



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN
SENILAI MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN NAYU BARAT 1 SURAKARTA**

Andhika Rahmad Romadhon¹, Dhany Efita Sari², Afila Nuri Wardani³
^{1,2,3} PGSD, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Corresponding email: andhikarahmad87@gmail.com

Received: 12 Maret

Revised: 14 Mei

Accepted: 20 Mei

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas IV SDN Nayu Barat 1 Surakarta. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan 2 siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 16 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa berjenis laki-laki dan 6 orang siswa berjenis kelamin perempuan. Indikator keberhasilan yang harus dicapai dengan nilai ketuntasan rata-rata 85%. Hasil kesimpulan penelitian ini bahwa, pada pra siklus didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan hasil rata-rata nilai sebesar 73,75% dengan jumlah persentase ketuntasan 48,16% sehingga hasil belajar rendah. Pada siklus I telah diterapkan model pembelajaran TGT, dengan hasil rata-rata nilai sebesar 74,69% dengan jumlah persentase ketuntasan 62,5%. Dan pada siklus II hasil rata-rata nilai sebesar 78,43% dengan jumlah persentase ketuntasan 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan dan melebihi KKM. Sehingga model pembelajaran TGT dapat dikatakan berhasil dengan baik.

Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, Teams Games Tournament (TGT).

Abstrack

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of students in fractional material mathematics subjects by using the Team Games Tournament (TGT) learning model in class IV of SDN Nayu Barat 1 Surakarta. This type of research is a Class Action Research (PTK) which is carried out with 2 cycles. Data analysis techniques using comparative descriptive analysis with the research subjects of grade IV students totalling 16 students, consisting of 10 male students and 6 female students. Indicators of success that must be achieved with an average success score of 85%. The conclusion of this study is that, in the pre-cycle, unsatisfactory results are obtained. With an average score of 73.75% with a percentage of 48.16% so that the study result is low. In cycle I, the TGT learning model

has been applied, with an average score of 74.69% with a percentage of 62.5% of proficiency. And in cycle II the average result of the value was 78.43% with a percentage of 87.5% of completeness. So that it can be concluded that the value of learning outcomes and the percentage of learning completeness have increased and exceeded KKM. So that the TGT learning model can be said to be successful.

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, Teams Games Tournament (TGT).*

PENDAHULUAN

Matematika adalah satu dari beberapa mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Matematika adalah sebuah bidang ilmu yang mengandung konsep-konsep abstrak dan disusun secara sistematis untuk memberikan pengalaman bernalar kepada peserta didik (Mahayasa, 2023). Matematika adalah disiplin ilmu yang menekankan pada pemahaman dan latihan sebagai proses dalam pembelajaran, Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah komunikasi matematis siswa mengomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Siagian, 2016) Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu guru yang kreatif dan inovatif dalam penerapan model, pendekatan, strategi, metode ataupun pendekatan, (Primayana, 2020).

Kenyataan yang terjadi adalah penguasaan siswa terhadap materi matematika masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa (Izzah & Azizah, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis, (2018) yang meyakini bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan mengerjakan soal matematika oleh peserta didik adalah kurangnya pemahaman konsep matematika, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, guru yang mengajar matematika secara monoton, materinya yang abstrak sehingga sulit dipahami, kurangnya kemampuan critical thinking dan problem solving peserta didik. Artinya dalam penggunaan metode mengajar tidak harus sama untuk semua pokok bahasan, sebab dapat terjadi bahwa suatu metode mengajar tertentu cocok untuk satu pokok bahasan tetapi tidak untuk pokok bahasan yang lain. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu metode mengajar yang bervariasi.

Kondisi seperti ini terjadi pula pada SD Negeri 1 Nayu Barat 1 Surakarta. Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa kelas VI bahwa penguasaan materi matematika oleh siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat berdasarkan daya serap hasil belajar pada

pembelajaran materi pecahan senilai didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan hasil rata-rata nilai sebesar 73,75% dengan jumlah persentase ketuntasan 48,16%. Sehingga masih tergolong dalam kategori di bawah KKM, yang berarti dalam konsep pemahaman siswa masih kurang memuaskan terhadap materi pecahan senilai terlebih pada soal cerita. Model pembelajaran matematika yang digunakan masih konvensional yakni suatu model pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini diduga merupakan salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa sehingga rendahnya prestasi belajar matematika siswa.

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan prestasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Salah satu alternatif penyelesaian yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan cocok digunakan untuk pembelajaran matematika karena berfokus pada keaktifan peserta didik (Erlina et al., 2023). Model pembelajaran ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya. Seperti namanya *Teams Games Tournament* selama pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan guru menerangkan materi tetapi juga dilakukan game serta turnamen yang dilakukan secara berkelompok, sehingga setiap kelompok berlomba-lomba untuk bisa memenangkan permainan (Sanusi & Widyaningsih, 2014). Langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menurut (Fauziah & Anugraheni, 2020) yakni 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok-kelompok heterogen, 3) melakukan permainan, 4) melakukan permainan dan turnamen, 5) memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang. Setiap tim terdiri 5-6 orang dengan tingkat kemampuan heterogen yang membuat setiap kelompok diberikan kebebasan untuk mengatur strategi bagaimana bisa memenangkan permainan turnamen mengerjakan soal untuk memperoleh skor tertinggi dari babak penyisihan sampai babak final untuk memenangkan pertandingan.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan tentang pemahaman konsep matematis diteliti oleh (Hikmatulfazriyah et al., 2023) diperoleh hasil tingkat pemahaman konsep matematika secara general peserta didik kelas IV sudah cukup baik, hal ini dibuktikan dengan siswa dapat menjawab lima indikator dari tujuh indikator yang diberikan. Penelitian lain mengenai pemahaman konsep pecahan di sekolah dasar dilakukan oleh (Fadhilah et al.,

2024) menyatakan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman matematis peserta didik pada materi penjumlahan pecahan campuran dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran menggunakan TGT berbantuan math quiz mampu menarik serta meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Yenny Royani, 2022) dengan hasil terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika secara general dengan hasil rata-rata responden peserta didik sebesar 71% sudah memahami konsep dan 26% siswa masih kesulitan dalam memahami konsep.

Melihat penguasaan siswa terhadap materi matematika kurang, maka dalam penelitian ini model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dan terjadinya kerja sama dalam kelompok dengan ciri utamanya adanya bermain atau game sehingga semua siswa berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan dan bertanggung jawab atas game tournament yang dilakukan. Dengan pemilihan model ini, diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Nayu Barat 1 Surakarta melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika materi pecahan senilai melalui Metode Teams Games Tournament (TGT). Dalam pembelajaran, peserta didik belajar bersama mengerjakan tugas dalam tim, kemudian mengikuti turnamen. Aktivitas belajar dan hasil belajar dalam tim merupakan penunjang dalam turnamen dimana perwakilan tim mengikuti kompetisi yang menentukan secara individual maupun kolektif. Tempat penelitian ini adalah Kelas IV SDN Nayu Barat 1 Surakarta, waktu penelitian ini adalah periode awal Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Nayu Barat 1 pada Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian sebanyak enam belas peserta didik, terdiri dari sepuluh siswa putra dan enam siswa putri. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Nayu Barat 1 pada Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik non tes berupa pengamatan dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan dan aplikasi kamera. Teknik tes berupa evaluasi hasil belajar. Alat pengumpulan data berupa soal ulangan harian. Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif komparatif. Data penelitian berupa data aktivitas belajar peserta didik dan data hasil belajar peserta didik. Data penelitian tersebut dideskripsikan menurut kategori tertentu. Prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan model spiral. Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan kedua sesuai tindakan dalam pembelajaran dan pertemuan ketiga sesuai hasil belajar berdasarkan tindakan dalam pembelajaran. Pada siklus berikutnya merupakan revisi dari siklus sebelumnya sesuai dengan hasil refleksi.

HASIL & PEMBAHASAN

1) Kondisi awal

Mata pelajaran matematika materi pecahan senilai pada pembelajaran prasiklus berjalan dengan klasikal dengan guru yang masih cenderung menerangkan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru. Pembelajaran matematika terlebih materi pecahan senilai adalah materi yang menuntut peserta didik mengembangkan daya bernalar kritis untuk bisa menyelesaikan permasalahannya, hal tersebut membuat peserta didik masih mengalami kesusahan dalam mengerjakan soal pecahan senilai dan pemahaman konsep peserta didik masih tergolong rendah karena pembelajaran di kelas dikemas dengan pembelajaran yang masih satu arah atau berpusat kepada guru. Hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan senilai pra siklus didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan hasil rata-rata nilai sebesar 73,75% dengan jumlah persentase ketuntasan 48,16%. Sehingga masih tergolong dalam kategori di bawah KKM yang berarti dalam konsep pemahaman siswa masih kurang memuaskan terhadap materi pecahan senilai terlebih pada soal cerita.

2) Siklus I

Pembelajaran matematika pada pecahan senilai pada siklus I ini menggunakan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yakni Teams Games Tournament (TGT). Siswa yang sudah dibagi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisis siswa dengan tingkat kesiapan belajar yang berbeda-beda atau heterogen. Pelaksanaan game dilakukan pada masing-masing kelompok dan ketika

setiap kelompok sudah paham mengenai cara bermain game diadakan turnamen sengan perwakilan masing-masing kelompok untuk melakukan turnamen dan diperoleh kelompok dengan skor tertinggi yang akan mendapatkan penghargaan. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa pada siklus I ini yaitu 1) siswa berdiskusi secara aktifas dalam kelompok (C), 2) siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman sejawat mengenai pecahan seniali dengan aktif (C), 3) siswa bertanya kepada guru secara aktif (C). Hasil rata-rata nilai sebesar 74,69% dengan jumlah persentase ketuntasan 62,5%. Sehingga masih tergolong dalam kategori di bawah KKM tetapi dalam persentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup sigifikan yang berarti kuantitas siswa dalam memahami konsep pecahan semakin bertambah.

3) Siklus II

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sama dengan aktivitas yang dilakukan pada siklus I tetapi dengan materi yang lebih berjenjang. Sehingga diperoleh hasil yaitu : 1) siswa berdiskusi secara aktif dalam kelompok (B), 2) siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman sejawat mengenai pecahan seniali dengan aktif (B), 3) siswa bertanya kepada guru secara aktif (B). Hasil rata-rata nilai sebesar 78,43% dengan jumlah persentase ketuntasan 87,5%. Sehingga dalam siklus II nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan dan melebihi KKM dengan nilai presentase ketutasan belajar yang mengalami peningkatan yang sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus yaitu kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

1) Kondisi awal

Mata pelajaran matematika meteri pecahan senilai pada pembelajaran prasiklus berjalan dengan klasikal dengan guru yang masih cenderung menerangkan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah adalah pembelajaran yang amsih cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik menjadi pasif saat pembelajara di kelas (Rivalina & Siahaan, 2020) . Pembelajaran matematika terlebih materi pecahan senilai adalah materi yang menuntut peserta didik mengembangkan daya bernalar kritis

untuk bisa menyelesaikan permasalahannya, hal tersebut membuat peserta didik masih mengalami kesusahan dalam mengerjakan soal pecahan senilai dan pemahaman konsep peserta didik masih tergolong rendah karena pembelajaran di kelas dikemas dengan pembelajaran yang masih satu arah atau berpusat kepada guru. Pecahan adalah materi yang sulit dipahami oleh peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar karena pecahan merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik harus bernalar kritis untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang disajikan dan permasalahan yang disajikan cenderung mengarah kepada kehidupan sehari-hari (Budiyanto & Abduh, 2023). Hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan senilai pra siklus didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan hasil rata-rata nilai sebesar 73,75% dengan jumlah persentase ketuntasan 48,16%. Sehingga masih tergolong dalam kategori di bawah KKM yang berarti dalam konsep pemahaman siswa masih kurang memuaskan terhadap materi pecahan senilai terlebih pada soal cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurhayanti et al., 2022) dengan materi pecahan pada pra siklus mendapatkan hasil yang masih rendah yakni 40% peserta didik yang mencapai KKM.

2) Siklus I

Pembelajaran matematika pada pecahan senilai pada siklus I ini menggunakan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yakni *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa yang sudah dibagi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisis siswa dengan tingkat kesiapan belajar yang berbeda-beda atau heterogen. Pelaksanaan game dilakukan pada masing-masing kelompok dan ketika setiap kelompok sudah paham mengenai cara bermain game diadakan turnamen dengan perwakilan masing-masing kelompok untuk melakukan turnamen dan diperoleh kelompok dengan skor tertinggi yang akan mendapatkan penghargaan. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran aktif yang dilakukan secara berkelompok dengan kelompok heterogen untuk bermain game dan turnamen guna mencari kelompok dengan perolehan skor tertinggi untuk meraih penghargaan (Suningsih, 2022). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa pada siklus I ini yaitu 1) siswa berdiskusi secara aktif dalam kelompok (C), 2) siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman sejawat mengenai pecahan senilai dengan aktif (C), 3) siswa bertanya kepada guru secara aktif (C). Hasil rata-rata nilai sebesar 74,69% dengan jumlah persentase ketuntasan 62,5%. Sehingga masih tergolong

dalam kategori di bawah KKM tetapi dalam persentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan yang berarti kuantitas siswa dalam memahami konsep pecahan semakin bertambah. Penggunaan model TGT pada siklus I meningkatkan hasil belajar daripada pada pra siklus dengan peningkatan sebanyak 11% dari hasil pra siklus 66% menjadi 77% pada siklus I yang membuat model pembelajaran TGT baik diterapkan untuk pembelajaran (Laia, 2024).

3) Siklus II

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sama dengan aktivitas yang dilakukan pada siklus I tetapi dengan materi yang lebih berjenjang. Sehingga diperoleh hasil yaitu : 1) siswa berdiskusi secara aktif dalam kelompok (B), 2) siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman sejawat mengenai pecahan senilai dengan aktif (B), 3) siswa bertanya kepada guru secara aktif (B). Hasil rata-rata nilai sebesar 78,43% dengan jumlah persentase ketuntasan 87,5%. Sehingga dalam siklus II nilai hasil belajar dan persentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan dan melebihi KKM dengan nilai persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pembelajaran penggunaan model *Teams Gaes Turnament* (TGT) yang meningkatkan pemahaman konsep peserta didik matematika dengan hasil observasi pada aktivitas positif siswa sebesar 86% pada siklus I dan 89% pada siklus II serta pengelolaan pembelajaran sebesar 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II, (2) melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II (Setianingsih et al., 2001).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan mengenai peningkatan pemahaman konsep pada materi pecahan senilai menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) SD Nayu Barat 1 Surakarta terjadi peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan dari penelitian pra siklus, siklus I, dan siklus II. Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik non tes berupa pengamatan dan dokumentasi kegiatan penelitian. Alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan dan aplikasi kamera. Teknik tes berupa evaluasi hasil belajar. Alat pengumpulan data berupa soal ulangan harian. Teknik analisis data dengan teknik analisis

deskriptif komparatif. Dengan hasil presentasi pada pra siklus yaitu Dengan hasil rata-rata nilai sebesar 73,75% dengan jumlah persentase ketuntasan 48,16%. Persentase pada siklus I hasil rata-rata nilai 74,69% dengan jumlah persentase ketuntasan 62,5%. Dan hasil persentase pada siklus II yaitu Hasil rata-rata nilai sebesar 78,43% dengan jumlah persentase ketuntasan 87,5%

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto, S. A. P., & Abduh, M. (2023). Pola Kesalahan Pengerjaan Soal Cerita Matematika Siswa Sekolah Dasar Berbasis Gender. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3000. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7626>
- 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.
- Fadhilah, D. L., Isrokatun, I., & Syahid, A. A. (2024). Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Math Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis pada Materi Penjumlahan Pecahan Campuran Siswa Kelas V SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 893–901.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Hikmatulfazriyah, S., Sunardin, S., & Unaenah, E. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri Kampung Bayur Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 670–679.
- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). Analisis kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika siswa kelas IV. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 210–218.
- Laia, O. (2024). Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Team Games Tournamaent) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMK Negeri 2 Sidua'ori Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 08(01), 5382–5396.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92.
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.334>
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321–328.
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran: Kearah Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 73–87. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.690>

- Sanusi, N. M., & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2001). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Myhammadiyah 8 Surabaya. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Suningsih, N. R. (2022). Kooperatif Model TGT Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 246–254. <https://doi.org/10.51878/language.v1i2.871>
- Yenny Royani, J. B. K. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Basic Education*, 3.