah pandemi COVID-19 yang mendorong institusi pendidikan di seluruh dunia mengadopsi pembelajaran daring sebagai solusi keberlanjutan proses pendidikan. Perubahan tersebut tidak hanya bersifat sementara sebagai respons terhadap situasi darurat, tetapi telah menjadi titik awal lahirnya paradigma baru pendidikan digital. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk mengembangkan sistem pembelajaran dan tata kelola organisasi yang mampu mengintegrasikan teknologi secara sistematis, terencana, dan berkelanjutan guna menjawab tantangan pendidikan abad ke-21.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, cakap, kreatif, dan mandiri. Dalam konteks tersebut, hasil belajar menjadi salah satu indikator utama keberhasilan proses pendidikan karena mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Namun, pada kenyataannya capaian hasil belajar matematika di sekolah dasar masih belum optimal (Saragih et al., 2021). Kondisi serupa juga ditemukan di SDN Penggilingan 01, khususnya pada kelas VB, di mana dari 32 siswa terdapat 63% yang belum mencapai KKTP pada materi bilangan cacah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan yang tertuang dalam kebijakan pendidikan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Secara teoretis, pembelajaran matematika di sekolah dasar menuntut adanya pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif. Handayani (2023) menegaskan bahwa pembelajaran matematika sejak dini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kreatif siswa. Fatoni (2022) juga menyatakan bahwa matematika tidak sekadar berkaitan dengan penggunaan rumus, tetapi merupakan dasar dalam membangun struktur berpikir logis. Apabila proses pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan mengeksplorasi konsep, maka siswa cenderung hanya menghafal tanpa memahami secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Nabillah & Abadi (2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1 Nilai Mata Pelajaran Matematika Kelas V Materi Bilangan Cacah SDN PENGILINGAN 01 Tahun Pelajaran 2025/2026

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	≥ 75	Tuntas	12	37%
2	≤ 75	Belum Tuntas	20	63%
Jumlah				100%

Berdasarkan hasil analisis wawancara dan observasi, rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Apabila ditinjau dari aspek peserta didik, sebagian besar masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi bilangan cacah, khususnya dalam menentukan urutan operasi hitung serta menyelesaikan soal cerita.

Kesalahan yang terjadi tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga konseptual, sebagaimana dikemukakan oleh Nengsih & Pujiastuti (2021) serta Syavira & Novtiar (2021) bahwa lemahnya pemahaman konsep dasar menjadi penyebab utama kesalahan dalam operasi hitung campuran. Dari sisi internal, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah karena mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik (Ayu et al., 2021). Sementara itu, dari sisi eksternal, proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas (Fitriana et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut, rendahnya hasil belajar di kelas VB disebabkan oleh perpaduan antara faktor kognitif, motivasional, serta strategi pembelajaran yang belum berjalan secara optimal.

Ditinjau dari karakteristik siswa kelas VB SDN Penggilingan 01, ditemukan bahwa tingkat kemampuan siswa cukup beragam. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang sudah memahami materi dengan siswa yang masih membutuhkan bimbingan lebih intensif. Selain itu, sebagian siswa menunjukkan kecenderungan lebih aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan kerja kelompok. Kondisi sekolah yang memiliki jumlah siswa cukup banyak juga menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu mengelola kelas secara efektif. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam pemilihan model *Team Games Tournament* (TGT), karena model ini mengedepankan kerja sama tim, kompetisi sehat, serta tanggung jawab individu dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. (Setianingsih et al., 2021; Hartanto & Mediatati, 2023; Purwanti, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar secara umum tanpa mengkaji secara mendalam keterkaitannya dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah tertentu. Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan penggunaan media kartu soal yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa kelas VB SDN Penggilingan 01. Media kartu soal tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi dalam kegiatan turnamen, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep secara bertahap, terutama bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi bilangan cacah.

Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengimplementasikan model TGT, tetapi juga mengaitkannya dengan analisis penyebab rendahnya hasil belajar berdasarkan kondisi nyata di kelas. Jika penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas

model dalam meningkatkan nilai, penelitian ini menempatkan karakteristik siswa, tingkat heterogenitas kelas, serta kondisi lingkungan sekolah sebagai faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan empiris mengenai efektivitas TGT, tetapi juga memberikan pemahaman bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaiannya dengan kondisi peserta didik dan lingkungan belajar.

Melalui penerapan model TGT yang disesuaikan dengan kondisi kelas VB, pembelajaran bilangan cacah menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, sementara siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu teman sekelompoknya. Interaksi ini mendorong terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik dan merata. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis dalam meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual mengenai pentingnya adaptasi model pembelajaran terhadap karakteristik siswa dan kondisi sekolah sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Penggilingan 01 yang berlokasi di Kecamatan Cakung, Kota Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta. Sekolah berstatus negeri dengan akreditasi A dan NPSN 20104212. Penelitian berlangsung dari November 2024 hingga Juni 2025, meliputi tahap observasi, penyusunan proposal, seminar proposal, penyusunan instrumen, pelaksanaan penelitian, analisis data, hingga penyusunan laporan akhir. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan kelas penelitian, menyusun modul ajar, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti sintaks TGT yang meliputi kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, turnamen akademik, pemberian penghargaan kelompok, dan penutup. Observasi dilakukan oleh guru kelas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan tes kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I melalui penyempurnaan perangkat pembelajaran, pengelompokan siswa yang lebih efektif, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, serta pelaksanaan TGT yang lebih optimal guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Data penelitian diperoleh melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data primer berupa informasi mengenai siswa kelas V SDN Penggilingan 01, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, guru, dan pihak terkait. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, serta tes hasil belajar matematika. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan daya pengecohnya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 25 butir soal dinyatakan valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,845 yang termasuk kategori tinggi. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dengan target rata-rata minimal 85 sesuai KKTP. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, serta analisis hasil pre-test, post-test, dan lembar observasi menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif untuk mengukur efektivitas penerapan model TGT.

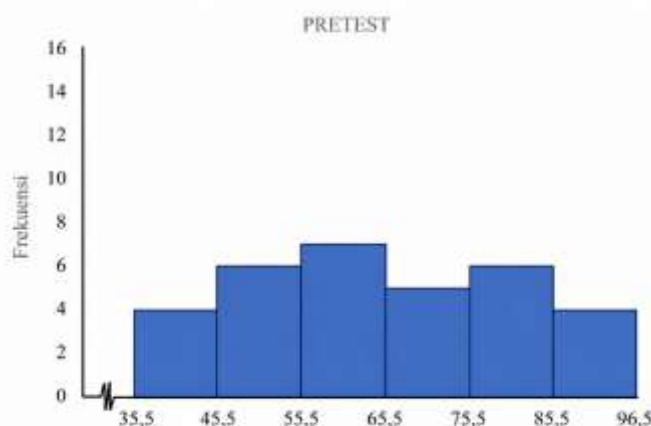
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilakukan di SDN Penggilingan 01 Kelas V, dengan 32 siswa, 18 dari mereka laki-laki dan 14 perempuan. Tujuan pelaksanaan PTK ini adalah untuk menentukan apakah hasil belajar matematika telah meningkat dengan menggunakan model TGT pada materi bilangan cacah.

Analisis data pra-siklus dilaksanakan melalui tes awal pada tanggal 8 Agustus 2025 kepada 32 siswa kelas V yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan pada materi bilangan cacah. Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah karena sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dari total nilai 2048, diperoleh rata-rata kelas sebesar 64 dengan hanya 10 siswa (31%) yang tuntas, sedangkan 22 siswa (69%) belum tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Berdasarkan analisis statistik pre-test, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96 dan nilai terendah 36 sehingga diperoleh rentang data sebesar 60. Jumlah kelas interval ditentukan menggunakan rumus Sturges dengan hasil 6 kelas, sedangkan panjang kelas interval diperoleh sebesar 10. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk mengevaluasi kondisi awal siswa sekaligus merancang tindakan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada siklus berikutnya.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi *Pre-test* Murid Kelas V

No	Kelas Interval	Frekuensi (F)	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1.	36 – 45	4	12,5%	12,5%
2.	46 – 55	6	18,8%	21,3%
3.	56 – 65	7	21,9%	43,2%
4.	66 – 75	5	15,6%	58,8%
5.	76 – 85	6	18,8%	77,6%
6.	86 – 96	4	12,5%	100%
Jumlah		32	100%	



Gambar 1 Histogram *Pre-test* Siklus I

Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa dari 32 siswa, sebagian besar masih berada pada kategori hasil belajar sedang dan rendah. Sebanyak 4 siswa (12,5%) memperoleh nilai 36–45, 6 siswa (18,8%) memperoleh nilai 46–55, dan 7 siswa (21,9%) berada pada rentang nilai 56–65 yang menjadi kelompok terbanyak. Sementara itu, 5 siswa (15,6%) memperoleh nilai 66–75 dan 6 siswa (18,8%) memperoleh nilai 76–85. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Bilangan Cacah belum optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pada siklus I pertemuan pertama, peneliti menyusun modul pembelajaran berbasis TGT, menyiapkan media papan soal, lembar observasi, dan sumber belajar pendukung. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan pembentukan kelompok heterogen, diskusi, serta turnamen akademik menggunakan papan soal, kemudian ditutup dengan refleksi dan penguatan materi.

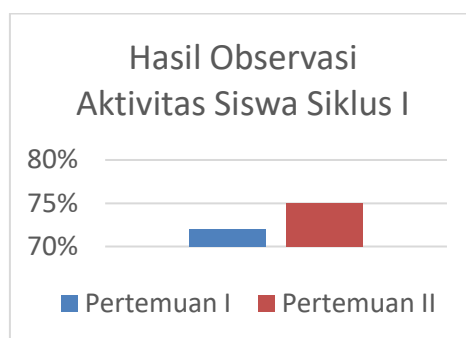
Hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan aktivitas guru memperoleh skor 68% dengan kategori cukup, sedangkan aktivitas siswa mencapai 72% juga dalam kategori cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT belum berjalan optimal karena sebagian siswa masih kurang memahami aturan permainan, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dan partisipasi dalam diskusi kelompok masih didominasi oleh beberapa siswa. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti bersama guru kelas menyimpulkan perlunya perbaikan pada pertemuan berikutnya, terutama dalam menjelaskan langkah-langkah TGT secara lebih rinci, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong keterlibatan seluruh anggota kelompok agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan dasar penyusunan tindakan pada siklus I pertemuan kedua.

Pada siklus I pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada pendalaman materi Bilangan Cacah dan perbaikan kelemahan yang ditemukan pada pertemuan sebelumnya. Guru kembali menjelaskan aturan permainan dan sistem penilaian TGT secara lebih jelas, kemudian melaksanakan diskusi kelompok dan turnamen akademik dengan tingkat soal yang lebih bervariasi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru menjadi 75% dengan kategori cukup dan aktivitas siswa mencapai 75% dengan kategori baik. Siswa terlihat lebih aktif, lebih memahami mekanisme TGT, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Diskusi berlangsung lebih hidup dan siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama turnamen berlangsung. Selain itu, pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi berhasil meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. Secara keseluruhan, penerapan model Team Games Tournament pada siklus I menunjukkan perkembangan positif dalam partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Data hasil pengamatan aktivitas guru oleh wali kelas VB menunjukkan bahwa pada pertemuan I persentase mencapai 68%, dan meningkat pada pertemuan II menjadi 75%.



Gambar 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Persentase aktivitas siswa meningkat dari 72% pada pertemuan I menjadi 75% pada pertemuan II. Suasana pembelajaran berlangsung lebih kompetitif namun tetap menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan turnamen. Refleksi tindakan menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami kemajuan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hasil post-test siklus I juga menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus dengan total nilai 2256 dan rata-rata kelas 70. Dari 32 siswa, sebanyak 15 siswa atau 47% telah mencapai KKT ≥ 75 , sedangkan 17 siswa atau 53% belum tuntas. Distribusi nilai menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang menengah hingga tinggi, meskipun masih terdapat beberapa siswa dengan nilai rendah. Oleh karena itu, ketuntasan belajar yang belum optimal menjadi dasar dilakukannya perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti menemukan beberapa kendala yang menyebabkan hasil belajar belum maksimal, seperti rendahnya partisipasi sebagian siswa, ketergantungan pada teman yang lebih mampu, serta penerapan model TGT yang belum berjalan secara optimal. Data post-test siklus I menunjukkan rata-rata nilai 70 dengan tingkat ketuntasan 47%, sehingga masih terdapat 17 siswa yang belum mencapai KKM. Namun demikian, hasil pre-test siklus II memperlihatkan adanya peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 79 dan tingkat ketuntasan sebesar 50%. Analisis distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 63–90, menandakan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum merata karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Oleh sebab itu, pembelajaran dilanjutkan ke siklus II dengan berbagai perbaikan, antara lain pengelolaan waktu yang lebih efektif, peningkatan keterlibatan siswa dalam kelompok, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, serta pemberian motivasi dan penghargaan untuk meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dirancang berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dengan dukungan media papan soal yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan turnamen akademik. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta pemberian motivasi agar siswa lebih aktif dan percaya diri. Pada kegiatan inti, siswa mengikuti diskusi kelompok heterogen, bertukar pendapat, serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya, kegiatan turnamen dilaksanakan sebagai inti dari model TGT untuk melatih kemampuan berpikir, kerja sama, dan sportivitas siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 77% dan aktivitas siswa mencapai 80%, keduanya berada dalam kategori sangat baik. Refleksi tindakan menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, masih diperlukan beberapa perbaikan, terutama dalam pengelolaan waktu dan variasi soal yang digunakan agar kemampuan berpikir siswa dapat berkembang lebih optimal pada pertemuan berikutnya.

Pada siklus II pertemuan II, berbagai perbaikan yang telah direncanakan mulai diterapkan secara lebih optimal. Peneliti menyempurnakan modul pembelajaran, menambah variasi soal, memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan, serta meningkatkan sistem penghargaan untuk mendorong motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari 77% menjadi 80%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 80% menjadi 85%. Siswa tampak lebih fokus, antusias, dan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Mereka mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok, lebih berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi saat mengikuti turnamen. Hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai siswa mencapai 85 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 81% atau sebanyak 26 siswa telah mencapai KKT, sedangkan 6 siswa atau 19% masih belum tuntas. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 90–99. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model TGT yang telah diperbaiki mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar, aktivitas, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Nilai rata-rata siswa meningkat secara bertahap dari 64 pada pre-test siklus I menjadi 70 pada post-test siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 79 pada pre-test siklus II dan mencapai 85 pada post-test siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 31% pada awal penelitian menjadi 81% pada akhir siklus II. Selain peningkatan aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan perkembangan pada ranah afektif dan psikomotor. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Aktivitas siswa meningkat secara konsisten dari 72% menjadi 75% pada siklus I, kemudian meningkat lagi dari 80% menjadi 85% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi bilangan cacah. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai pra-siklus sebesar 64 dengan persentase ketuntasan belajar 31%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 70 dengan ketuntasan 47%, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 85 dengan ketuntasan 81%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya memberikan perubahan pada hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif. Dalam penerapan model TGT, siswa belajar melalui kegiatan diskusi kelompok dan turnamen akademik sehingga terjadi proses elaborasi kognitif yang membantu siswa memahami konsep bilangan cacah secara lebih mendalam (Mukminah et al., 2022).

Secara teoritis, model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya ketergantungan positif, kerja sama kelompok, serta tanggung jawab individu dalam proses pembelajaran. Ahyar et al. (2021) menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh interaksi tatap muka, akuntabilitas individu, dan evaluasi kelompok yang dilakukan secara terstruktur. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut karena peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan kegiatan turnamen akademik. Peningkatan hasil belajar pada siklus II terlihat lebih signifikan setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, terutama dalam pengelolaan kelompok dan pelaksanaan turnamen. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif secara optimal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, keberhasilan penerapan model TGT dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Mukminah et al. (2022) menyatakan bahwa variasi metode pembelajaran dan suasana belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal tersebut terlihat selama proses penelitian berlangsung, di mana siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok maupun turnamen akademik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan memahami materi, tetapi juga dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan berbagai penelitian yang membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian Kusumaningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 72% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II setelah diterapkannya model TGT. Sementara itu, penelitian Munawaroh et al. (2023) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 68,66% menjadi 82,14%. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 31% menjadi 81%, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 50% dari kondisi awal. Meskipun persentase akhir penelitian ini sedikit lebih rendah dibandingkan penelitian Kusumaningrum et al. (2024), peningkatan yang terjadi tetap menunjukkan hasil yang signifikan karena kondisi awal kelas pada penelitian ini berada pada kategori ketuntasan yang rendah. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, kemampuan awal siswa, kondisi kelas, serta strategi pelaksanaan tindakan pada masing-masing penelitian. Namun demikian, seluruh penelitian tersebut menunjukkan kesimpulan yang sama bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Manurung et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan akademik mampu meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, serta menyampaikan pendapat di depan kelompoknya. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh latihan soal semata, tetapi juga oleh meningkatnya kualitas interaksi sosial dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi bilangan cacah. Peningkatan rata-rata nilai dari 64 menjadi 85 serta ketuntasan belajar dari 31% menjadi 81% menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar serta mendukung hasil penelitian terdahulu bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara positif sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan sikap kerja sama yang penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

VI. SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dan pengolahan data yang telah dilakukan secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi Bilangan Cacah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Penggilingan 01 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini bukanlah kejadian acak, melainkan berhubungan dengan evaluasi dan langkah-langkah yang diambil dalam pembelajaran yang dirancang lewat model TGT pada setiap siklus. Data menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam prestasi akademik siswa, yang terlihat dari perubahan dalam persentase ketuntasan belajar. Pada siklus I, hanya ada 15 siswa atau sekitar 47% dari total 32 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus II jumlah yang tuntas melonjak menjadi 26 orang atau setara dengan 81%. Dengan demikian, dapat dihitung adanya peningkatan ketuntasan belajar sebesar 34% dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan efek positif terhadap pencapaian kompetensi dasar siswa.

Selain peningkatan pada hasil belajar, ada juga perbaikan yang terlihat dalam aktivitas guru selama proses belajar. Pada siklus I, persentase keterlibatan guru dalam mengelola pembelajaran tercatat 68% dan meningkat menjadi 75% pada pertemuan kedua, menunjukkan adanya kenaikan sebesar 7%. Peningkatan aktivitas guru ini semakin jelas pada siklus II, di mana keterlibatan guru meningkat dari 75% menjadi 92% pada pertemuan kedua, bertambah sebanyak 17%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru lebih mampu dalam mengelola pembelajaran dengan lebih baik, memberikan arahan yang jelas, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa dengan lebih efektif. Bersamaan dengan peningkatan aktivitas guru, partisipasi siswa juga mengalami kenaikan yang signifikan, dari 63% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II, atau bertambah sebanyak 21%. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta prestasi siswa dalam pelajaran Matematika, khususnya mengenai materi Bilangan Cacah. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan kerja sama dan sikap sportif. Dengan demikian, keberhasilan penerapan TGT dalam penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif berbasis turnamen memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil akademik dan kualitas interaksi dalam pembelajaran di kelas V SDN Penggilingan 01.

V. REFERENSI

- Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (2021). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. <http://sinta.ristekbrin.go.id>.
- Ahyar, D., Prihastari, E., & Rahmadsyah. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Pradina Pustaka.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amalia, L., Astuti, D., Istiqomah, N., Hapssari, B., & Daniar, A. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif* (W. Wijayama, Ed.). Cahya Ghani Recovery.

- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. www.mitrailmumakassar.com
- Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman, F. (2024). 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. *Conference Series*, 7(3), 1988–1995. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Astuti, N., Suryana, A., & Suaidi, H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 2.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. (2021). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran*.
- Budiono, S. (2021). *KONSELING KREATIF DAN INOVASI DALAM PENELITIAN TINDAKAN BIDANG BIMBINGAN DAN KONSELING*.
- Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=SMI0EAAAQBAJ>
- Endang Sri Suyati, A. Z. R. (2021). Belajar Dan Pembelajaran. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Number 2). <https://repository.umpr.ac.id/283/1/Dokumen-Belajar-dan-Pembelajaran.pdf>
- Erlina, D., Rahmawati, P., Suryawan, A., & Lestari, S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMET (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE PECAHAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI DEPOK 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 753–758. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Evilayanida. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Fajar, B. M., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2024). Analisis Hambatan Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Konsep Perkalian Bilangan Cacah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5952–5963. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1837>
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Fatoni, M. (2022). Analisis Pelaksanaan Program Merdeka Belajar di SDN Tanjungsari Terkait Pembelajaran Matematika. In *Seminar Nasional Sosial Sains* (Vol. 1). Pendidikan. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Fauzia Nurhaliza, A., & Sagala, P. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Number 3).
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Festiawan, R. (2022). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Fitriana, A., Aisah, M., Rianto, E., & Widakdo, R. (2024). Optimalisasi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi dan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal MADINASIK*, 5(2), 97–105. <https://doi.org/10.31949.v5i2.8267>
- Fitriyani, D., Putri, H. E., Andini, S. E., Cibro, D. K., & Pratiwi, A. D. (2024). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Mengenai Operasi Hitung Bilangan Cacah. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2).
- Handayani, A., Pawellangi, A. F., & Halim, St. N. H. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 16–21. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3217>
- Handayani, S. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan dan Lambang Bilangan Melalui Model Make A Match Pada Siswa Kelas I-C Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek*.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023a). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Indah Kusumaningrum, N., & Damar Wicaksana, P. (n.d.). *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7 (3) (2024) 1376-1383 Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta*.
- Ira Fitriani, Y., & Mursidik, M. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN KARTU SOAL KELAS V SD NEGERI 1 TINATAR* (Vol. 5, Number 1).
- Kristina Pane, C. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MELALUI METODE DEMONSTRASI DI SD NEGERI 173425 SIMANULLANG TOBA*. 1(6).
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(2).

- Kurniawan, D., & Manurung, A. S. (2022). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar website KEEFEKTIVITASAN PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH PADA KELAS II SDN GROGOL 05 PAGI. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, Number 2).
- Kusumaningrum, N., Wicaksana, P., & Matsuri. (2024). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Lebu, M., Alfiana, D. N., & Hernaeny, U. (2023). PENGGUNAAN BILANGAN REAL DALAM PENILAIAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(1), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Manurung, A. S. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING DAN LEARNING (CTL) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 31 JAKARTA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(3), 1. <https://doi.org/10.24114/jgk.v4i3.19454>
- Manurung, A. S., & Halim, A. (2022). Eduscience : Jurnal Ilmu Pendidikan PENGARUH KONSEP DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN KENARI 07 PAGI JAKARTA. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2).
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2022). Cooperative Learning Implementation Model to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 877–885. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2026>
- Mardiana, & Emmiyati. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN: EVALUASI DAN PEMBARUAN. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Millah, A., Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.
- Mukminah, Fitriani, E., Mahsup, & Syaharuddin. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3533>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F., & Arlinda, F. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI NGALIYAN 03. *JIP*, 1(2).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar. *JKPM : Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada Peserta Didik Kelas III SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1082. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3545>
- Nurlina, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. www.penerbitwidina.com
- Pahleviannur, R., Mudrikah, S., Mulyono, H., & Bano, V. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Panjaitan, F., Purnamasari, S. D., & Buana, C. (2022). Evaluasi Kualitas Layanan Sistem Keuangan Desa Menggunakan Webqual 4.0. In *Journal of Information Technology Ampera* (Vol. 3, Number 1). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Payadnya, P. (2022). *PANDUAN LENGKAP PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)*. CV Budi Utama.
- Pokhrel, S. (2024). PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI DENGAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Purba, Y., Fadhilaturrahmi, Purba, T. J., & Siahaan, K. (2021). *TEKNIK UJI INSTRUMEN PENELITIAN PENDIDIKAN*. www.penerbitwidina.com
- Purwanti. (2023a). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SANGGRAHAN. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(4).
- Purwanti. (2023b). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SANGGRAHAN. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(4).
- Putri, A. A., & Manurung, A. S. (2022). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Jelambar Baru 01. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3).
- Putri, A., Murniati, N., & Sofiati, R. N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang*. 4(3).
- Putri, N. A., & Febrianti, N. (2024). TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS III. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).

- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Rahmawati, P., & Kocimaheni, A. (2023). *ANALISIS SOAL PENILAIAN FORMATIF BAHASA JEPANG KELAS XI SMA NEGERI 1 SIDOARJO TAHUN AJARAN 2022/2023*. 07(02).
- Ramadhani, L., Putri, R., Destriyanti, V., & Febrianti, N. (2022). *ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB B-CFLORA INDONESIA*.
- Rasyuka, S. S., & Hapudin, M. S. (2024). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VB DI SD NEGERI PONDOK JAGUNG 01. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Rohmah, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika* (B. Ashari, Ed.). UAD PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=wRExEAAQBAJ&lpg=PR1&ots=TICSeLPvdC&dq=matematika&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q=matematika&f=false>
- Santos, E., & Dwi Pamungkas, M. (2021). Teori Behaviour (E.Throndike) dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *PRISMA*, 4, 174–178. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Saputri, H., Zulhijrah, Larasati, N., & Shaleh. (2023). ANALISIS INSTRUMEN ASSESMEN : VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA BEDA BUTIR SOAL. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05).
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sari, P. S., Sazkia, A., & Khaliffatulsadiyah. (2020). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021a). 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. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021b). 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. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Sulaiman, Yendri, O., Suhrman, L. D., Rachmandhani, S., & Baka, C. (2024). *METODE & MODEL PEMBELAJARAN ABAD 21* (E. Rianty, Ed.). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Suryani, A., Made Suarjana, I., & Artini, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ>
- Susanti, Y. (2022). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Number 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Syavira, V. F., & Novtiar, C. (2021). ANALISIS KESALAHAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN CACAH DAN PECAHAN. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.1671-1678>
- Teranikha, E., Fatonah, S., Saputro, S. A., Profesi, P., & Prajabatan, G. (2024). *Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wolo, K. A., & Nugroho, P. I. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa/Mahasiswi FEB Akuntansi UKSW di Masa Pandemi COVID 19. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 12(1), 212. <https://doi.org/10.23887/jap.v12i1.33559>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yunus Hasibuan, M., & Ritonga, T. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT*.
- Zuriatun Hasanah, A. S. H. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA*.

