



Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) Tehadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar

Khoirul Amri^{1*}, Syafentina Maya Arinjani², Wulan Sutriyani³
Prodi PGSD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara

ABSTRAK: Sekolah dasar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournamet*). Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kepustakaan (*Library research*). Studi kepustakaan merupakan suatu kerangka, konsep atau orientasi untuk melakukan analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan. Sumber-sumber rujukan (buku, jurnal, majalah) yang diacu hendaknya relevan dan terbaru (*state of art*) serta sesuai dengan yang terdapat dalam pustaka acuan. Dari kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan model TGT (*Teams Games dan Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar, selain itu penerapan model TGT (*Teams Games dan Tournament*) juga dapat meningkatkan aktifitas Guru, aktifitas siswa serta *collaborative* siswa.

Kata kunci: Matematika, model pembelajaran TGT, Hasil belajar Matematika

ABSTRACT: This study aims to determine the results of student mathematics learning in elementary schools using TGT (*Teams Games and Tournamet*) type cooperative learning. The research used is a type of library research (*Library research*). Literature studies are a framework, concept or orientation to analyze and classify facts collected in the research carried out. The reference sources (books, journals, magazines) referred to should be relevant and up-to-date (*state of art*) and in accordance with those contained in the reference library. From the literature review shows that the application of the TGT model (*Teams Games and Tournaments*) can improve student mathematics learning outcomes in elementary schools, besides that the application of the TGT model (*Teams Games and Tournaments*) can also increase teacher activities, student activities and student *collaboratives*.

Keyword: Math, TGT learning model, math learning outcomes

Submitted: 4-06-2022; Revised: 13-06-2022; Accepted: 19-06-2022

PENDAHULUAN

Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang secara sadar dan sengaja yang ditandai dengan perubahan tingkah laku lebih baik dari sebelumnya. Menurut Slameto dalam Wandini (2019: 15) Menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Afandi et al (2013: 3) belajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Dari berbagai teori diatas bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya atau perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Seseorang dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku lebih baik dari sebelumnya dan terjadi peningkatan kemampuannya, sebagai hasil dari belajar.

Hasil belajar Menurut Hamalik (2008: 30), adalah terjadinya perubahan tingkah laku ketika seseorang telah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Afandi et al (2013:6) Hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), minat atau emosi (Afektif) dan motorik (psikomotorik) pada peserta didik. Dari pendaot tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari aspek kognitif, afektik, maupun psikomotor dari hasil proses belajar yang dilakukan

hasil belajar ini di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya dari intern peserta didik yaitu faktor jasmani yang meliputi kesehatan dan kondisi tubuh, Faktor Psikologis yang meliputi intelektual, minat, bakat, dan motivasi, serta faktor kelelahan. Dan juga dari eksternal peserta didik yaitu faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik dan faktor lingkungan sekolah yang meliputi kurikulum, relasi dengan guru, relasi dengan siswa, metode dan alat pelajaran (Wandini :17-19).

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah, model, metode, strategi, pendekatan, media, fasilitas dan lingkungan belajar (Hasibuan dkk 2021:1). Maka dari itu Guru harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran. jadi lembaga pendidikan dan guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. hal ini dikarenakan pendidikan adalah salah satu aspek yang menjadi penentu kecerdasan suatu bangsa. Untuk itu di perlukan lembaga pendidikan dan guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sutriyani et al 2022:220). apalagi di sekolah dasar di mana semua muatan pelajaran diajarkan oleh satu guru yang sama. Salah satunya muatan pelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu

memajukan daya pikir manusia. Matematika terbagi menjadi tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri tetapi ada pendapat lain yang menyatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika yang mencakup teori bilangan dan statistika, aljabar, geometri dan analisis (Wandini 2019: 1)

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan bapak Sudono, S.Pd. selaku guru kelas III di SDN Tegalombo 04 didapatkan informasi bahwa hasil pembelajaran materi bangun datar di kelas tersebut belum memenuhi standari Kriteria ketuntasan minimum yaitu 75 di mana dari 16 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 ada 2 peserta didik, yang mendapatkan nilai 75 ada 3 peserta didik, sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah 75 ada 11 peserta didik. Hal tersebut membuktikan jika materi tersebut dirasa sulit oleh siswa kelas III di SDN Tegalombo 04.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah model pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional, dan juga kurangnya rasa kepedulian peserta didik yang memiliki hasil belajar tinggi kepada teman yang memiliki kemampuan lebih rendah. Selain itu juga disebabkan oleh kurangnya aktifitas siswa dalam berdiskusi atau kegiatan yang menumbuhkan pola pikir yang aktif dan kreatif. Berdasarkan masalah tersebut guru harus memilih model metode dan media yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT (*Teams, games and Tournament*) yang bisa dipadukan dengan bantuan media ular tangga.

Model pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams, Games and Tournament*). Secara umum sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para peserta didik beromba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademiknya setara seperti mereka (Afandi et al 2013: 77). Model TGT (*Teams games and tournament*) merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru, sebagai ganti test tertulis (Asma dalam khalimah 2018: 22).

Penerapan Model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan. Maka dari itu model pembelajaran TGT diharapkan mampu menghilangkan anggapan peserta didik bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Dalam implementasi model pembelajaran TGT juga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan baik segi kesesuaian media materi maupun karakteristik peserta didik, di mana salah satu karakter dari anak SD adalah bermain (Nopiani dkk 2013:4). Permainan yang di pakai dapat di ambil dari permainan yang sudah di kenal peserta didik sehari - hari namun permainan buka sembarang permainan melainkan permainan yang mengedukasi salah satunya adalah permainan ular tangga.

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan NI Ketud Dewiyanti pada tahun 2018 tentang “Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (tgt) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika” menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan ular tangga mendapatkan nilai lebih tinggi di bandingkan hasil belajar siswa tanpa penerapan model pembelajaran TGT. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga adalah 79,35 berada pada kategori cukup dan rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang tidak mengikuti pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga adalah 72,85 berada pada kategori cukup.

Berdasarkan latar belakang, obsevasi dan penelitian sebelumnya. maka peneliti akan mengambil Judul “Analisis Penggunaan Model *Tgt (Teams, Games And Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini rumusan masalah berupa: bagaimana Penggunaan Model *Tgt (Teams, Games And Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Model *Tgt (Teams, Games And Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

Defenisi Belajar

Menurut slameto dalam Wandini (2019: 15) Menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Afandi et el (2013: 3) belajar adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Dari berbagai teori diatas bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha seseorang yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya atau perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Seseorang dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku lebih baik dari sebelumnya dan terjadi peningkatan kemampuannya, sebagai hasil dari belajar

Hasil Belajar

Hasil belajar Menurut Hamalik (2008: 30), adalah terjadinya perubahan tingkah laku ketika seseorang telah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Afandi et el (2013:6) Hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), minat atau emosi (Afektif) dan motorik (psikomotorik) pada peserta didik. Dari pendaot tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar

adalah perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari aspek kognitif, afektik, maupun psikomotor dari hasil proses belajar yang dilakukan

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya dari intern peserta didik yaitu faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan kondisi tubuh, Faktor Psikologis yang meliputi intelektual, minat, bakat, dan motivasi, serta faktor kelelahan. Dan juga dari eksternal peserta didik yaitu faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik dan faktor lingkungan sekolah yang meliputi kurikulum, relasi dengan guru, relasi dengan siswa, metode dan alat pelajaran (Wandini :17-19).

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah, model, metode, strategi, pendekatan, media, fasilitas dan lingkungan belajar (Hasibuan dkk 2021:1). Maka dari itu Guru harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams, Games and Tournament)

Model pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams, Games and Tournament*). Secara umum sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berombak sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademiknya setara seperti mereka (Afandi et al 2013: 77). Model TGT (*Teams games and tournament*) merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru, sebagai ganti test tertulis (Asma dalam khalimah 2018: 22).

Penerapan Model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan. Maka dari itu model pembelajaran TGT diharapkan mampu menghilangkan anggapan peserta didik bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Dalam implementasi model pembelajaran TGT juga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan baik segi kesesuaian media materi maupun karakteristik peserta didik, di mana salah satu karakter dari anak SD adalah bermain (Nopiani dkk 2013:4). Permainan yang dipakai dapat diambil dari permainan yang sudah dikenal peserta didik sehari-hari namun permainan bukan sembarang permainan melainkan permainan yang mengedukasi salah satunya adalah permainan ular tangga.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah termasuk penelitian kepustakaan (Library reseach), penelitian kepustakaan adalah penelitian di mana data tidak diperoleh dari lapangan tetapi dari perpustakaan atau tempat yang menyimpan referensi,

dokumen-dokumen yang berisi data yang telah teruji validitasnya (Sugiyono 2019: 14). Studi kepustakaan merupakan suatu kerangka, konsep atau orientasi untuk melakukan analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan. Sumber-sumber rujukan (buku, jurnal, majalah) yang diacu hendaknya relevan dan terbaru (state of art) serta sesuai dengan yang terdapat dalam pustaka acuan. Tujuan melakukan literatur review adalah untuk mendapatkan landasan teori yang bisa mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti (Siregar 2019: 49)

Jadi penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Sedangkan sumber data sekunder yakni artikel jurnal, majalah, dan sumber bacaan lainnya yang mendukung dengan objek penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis isi atau content analysis yakni metodologi yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan dari sebuah dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran Kooperatif learning tipe TGT

Model pembelajarn kooperatif learning tipe *Team Games and Tournament* Menurut Nurochim (2013: 67) adalah salah salah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengadung unsur permainan. Sedangkan Saco dalam Nurdyansah (2016: 77) Menyatakan bahwa pembelajaran TETGT siswa memainkan permaian dengan anggota - anggota tim untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing, dimana permainan disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif learning tipe TGT (*Team Games and Tournament*) adalah model pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa untuk bekerjasama dengan teman sebaya dalam sebuah permainan untuk memperoleh skor tertinggi pada kelompoknya masing -masing.

Sintak model pembelajaran kooperatif learning TGT menurut Shoimin (2014:204) adalah sebagai berikut:

1). *Clas Presentation*

Penyajian kelas yaitu Guru menyampaikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, pokok materi, pengajaran langsung melalui penjelasan singkat diskusi atau dengan ceramah yang dipimpin guru secara langsung.

2) *Teams*

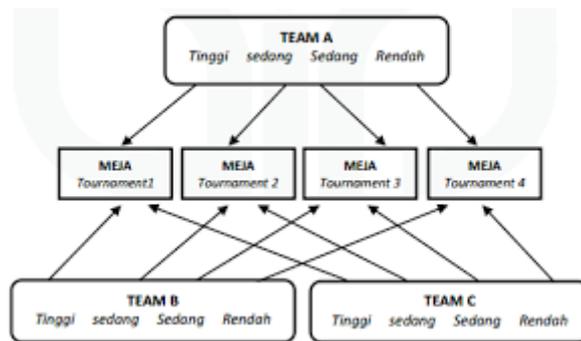
Teams yaitu pembagian kelompok-kelompok dengan anggota 4 sampai 6 siswa dengan kriteria berdasarkan nilai akademik, ras, etnitas dan jenis kelamin.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan relevan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan dari hasil presentasi kelas. Permainan ini siswa memilih kartu bernomor dan siswa mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Bagi siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

4) *Tournament*

Tournament ini dilakukan dengan guru membagi siswa ke dalam meja turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya dikelompokkan pada meja II dan seterusnya.



Gambar 1 penempatan meja turnamen siswa

5) *Team recording*

Guru mengumumkan kelompok pemenang, di mana masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Hasil belajar dengan model pembelajaran Kooperatif learning tipe TGT

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hasibuan et al (2021) dengan judul peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui penerapan model tipe TGT, Penelitian ini dilakukan pada kelas III SDN 200409 yang beralaskan di Padangsidempuan Hutaimbaru. pada kelas III Terdapat 27 siswa, di mana pada tahap awal sebelum penelitian rata-rata kelas masih berada pada nilai 70, kemudian setelah menerapkan model pembelajaran tipe TGT pada siklus pertama rata-rata kelas naik menjadi 75,04. Lalu pada siklus kedua pada siklus kedua terjadi lagi kenaikan rata-rata kelas menjadi 86,64. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dari penerapan model pembelajaran tipe TGT.

Penelitian yang dilakukan Febriana et al (2018) dengan judul "Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan ketrampilan Collaborative siswa SD". Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Salatiga 02 dengan jumlah siswa 46. Pada pra siklus sebelum penelitian didapati bahwa collaborative siswa masih berada di kriteria rendah yaitu sekitar 76 % sedangkan 24% berada pada kategori sedang. Setelah menerapkan model pembelajaran TGT terdapat kenaikan collaborative siswa 9% pada kategori rendah, 24% pada kategori sedang 68% persen pada

kategori tinggi. Sedangkan pada siklus kedua collaborative siswa menjadi naik yaitu 24% Kategori sedang dan 76% pada kategori tinggi. Kenaikan collaborative siswa ini juga berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa di mana pra siklus rata-rata adalah 64,84 siklus satu rata-rata 81,08 dan pada siklus dua rata-rata 90,76.

Penelitian yang di lakukan Khalimah (2018) dengan judul “Meningkatkan Hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui model pembelajaran *teams games tournament*”. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN Majaksinga Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang. Di mana hasil belajar siswa yang pada pra siklus rata-rata 61,53% meningkat menjadi 73,07% pada siklus pertama, kemudian meningkat lagi pada siklus kedua menjadi 88,46%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari pra siklus, siklus I dan pada siklus II. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Majaksingi Borobudur.

Penelitian yang dilakukan Rahmadani (2019) dengan judul “Kefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pokok bahasan pecahan sederhana kelas III SDN Tanjungsari 1 sidoarjo”. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Dari penelitian ini didapatkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT aktifitas guru berada pada 81,6% dapat dikategorikan tinggi, aktifitas siswa sebesar 85,4% yang tergolong dalam kategori sangat aktif. kemudian hasil belajar dihitung dengan ketuntasan klasikan mencapai 82,60%.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Ikha (2018) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD”. Penelitian dilakukan di kelas IVB SD Negeri Sendangmulyo sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 36 dan kelas IVC sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 35. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa pada kelas eksperimen pada pretest ketuntasan klasikalnya sebesar 17% kemudian pada posttest ketuntasan klasikalnya mencapai 94%. Sedangkan di kelas kontrol data pretest ketuntasan klasikalnya sebesar 9% kemudian pada posttest mencapai 77%. Hal tersebut menunjukkan jika penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar pada kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian yang dilakukan Hasibuan et al, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas materi bangun datar di SDN padangsidimpunan Hutaimbaru. Hasil Penelitian yang dilakukan Febriana et al menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan Collaborative siswa yang juga berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa. Hasil Penelitian yang dilakukan Halimah penerapan model TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil

penelitian Rahmadani penerapan model pembelajaran TGT juga meningkatkan aktifitas Guru, aktifitas siswa dan juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. hasil penelitian yang di lakukan Nugroho dan Ika juga mendapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika secara signifikan.

Maka dari itu dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktifitas guru, aktifitas siswa, dan collaborative siswa yang juga berdampak pada hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran matematika. Dalam penerapan model TGT ini juga dapat diintegrasikan dengan bantuan media permaiana yang kreatif dan edukatif seperti ular tangga dan sebagainya..

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, et el. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang : Unissula press
- Aris, shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Dewiyanti, Ni kd. et el. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika* : Jurnal ilmiah pendeidikan dan pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesa, 2(1), 29-37
- Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Hasibuan, Mahmud Yunus et el. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt*. JIPDAS (Jurnal Pendidikan Dasar). 1(2). 1-4
- Khalimah, Siti Nur. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SdN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang)*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nopiani, Ni Md Erlin. Et el. 2013. *Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*. Mimbar Pgsd Undiksha. 1(1).
- Nugroho, I. R., & Ikha Listyarini. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(3), 236-245.

- Nurochim. 2013. Perencanaan pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2008. Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmadani, Aprianti. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) pada pokok bahasan pecahan sederhana kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidorajo*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(01), 55-71.
- Siregar, Amelia Zuliyanti Dan Nuliana Harahap. 2019. Strategi dan Tehnik Penulisan Karya Tulis Ilmiah. Sleman : Deepublish
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)*. Bandung Alfabeta.
- Sutawidjaja, A., & Afgani, J. (2015). *Konsep Dasar Pembelajaran Matematika*. *Pembelajaran Matematika*, 4(9), 51-57.
- Sutriyani, Wulan dan Herwin Widyatmoko. 2022. *Efektivitas Model Pbl(Problem Based Learning) Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*. 2(2), 220 – 230.
- Wandini, Rora Rizki. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan : Cv Widya Puspita.