

Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Papan Musi Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri Polowijen 1 Kota Malang Tahun Pelajaran 2024-2025

Wasiatun Nikmah, Sudi Dul Aji, Dian Purana Sari*

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia
wasiatun.nikmah94@gmail.com**

Abstract: *This study aims to enhance the engagement of 5th-grade students at SDN Polowijen 1, Malang City, in mathematics learning by implementing the Team Games Tournament (TGT) model assisted by the Musi board media. Student engagement was assessed based on five indicators: attention, discipline, problem-solving, cooperation and social relations, and the ability to express opinions. The study was conducted in two cycles using Classroom Action Research (CAR) methodology. The results showed an increase in student engagement across all indicators after applying the TGT learning model assisted by the Musi board. The most significant improvements were observed in the discipline and problem-solving indicators. In conclusion, the TGT learning model, combined with the Musi board learning media, proved effective in enhancing student engagement in mathematics learning.*

Key Words: *Team Games Tournament, Musi Board, Student Engagement, Mathematics Learning, Learning Model*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN Polowijen 1 Kota Malang pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung media papan Musi. Keaktifan siswa dinilai berdasarkan lima indikator, yaitu: perhatian, disiplin, pemecahan masalah, kerjasama dan hubungan sosial, serta kemampuan mengemukakan pendapat. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa pada semua indikator setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan papan Musi. Peningkatan terbesar terlihat pada indikator disiplin dan pemecahan masalah. Kesimpulannya, model pembelajaran TGT yang berbasis permainan dan didukung oleh media pembelajaran papan Musi terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Papan Musi, Keaktifan Siswa, Pembelajaran Matematika, Model Pembelajaran

Pendahuluan

Keaktifan dalam pembelajaran merupakan keterlibatan aktif seorang peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Nurhidayah, 2018). Bukan hanya sekedar kehadiran fisik di kelas, tetapi juga melibatkan partisipasi mental, emosional, dan fisik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sudjana (2016) menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya, mencari informasi, berdiskusi, dan menilai diri sendiri. Keaktifan peserta didik sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran karena keaktifan dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi, dan mengembangkan keterampilan. Namun, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam

memahami konsep-konsep matematika. Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Akibatnya, minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika cenderung rendah. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan aktif peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Juli 2024 terhadap peserta didik kelas 5 di SDN Polowijen 1 Kota Malang, terlihat tingkat partisipasi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya inisiatif peserta didik untuk bertanya, memberikan jawaban, dan bekerja sama dengan teman. Kurangnya keaktifan peserta didik dikarenakan guru kelas hanya menggunakan model pembelajaran ceramah serta menggunakan media pembelajaran berupa video yang berisi materi pembelajaran.

Melihat dari fenomena tersebut peneliti memberikan sebuah solusi yakni menerapkan model pembelajaran berbasis game yang dibantu dengan media pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan peserta didik. Peneliti mengharapkan dengan menerapkan model ini, keaktifan peserta didik akan meningkat, serta dengan bantuan media pembelajaran papan musisi diharapkan peserta didik mampu memahami materi KPK dan FPB dengan lebih mudah.

Astuti & Kristin, (2017) mengatakan bahwa berhasil tidaknya suatu pembelajaran di sekolah bergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menawarkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam implementasinya, Model TGT (*Teams Games 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). Selain itu Model TGT, yang merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif, telah diidentifikasi sebagai strategi yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Amri et al., 2022; Fitriani et al., 2024).

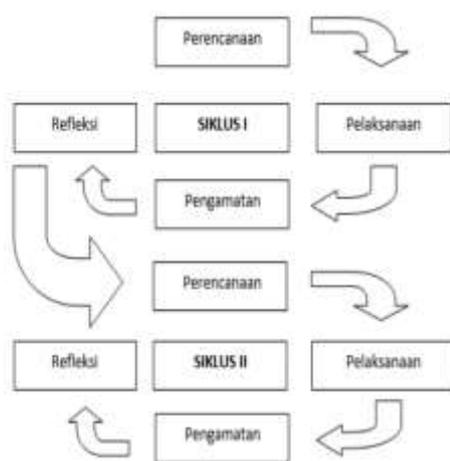
Dalam penelitian ini, media pembelajaran juga akan digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung penerapan model TGT. Media pembelajaran yang menarik dan relevan diharapkan dapat menambah daya tarik peserta didik terhadap pelajaran matematika, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Sebagai salah satu komponen dalam sistem, media memiliki fungsi sebagai salah satu bentuk komunikasi nonverbal. Sebagai salah satu komponen penting dalam suatu proses pembelajaran, itu berarti media mutlak harus ada atau harus digunakan dalam setiap pembelajaran (Hasibuan et al., 2022). Peneliti memilih media pembelajaran "Papan Musisi" atau Papan Multifungsi sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran TGT. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nisa, Afriyuni dan Korina (2021) menyatakan media papan multifungsi mampu membantu kegiatan belajar mengajar dan membantu minat belajar peserta didik, serta alat peraga papan multifungsi bisa digunakan dalam pembelajaran matematika. Dengan menggabungkan model TGT dan media Musisi, diharapkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas 5 SD dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 5 SDN Polowijen 1 Kota Malang dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media pembelajaran Papan Musi.

Metode

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskripsi. Menurut Sanjaya 2016, PTK merupakan suatu proses perbaikan pembelajaran di kelas yang dilakukan secara bertahap. Penelitian terdiri atas beberapa siklus dan setiap siklus ada empat tahap yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan, dan melakukan refleksi, sebagaimana yang digambarkan berikut ini. Dari tujuan PTK di atas semakin memantapkan peneliti untuk menggunakan metode penelitian ini, serta diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan proses belajar mengajar di dalam kelas. Pada penelitian ini peneliti menerapkan desain model PTK dari Kemmis dan Mc Taggart, karena desain PTK model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya. Berikut adalah desain PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2021)

Tahapan-tahapan yang terdapat pada PTK model Kemmis dan Mc Taggart diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Polowijen 1 Kota Malang. Sekolah ini terletak di Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Sumber data atau responden dalam penelitian ini semua peserta didik kelas V di SDN Polowijen 1 Kota Malang sebanyak 23 peserta didik sebagai subjek penelitian dalam penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran papan musu untuk meningkatkan keaktifan.

Setelah data terkumpul terkait dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran papan musu, maka langkah yang akan dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data hasil observasi terhadap setiap pelaksanaan tindakan siklus dengan metode analisis deskriptif kualitatif. Data aktivitas dalam

penelitian ini data aktivitas peserta didik dijamin dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan dengan memberi tanda cek list (v) pada lembar observasi. Teknik analisis data dipergunakan untuk melihat persentase aktivitas peserta didik dan guru dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka persentase

f = Frekuensi aktivitas

N= Banyaknya individu.

Selanjutnya dalam mengeksplanasi persentase yang diperoleh sebagai interpretasi aktivitas belajar, berpedoman kepada Arikunto (2021) seperti pada tabel 4 berikut.

Tabel 1. Kriteria Aktifitas

Kriteria	Persentase
Sangat Rendah	0-20
Rendah	21-40
Tinggi	41-60
Sangat Tinggi	61-100

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN Polowijen 1, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Penelitian dilakukan selama 2 siklus, yang mana setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan peserta didik kelas V di SDN Polowijen 1 terhadap materi Matematika “KPK dan FPB”, dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Berikut adalah hasil penelitian pada setiap siklus :

a. Kegiatan Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peserta didik kelas V tergolong pasif dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan ketika proses pembelajaran terjadinya tidak ada peserta didik yang bertanya. Selain itu ketika guru menanyakan hal yang mereka masih tidak mereka pahami, yang merespon hanya sedikit. Hal tersebut juga terlihat ketika guru kelas menerangkan materi terdapat peserta didik yang tidur, ada yang menggambar dan bermain sendiri. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas mengungkapkan bahwa kelas V lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan kegiatan dan mereka lebih senang dengan kegiatan yang menggerakkan badan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru sebagai pusat informasi, guru menggunakan metode ceramah yang diselingi demonstrasi dan

tanya jawab dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati keaktifan peserta didik dengan lembar observasi dengan lima indikator keaktifan. Berdasarkan tabel 1, hasil observasi menunjukkan bahwa indikator pertama yaitu perhatian sebesar 38,04%, indikator kedua yakni disiplin sebesar 44,07% , indikator ketiga yakni pemecahan masalah sebesar 35,87%, indikator keempat yakni Kerjasama dan hubungan sosial sebesar 40,22% dan indikator kelima yakni mengemukakan pendapat sebesar 35,87% dari skor maksimal.

Berdasarkan data angket yang telah peneliti observasi dapat diambil data yakni pada indikator pertama yaitu perhatian sebesar 63,29%, indikator kedua yakni disiplin sebesar 72,16% , indikator ketiga yakni pemecahan masalah sebesar 60,6%, indikator keempat yakni Kerjasama dan hubungan sosial sebesar 72,42% dan indikator kelima yakni mengemukakan pendapat sebesar 64,30% dari skor maksimal. Dari tiga instrumen keaktifan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik yang dilihat dari lima indikator yaitu: perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, mengemukakan pendapat atau ide, pemecahan masalah, dan disiplin masih rendah hal ini ditunjukkan bahwa keaktifan belum mencapai $\geq 75\%$ dari skor maksimal atau belum seluruhnya peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Agustus 2024 dan dilaksanakan selama 70 menit pelajaran (3 x 35 menit) dengan menggunakan mata Pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Pada tahap siklus I ini, peneliti melaksanakan tahap awal ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Perlakuan yang dilakukan peneliti dengan membagi kelompok diskusi berdasarkan tempat duduk, kemudian setiap kelompok diberi perlakuan. Setiap kelompok diberikan LKPD untuk dikerjakan, setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan di depan kelas. Peserta didik lainnya mendengarkan dan akan memberikan tanggapan.

Pengamatan dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik berdasarkan lembar observasi. Data observasi pada siklus ini menunjukkan indikator pertama yaitu perhatian sebesar 42,39% dari skor maksimal, indikator kedua tentang disiplin sebesar 44,57%, indikator mengemukakan pemecahan masalah sebesar 45,65%, indikator keempat tentang Kerjasama dan hubungan sosial sebesar 57,60% dan indikator mengemukakan pendapat sebesar 61,96% dari skor maksimal, jika disajikan pada tabel terlihat:

Tabel 2. Skor keaktifan peserta didik siklus I berdasarkan instrument observasi

No	Indikator	Pra siklus (%)	Siklus 1
1	Perhatian	38,04	42,39
2	Disiplin	44,57	44,57
3	Pemecahan Masalah	35,87	45,65
4	Kerjasama dan hubungan sosial	40,22	57,60
5	Mengemukakan pendapat	35,87	61,96

Sedangkan untuk data angket peserta didik dapat ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 3. Skor keaktifan peserta didik siklus I berdasarkan instrumen angket

No	Indikator	Pra siklus (%)	Siklus 1
1	Perhatian	63,29	70,42
2	Disiplin	72,16	74,65

3	Pemecahan Masalah	60,26	71,23
4	Kerjasama dan hubungan sosial	72,42	74,68
5	Mengemukakan pendapat	64,30	67,96

Siklus II

Peneliti melaksanakan siklus II pada hari Rabu, 28 Agustus 2024. Siklus kedua ini terdiri dari tiga rangkaian yaitu: perencanaan, tindakan dan pengamatan dan refleksi. Berdasarkan data yang diperoleh dari proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I, maka dibuatlah perencanaan tindakan dari siklus II sebagai berikut: menyusun deskripsi pembelajaran dengan membuat modul ajar, media papan musisi, lembar evaluasi, menyiapkan LKPD berupa Kumpulan soal yang akan dibuat dalam pertandingan, dan membuat media pembelajaran papan musisi. Selanjutnya kolaborator melakukan observasi dengan instrumen dan mengisi lembar observasi untuk mencari dan mengumpulkan data selama proses pembelajaran. Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan atau tidak terjadi pada saat pelaksanaan tindakan. Hasilnya digunakan untuk menetapkan tindak lanjut penelitian termasuk perubahan tindakan yang mungkin diambil bila siklus sebelumnya belum mampu mengatasi persoalan.

Data hasil observasi pada siklus kedua ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Tabel 4. Skor keaktifan peserta didik siklus II berdasarkan instrumen observasi

No	Indikator	Pra siklus (%)	Siklus I	Siklus II
1	Perhatian	38,04	42,39	70,65
2	Disiplin	44,57	44,57	75,00
3	Pemecahan Masalah	35,87	45,65	72,83
4	Kerjasama dan hubungan sosial	40,22	57,60	80,43
5	Mengemukakan pendapat	35,87	61,96	78,26

Data dari lembar observasi menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan yang cukup besar. Dari mulai indikator perhatian sebesar 70,65%, indikator disiplin sebesar 75,55%, indikator pemecahan masalah sebesar 72,83%, indikator kerjasama dan hubungan sosial sebesar 80,43% dan indikator terakhir yakni mengemukakan pendapat sebesar 78,26%. Sedangkan data angket pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dibanding saat pra siklus dan siklus pertama, data selengkapnya ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 5. Skor keaktifan peserta didik siklus II berdasarkan instrumen angket

No	Indikator	Pra siklus (%)	Siklus I	Siklus II
1	Perhatian	63,29	70,42	73,31
2	Disiplin	72,16	74,65	77,16
3	Pemecahan Masalah	60,26	71,23	80,90
4	Kerjasama dan hubungan sosial	72,42	74,68	77,00
5	Mengemukakan pendapat	64,30	67,96	70,12

Data dari lembar angket menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan yang cukup besar. Dari mulai indikator perhatian sebesar 73,31%, indikator disiplin sebesar 77,16%, indikator

pemecahan masalah sebesar 80,90%, indikator kerja sama dan hubungan sosial sebesar 77,00% dan indikator terakhir yakni mengemukakan pendapat sebesar 70,12%

Pembahasan Hasil Penelitian

Data tingkat keaktifan peserta didik diperoleh dari dua instrumen, yaitu: lembar observasi dan instrumen angket peserta didik. Pada siklus pertama dan kedua dari hasil instrumen lembar observasi diperoleh data pada indikator pertama yakni perhatian terdapat peningkatan cukup besar yakni sebesar 28,26%, pada indikator kedua yakni disiplin terdapat peningkatan sebesar 30,43, pada indikator ketiga yakni pemecahan masalah juga terdapat peningkatan sebesar 27,18%, pada indikator keempat yakni kerjasama dan hubungan sosial terdapat peningkatan sebesar 22,83%, dan pada indikator terakhir yakni mengemukakan pendapat terdapat peningkatan sebesar 16,39%. Lebih lengkapnya terlihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Data keaktifan peserta didik berdasarkan instrumen observasi

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari kelima indikator keaktifan peserta didik, peningkatan terbesar dari observasi terjadi pada indikator disiplin dan pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara kelompok menghasilkan hubungan yang interaktif antar anggota kelompok serta meningkatkan disiplin pada peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Trianto (2011), mengatakan bahwa selama bekerja sama dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Pada indikator pertama yakni perhatian terdapat peningkatan sebesar 2,89%, pada indikator kedua yakni disiplin terdapat peningkatan sebesar 2,51%, pada indikator ketiga yakni pemecahan masalah juga terdapat peningkatan sebesar 9,67%, pada indikator keempat yakni kerjasama dan hubungan sosial terdapat peningkatan sebesar 2,32%, dan pada indikator terakhir yakni mengemukakan pendapat terdapat peningkatan sebesar 2,16%, lebih lengkapnya terlihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Data keaktifan peserta didik berdasarkan instrumen observasi

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari kelima indikator keaktifan peserta didik, peningkatan terbesar dari observasi terjadi pemecahan masalah yakni sebesar 9,67%. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara kelompok menghasilkan hubungan yang interaktif antar anggota kelompok serta meningkatkan disiplin pada peserta didik. Sudjana (2016) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran melibatkan beberapa aspek, salah satunya adalah keterlibatan peserta didik dalam pemecahan masalah. Keaktifan ini mencakup partisipasi mental dan emosional peserta didik ketika mereka berusaha memahami dan mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar. Menurutnya, pemecahan masalah adalah salah satu bentuk keaktifan kognitif yang penting karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Proses memecahkan masalah secara berkelompok dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), peserta didik bisa saling melakukan kerjasama sehingga pemecahan masalah bisa terlaksana dengan maksimal.

Kesimpulan

Rendahnya aktivitas peserta didik merupakan salah satu permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Polowijen Kota Malang. Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa antara aktivitas siklus I dan aktivitas siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Sesuai data observasi peningkatan terbesar pada indikator disiplin sebesar 30,43% dari pra siklus sampai ke siklus yang kedua, sedangkan peningkatan terkecil pada indikator mengemukakan pendapat sebesar 16,30%. Sedangkan untuk data angket dapat ditarik kesimpulan peningkatan terbesar pada indikator pemecahan masalah dengan peningkatan sebesar 9,67% sedangkan peningkatan terkecil terlihat pada indikator mengemukakan pendapat sebesar 2,16%. Peningkatan keaktifan belajar disebabkan karena di dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT terjadi interaksi antar peserta didik dalam bekerjasama dalam mengerjakan tugas untuk keberhasilan bersama, selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik bekerjasama, saling peduli demi penguasaan materi untuk mencapai hasil yang lebih baik, sehingga terjadi peningkatan keaktifan. Kegiatan yang sangat menarik peserta didik pada model pembelajaran TGT yaitu adanya turnamen di setiap kegiatan inti. Ini merupakan tantangan bagi peserta didik untuk membuktikan kerjasama dan kemampuan tim yang dimilikinya. Selain itu dengan penggunaan media pembelajaran papan musisi dapat menjadi alat bantu peneliti dalam menyajikan materi KPK dan FPB.

Mengacu hasil penelitian yang sudah terlaksana, maka ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantuan media pembelajaran papan musisi dapat meningkatkan keaktifan dan belajar matematika peserta didik kelas V di SD Negeri Polowijen 1 Kota Malang pada tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut ditandai adanya peningkatan keaktifan yang

napak dari indikator-indikator keaktifan peserta didik pada tindakan siklus I hingga siklus II. Sehingga model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sebuah alternatif solusi apabila mendapati permasalahan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V jenjang sekolah dasar yang belum maksimal.

Daftar Pustaka

- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rumini, R., & Wardani, N. S. (2016). Upaya peningkatan hasil belajar tema berbagai pekerjaan melalui model discovery learning peserta didik kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati semester 1 tahun ajaran 2014-2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 19-40.
- Nurhidayah, N., Buhungo, T. J., & Setiawan, D. G. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Probyng Prompting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Suhu Dan Kalor Di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(03), 310-321.
- Zuanda, S., Mardhiyah, M., Fahrezi, D. W., & Afriza, A. (2024). Urgensi Pembinaan Pengembangan Profesionalitas Tenaga Pendidik dan Kependidikan. *Journal of Islamic Education El Madani*, 3(2), 65-72.
- Fitriah, E. N., Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi KPK dan FPB Menggunakan Alat Peraga Papan Multifungsi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16904-16911.
- Sari, D. M., & Usmaidar, A. A. B. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas IX MTS Al-Ma'arif Kecamatan Gebang. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 151-162.
- Kusumah, I. T., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2021). Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta didik Sekolah Dasar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 930-940).
- Cartono, C. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams-games tournament) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas v sd negeri 179/ix tanjung harapan semester i tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Larasanti, T. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV SD N 054 Senggoro Kecamatan Bengkalis.
- Aini, L. N., & Wijayanti, A. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 113-127.

- Khairunnisa, M., & Marsela, V. (2023). Penggunaan Media Papan Musi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Kelas V di MIS Air Tawar. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 23-30.
- Saraswati, S. (2021). TAHAPAN PTK. *Penelitian Tindakan Kelas*, 49.
- Slavin, Robert E. 2009. Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran TeamsGames Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA(Vol. 1, Issue 3, pp. 155–162).