

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan kurikulum merupakan salah satu elemen penting dan wajib dalam Satuan Lembaga Pendidikan. Kurikulum dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena merupakan jantung dari suatu pendidikan ialah kurikulum Siregar (dalam Aprima, Sari, 2022:96).

Sesuai dengan surat edaran Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 pada tanggal 10 Februari 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang berisi 13 poin. Keputusan tersebut dijadikan dasar, payung hukum, dan dijadikan rujukan oleh sekolah-sekola, madrasah, dan lembaga pendidikan atau lembaga-lembaga yang melaksanakan implementasi kurikulum merdeka di Indonesia (Sari, 2023: 3).

Kurikulum merdeka merupakan cara dalam menjawab tantangan pendidikan yang terjadi akibat adanya krisis pendidikan pasca pandemi. Kurikulum merdeka lahir untuk mengatasi permasalahan pendidikan pada masa pandemi, beberapa kebijakan baru secara konseptual memberikan kebebasan baik bagi lembaga maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Perubahan kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan perubahan dalam dunia pendidikan yang lebih berfokus pada pengembangan karakter berdasarkan kompetensi Indrata (dalam Ardianti, Amalia, 2022: 400).

Kurikulum merdeka diharapkan dapat menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif. Program kurikulum merdeka bukanlah pengganti dari program yang

sudah berjalan akan tetapi untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan Achmad (dalam Aprima, Sari , 2022:96).

Supini (dalam Chotimah, Rozhana, dkk., 2023: 4041-4402) menyebutkan ada beberapa karakteristik kurikulum merdeka (1) Fokus terhadap materi yang esensial (literasi dan numerasi), (2) Lebih fleksibel, (3) Perangkat ajar yang cukup memadai, (4) Sekolah Dasar mengajarkan kurikulumnya sendiri, dan jumlah jam (JP) diputuskan setiap tahun, (5) Bersama-sama, sains dan ilmu sosial membentuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)., (6) Bahasa Inggris dipilih sebagai topik berdasarkan kesiapan satuan pendidikan, (7) Musik, seni lukis, teater atau tari adalah empat disiplin ilmu seni budaya yang dapat dipilih oleh peserta didik , (8) Kurikulum pembelajaran mandiri sekolah dasar meningkatkan pembelajaran individual sesuai dengan tingkat pencapaian peserta didik , (9) Program pengembangan profil peserta didik pancasila, kombinasi pembelajaran akademik (sekitar 70-80 % waktu kelas) dan pembelajaran ekstrakurikuler (20-30 % waktu kelas), (10) Meningkatkan evaluasi formatif dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian peserta didik , kurikulum pembelajaran mandiri di sekolah dasar dievaluasi,dan (11) Tidak ada perbedaan antara evaluasi sikap, pengetahuan, dan kemampuan.

Tujuan kurikulum merdeka menurut Junairdi (dalam Chotimah, Rozanah, dkk., 2023: 4402) adalah (1) Menguatkan pendidikan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, (2) Reformasi kurikulum untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad 21, (3) Meningkatkan standar sistem pendidikan Indonesia, dan (4) Mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang menglobal, ia hidup di alam tanpa batas. Tak ada negara yang menolak kehadirannya dan tak ada agama yang melarang dalam mempelajarinya, ia tidak mau berpolitik dan tidak mau pula dipolitisasi. Eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan kehidupannya terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan manusia, karena tidak ada kegiatan manusia yang terlepas dari matematika. Matematika telah menjadi ratu sekaligus pelayan bagi ilmu yang lain Karamullah (dalam Suryani, Suarjana, dkk., 2020: 30).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern di bidang informasi dan komunikasi. Dalam perkembangan peradaban modern, matematika memegang peran penting karena semua ilmu pengetahuan membutuhkan ilmu matematika. Dalam kehidupan sehari-hari matematika dapat digunakan untuk berdagang, berbelanja, berkomunikasi, dan lain sebagainya. Oleh karenanya matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Lestari, Hariyani, dkk., 2018 :116).

Berdasarkan paparan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang membahas angka, perhitungan serta masalah numerik yang dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika seringkali menjadi momok yang menakutkan untuk peserta didik, matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena berkaitan dengan angka dan berhitung, selain itu kesulitan lain yang dialami peserta didik adalah rumus-rumus yang harus dimiliki yang digunakan dalam memecahkan masalah. Sehingga peserta didik cenderung menjauhi pelajaran matematika

karena seringnya mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Akibatnya peserta didik kurang tertarik pada pelajaran matematika dan cenderung untuk menghindarinya. Oleh karena itu, sudah semestinya menjadi tugas seorang guru mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik (Rizkinta, 2021: 444).

Pecahan adalah salah satu bagian dari matematika, materi tersebut termasuk esensial dan harus dikuasai setiap peserta didik sekolah dasar. Bagi peserta didik sekolah dasar konsep pada pecahan bukan merupakan konsep yang mudah untuk dipahami dan dipelajari apalagi banyak kesalahan peserta didik dalam mengoprasikannya Suryana (dalam Rofiqoh, 2020; 42).

Pecahan termasuk salah satu materi matematika yang menjadi salah satu topik yang sulit untuk diajarkan, menurut Heruman (dalam Berlian, 2021: 24-25) kesulitan materi pecahan terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sulitnya pengadaan media pembelajaran, sehingga guru hanya mengajarkan pengenalan angka seperti pada pecahan $\frac{1}{2}$ satu sebagai pembilang dan dua sebagai penyebut. Pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dalam bagian yang dimaksud ialah bagian yang diperhatikan yang biasanya ditandai dengan arsiran bagian inilah yang dinamakan pembilang adapun bagian yang utuh ialah bagian yang dianggap sebagai satuan atau penyebut.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 06 Oktober 2023 pukul 08.00 WITA s.d. selesai di kelas IV SDN Gambut 3 bahwa pada saat proses pembelajaran matematika masih belum optimal. Ada beberapa faktor penyebab pembelajaran matematika masih kurang optimal di antaranya : (1) peserta didik

cenderung pasif dan kurang aktif, (2) Belum terlihat menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran, (3) Hasil belajar peserta didik matematika belum optimal. Terbukti dari hasil Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 0-59 yang terdiri dari 14 orang peserta didik hanya 1 peserta didik yang berada pada interval 85-100 (Sangat Baik) yang berarti hanya 8 %, sedangkan 2 orang peserta didik berada pada interval 75-84 (Baik) yang berarti hanya 14%, 3 peserta didik berada pada interval 60-74 (Cukup) yang berarti hanya 21% dan 8 orang peserta didik nya lagi berada pada interval 0-59 (Perlu Bimbingan) yang berarti 57% peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Adapun hasil wawancara pada tanggal 06 Oktober 2023 pada pukul 11.30 WITA s.d. selesai dengan Bapak Sya'rani, S.Pd.I selaku guru kelas IV SDN Gambut 3, dapat diperoleh keterangan bahwasanya masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran belajar peserta didik antara lain: (1) peserta didik kurang aktif, terlihat masih ada beberapa peserta didik yang diam saat guru bertanya, (2) peserta didik masih sulit memahami materi, (3) Hasil belajar matematika belum optimal. Sudah menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menjadikan pesert didik paham dengan materi yang diajarkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. .

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengatasi permasalahan tersebut dengan salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika. Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan rujukan dikarnakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

(TGT) merupakan model pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik peserta didik untuk lebih aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik . Adapun kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) adalah dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

Menurut Slavin (dalam Sardi, Ahmad, dkk., 2023: 3-4) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Sebelum penelitian ini, beberapa peneliti telah melakukan penelitian yang relevan untuk mengadaptasi paradigma pengajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian oleh Hamzah (2021) di jurnal dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Peserta didik SMA Negeri 2 Gorontalo, diperoleh motivasi belajar matematika peserta didik secara umum mengalami kenaikan rata-rata motivasi minimal cukup baik yang awalnya sebesar 75 % peserta didik menjadi sebesar 90 % peserta didik di kelas X. Dan hasil tes yang dilaksanakan pada setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65,40 dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 69,00.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Bahreizy dan Setyawan (2023) di jurnal dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SDN Dinoyo, diperoleh peningkatan sebesar 58% pada siklus I dan 70% pada siklus II. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari peningkatan siklus I dan II. Peningkatan jumlah peserta didik yang dapat menuntaskan pembelajaran juga meningkat sebesar 5 peserta didik. siklus I jumlah peserta didik menuntaskan sebanyak 14 peserta didik meningkat 5 peserta didik tuntas menjadi 19 peserta didik tuntas.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan judul MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA KELAS IV SDN GAMBUT 3, penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh peneliti diatas, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *puzzle* dan menggunakan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di ruang kelas empat SDN Gambut 3 untuk mata pelajaran matematika serta dilakukan pada tahun 2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengajar matematika melalui model TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas IV SDN Gambut 3?

2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui model TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas IV SDN Gambut 3?
3. Apakah model TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik matematika pada kelas IV SDN Gambut 3?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di latar belakang dan rumusan masalah yaitu pembelajaran matematika yang kurang efektif sehingga mengakibatkan peserta didik pasif, belum ada penggunaan model, maka dari itu menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang optimal. Dan terbukti dari hasil Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 8 orang peserta didik berada pada interval 0-59 (Perlu Bimbingan) yang berarti sebanyak 57% peserta didik belum tercapai tujuan pembelajaran.

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih karena peserta didik kelas IV adalah peserta didik peralihan yang bermula dari kelas III, yaitu kelas rendah. Maka pembelajaran yang dilakukan adalah permainan (*Game*) dan penjelasan.

Dimana model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana menyenangkan dan peserta didik lebih cenderung dapat memahami suatu materi jika berada pada keadaan menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi.

Maka dari itu dibutuhkan langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan materi. (2) peserta

didik dibagi dalam 4-5 kelompok, misal kelompok I, kelompok 2 , kelompok 3, kelompok 4 dan kelompok 5 yang bersifat heterogen. (3) guru membimbing peserta didik (4) guru mengadakan tournament (5) guru memberikan reward kepada pemenang tournament.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang luas dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan ide-ide baru agar tercapai proses pembelajaran inovatif dan kompeten. Meningkatkan kerjasama guru dan peserta didik dalam peningkatan hasil belajar matematika. Sebagai pendorong dalam perbaikan proses pembelajaran matematika yang lebih baik. Memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada guru sebagai pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif di antara anggota kelompok, meningkatkan perhatian pemahaman dan kreatifitas peserta didik pada matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik

c. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan yang luas dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bagi peneliti sebagai calon guru.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, aktivitas peserta didik dan aktivitas guru di kelas IV SDN Gambut 3, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 12 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 16 dengan kriteria baik.
2. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan dimana peserta didik mendapat presentase 57,20% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 85,70% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yakni dari ketuntasan individu sebanyak 7 peserta didik dan secara klasikal 50 kemudian meningkat menjadi 12 peserta didik dan secara klasikal sebesar 85,7.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah disampaikan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran yang perlu untuk diperhatikan yaitu :

1. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para guru dengan membekali berbagai metode dan model.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran di kelas sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) khususnya pada mata pelajaran matematika. Namun, disarankan kepada guru untuk memvariasikan model pembelajaran ini dengan model pembelajaran lain agar pembelajaran di kelas menjadi variatif.
3. Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan jangan menganggap pembelajaran matematika adalah pelajaran sulit, karena belajar pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat menjadi menyenangkan dan lebih menantang.
4. Bagi peneliti lain, dengan menggunakan model serta media pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan menyenangkan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu model *Team Games Tournament* (TGT). Di samping itu juga guru dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan model serta media pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran yang lebih

efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran matematika kearah yang lebih baik serta menggunakan model yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). Pengertian Penelitian Tindakan Kelas. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*, 14.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika Sd. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1).
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3).
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas Iv Sd Negeri 12 Gu. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*.
- Ash-Shiddiqie, M. Y. (2021). *Analisis Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar (Penelitian Kepustakaan Pada Peserta didik Sekolah Dasar)* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (Tgt) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2(2).
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (Tgt) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2(2).
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
- Bahreizy, M. F., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdn Dinoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(4).
- Chotimah, C., Rozhana, K. M., & Betekeneng, A. A. (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn Merjosari 3 Kota Malang. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(11).
- Darman, R. A. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia, 17.
- Dasopang, M. D., & Pane, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Fadhilah, I. N., Rodiyana, R., & Febriyanto, B. (2019). Pentingnya Model Pembelajaran Tgt Berbantu Lego Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, Pp. 1308-1309).
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5

- Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peserta didik Sma Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3).
- Hasriadi. 2020. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Hidayat, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, Pp. 700).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 28.
- Kamila, N. I. (2023). Skripsi Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monomath Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Statistika, 14.
- Mulyati, E., & Guntarsih. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Di Kelas V Sdn Patrokomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 4(1).
- Najiyah, N., & Faizah, S. N. (2019). Media Kertas Lipat Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Kelas Iv Di Mi Murni Sunan Drajat Lamongan. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2).
- Nehemia Setia, N. (2023). Pembelajaran Ragam Gerak Tari Sigh Penguten Menggunakan Model Kooperatif Tgt Melalui Permainan Mosen Di Sanggar Tanggai Lampung, 10.
- Nehemia Setia, N. (2023). Pembelajaran Ragam Gerak Tari Sigh Penguten Menggunakan Model Kooperatif Tgt Melalui Permainan Mosen Di Sanggar Tanggai Lampung,.
- Nuryana, S. (2020). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Realia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 Mi Ma'arif Gandu Mlarak Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, Iain Ponorogo), 29.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 10.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Peserta didik*. Deepublish 8.
- Rizkinta, E. N. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sdn 014680 Dari Buntu Pane. *Al-Fathonah*, 2(2), 444.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(02).

- Sa'adah, L., & Rahmawati, I. Pengembangan Media Cordbar Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Materi Luas Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar 2064.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Al-Irsyad: Journal Of Education Science*, 1(1).
- Sari, Y. P. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas Iv Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Di Sekolah Dasar Negeri Slawu Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*3. (Doctoral Dissertation, Universitas Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Jumadi, S. P. I., Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Edu Publisher, 2-7.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitingjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1).
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). 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).
- Sutawijaya, I. P. Y., & Sugiyono, S. (2020). Pengaruh Motivasi, Lingkungan Kerja, Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (Jirm)*, 9(11).
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1).
- Telaumbanua, A. S. (2016). *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta didik Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Materi Himpunan Di Kelas Vii Mts. S Mdi Lopian Kabupaten Tapanuli Tengah* (Doctoral Dissertation, Iain Padangsidempuan).
- Titiek, B. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram)12-14.
- Titiek, B. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1).
- Wati, O. D. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka Peserta didik Kelas X Sma Negeri 8 Kota Jambi* (Doctoral Dissertation, Universitas Batanghari Jambi).

- Widiningsih, D., & Praheto, B. E. (2023, December). Peningkatan Proses Pembelajaran Peserta didik Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas Iv Model Tgt. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 2, No. 1, Pp. 528-545).
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Peserta didik Kelas 5. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*.6(1).
- Wulandari, A. T., & Mariana, N. (2018). Eksplorasi Konsep Matematika Sekolah Dasar Pada Seni Tradisi Di Desa Trowulan Mojokerto. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1264.