

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023

Nika Apsari Rasheedah¹, Anita Trisiana², Ifa Hanifa Rahman³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

² Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: nikaaps30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika materi penyajian data peserta didik kelas V SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *One Grup Pretest-Posttest Desaign*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Gandekan Surakarta berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Tes dilakukan dua kali dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri Gandekan Surakarta dengan 30 soal pilihan ganda yang sudah dilakukan Try Out terlebih dahulu yang kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan terdapat 9 soal yang tidak valid dan 21 soal dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas adalah 0,884. Teknik analisis data berupa uji prasyarat menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis dengan rumus *paired sample t-test*. Berdasarkan analisis dari hasil *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 56,07 sedangkan hasil *posttest* rata-rata yang diperoleh adalah 82,32. Hal tersebut terlihat terjadi peningkatan antara *pretest* dengan *posttest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, memperoleh nilai $t_{hitung} = 11,511$ dan t_{tabel} dengan $df = (n-1)$ sehingga $(28-1) = 27$ pada taraf sig sebesar 5%, yaitu 1,703. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,511 > 1,703$ yang mempunyai arti H_0 diterima dan H_0 ditolak. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023.

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

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on Mathematics learning outcomes of grade V students of SDN Gandekan Surakarta for the 2022/2023 academic year. This research is a quantitative research experimental method with the design of One Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was grade V students of SD Negeri Gandekan Surakarta totaling 28 students. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. The test was conducted twice with the aim of determining the improvement of student learning outcomes before and after treatment. The instrument trial was carried out at SD Negeri Gandekan Surakarta with 30 multiple-choice questions that had been tried out first, which were then analyzed using validity tests and reliability tests. The validity test results showed that there were 9 questions that were invalid and 21 questions were declared valid. The reliability test result was 0.884. Data analysis techniques in the form of prerequisite tests

using the Kolmogorov Smirnov formula and hypothesis tests using the paired sample t-test formula. Based on the analysis of the pretest results obtained an average of 56.07 while the average posttest results obtained were 82.32. This can be seen an increase between pretest and posttest. The results of the hypothesis test using paired sample t-test, obtained a calculated value = 11.511 and t_{table} with $df = (n-1)$ so that $(28-1) = 27$ at the sig level of 5%, which is 1.703. So, $t_{calculate} > t_{table}$ or $11.511 > 1.703$ which means H_a is accepted and H_0 is rejected. This research can be concluded that there is an influence from the use of the Teams Games Tournament (TGT) type model on the Mathematics learning outcomes of grade V students of SDN Gandekan Surakarta for the 2022/2023 academic year.

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

PENDAHULUAN

Kehidupan seseorang dipengaruhi oleh pendidikan yang memungkinkan untuk berkembang dan mencapai potensi yang tinggi untuk menjadi generasi masa depan negara dengan tujuan mewujudkan nilai luhur bangsa Indonesia. Anita Trisiana (2017) menjelaskan bahwa pendidikan membutuhkan tatanan nilai yang mampu mengubah dan memperbaiki segala persoalan yang ada. Persoalan dapat diatasi dengan mewujudkan tujuan pendidikan Indonesia, yaitu meningkatkan suasana kegiatan belajar mengajar yang aktif sehingga peserta didik bisa mencapai kemampuan penuh yang dimilikinya. Tujuan pendidikan dapat dipenuhi oleh penyelenggara pendidikan yang terhubung dengan kurikulum. Hal ini sesuai dengan penelitian Sartika Maria Ulfah, dkk (2019) menyatakan bahwa pendidikan perlu adanya suatu sistem pendidikan nasional atau kurikulum yang dijadikan acuan standar keberhasilan pendidikan. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan di SDN Gandekan Surakarta adalah kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik atau metode ilmiah. Metode tersebut meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, penalaran (*associating*), dan berkomunikasi, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Salah satu keahlian yang dapat diambil dari kurikulum 2013 adalah keahlian dalam berkomunikasi yang dijadikan sebagai kemampuan wajib bagi peserta didik. Soemarmo (2014) menjelaskan hal ini dengan menyatakan bahwa komunikasi matematis peserta didik adalah kemampuan dalam hal menjelaskan suatu penyelesaian soal Matematika secara rinci dalam bentuk tabel, diagram, simbol, grafik, kata-kata maupun kalimat. Sejalan dengan penelitian Ria Wijayanti & Anita Trisiana (2018) menyatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol. Jika upaya guru, sekolah, dan pemangku kepentingan dalam membuat rencana pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, maka pembelajaran dapat dianggap baik. Namun mayoritas peserta didik kenyataannya takut dengan Matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan menantang. Butuh waktu lebih lama untuk memahami konsep dan rumus dalam Matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Selasa, 8 November 2022 dengan wali kelas V SDN Gandekan Surakarta mengungkapkan bahwa guru telah berupaya dalam memberikan pengajaran supaya hasil belajar matematika yang didapatkan dapat meningkat. Namun, upaya yang dilakukan guru belum berhasil dan bisa dikatakan masih rendah. Peserta didik terlihat kurang fokus dengan materi yang disampaikan, kurang aktif dalam pembelajaran, kesulitan memahami materi Matematika, dan masih terfokus pada guru yang belum menggunakan model pembelajaran. Permasalahan ini berdampak pada nilai Matematika yang buruk karena peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hasil nilai ulangan harian Matematika di kelas V SDN Gandekan Surakarta yang berjumlah 28 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 70, terdapat 17 peserta didik atau 61% di antaranya memiliki nilai kurang dari KKM dan hanya ada 11 peserta didik atau 39% diantaranya memiliki nilai lebih dari KKM. Guru akan khawatir apabila terdapat nilai yang tidak tuntas dalam ulangan harian. Untuk mendapatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, guru harus memodifikasi dengan memanfaatkan berbagai model

pembelajaran. Model *Teams Games Tuornament* (TGT) dapat digunakan guru di SDN Gandekan Surakarta untuk menangani permasalahan di kelas V.

Pengertian pembelajaran TGT, menurut Rusman (2018: 224), adalah semacam pembelajaran kooperatif yang membagi 4 hingga 6 peserta didik ke dalam kelompok dengan perbedaan kemampuan. Peserta didik akan menemukan gaya belajar TGT menjadi menarik karena akan ada permainan atau kompetisi di akhir pelajaran. Peserta didik akan bekerja sama untuk mendapatkan nilai agar bisa meraih kemenangan dari sebuah game atau turnamen. Dengan mendapatkan nilai sempurna pada level yang tepat, peserta didik mampu merasakan kegembiraan dan kepuasan mencapai target dengan kemampuannya sendiri (Anita Trisiana, 2014:53). Menurut Wiwit, dkk. (2012:10) keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah proses pembelajaran difokuskan pada turnamen masing-masing kelompok. Hal ini berfungsi sebagai bahan motivasi untuk mendorong belajar dan memberi peserta didik rasa tanggung jawab pribadi kepada kelompok saat mereka mengumpulkan poin untuk meraih kemenangan. Sedangkan kekurangan model TGT yang dikemukakan oleh Sindy Rahmawati, dkk. (2023) adalah menyetarakan tingkat kemampuan akademik peserta didik dan terdapat peserta didik yang kurang menaati peraturan sehingga memerlukan konsentrasi dalam penguasaan kelas. Menurut Pardede (2019: 68) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat di implementasi sesuai sintaks berikut: (1) penyajian kelas, (2) membuat kelompok heterogen, (3) bermain game, (4) mengadakan turnamen atau pertandingan, dan (5) pemberian hadiah. Pembelajaran TGT dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan menjadikan kondisi belajar yang berbeda serta menarik sehingga mampu membantu peserta didik mempelajari ide-ide baru. Seperti yang dijelaskan Anita Trisiana, dkk (2019:94) menyatakan bahwa dengan bekal pengetahuan yang didapatkan, seluruh masyarakat Indonesia mampu melakukan berbagai inovasi dan eksperimen untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Menurut penelitian sebelumnya dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tuornament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika" oleh Sri Darmayanti dan M. Tohimin Apriyanto (2017: 243) berpendapat bahwa model TGT bisa meningkatkan hasil belajar matematika. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran supaya tidak merasa bosan dapat dicapai dengan adanya guru yang mengajar dengan model TGT di dalam kelas. Selain itu, model TGT mendorong peserta didik untuk mengeluarkan pendapat tanpa rasa takut dan tidak membedakan status sosial di kelas, yang mungkin menghambat pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan meningkatkan hasil belajar, akan lebih mudah jika ada interaksi yang kuat antara peserta didik, teman sebaya, dan guru

Kesimpulan dari penjelasan ini menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN Gandekan Surakarta. Peserta didik menjadi lebih aktif dikelas dan mampu memahami materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimental merupakan teknik yang menentukan pengaruh variabel bebas dalam kondisi terkendali sehingga variabel lain tidak mempengaruhi variabel terikat (Sugiyono, 2021:127). *pre-experimental design* diambil sebagai metode dalam penelitian ini, karena desain ini tidak melibatkan uji coba yang serius dan variabel independen berpengaruh dalam pembentukan variabel dependen (Sugiyono, 2021:128). Bentuk *pre-experimental design* yang diambil, yaitu *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Pada awal penelitian dilakukan *sample test* dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik. Setelah peserta didik menerima perlakuan, mereka diberi *posttest*. Teknik sampling penelitian ini adalah sampel jenuh yang berarti teknik pengambilan sampel yang mengambil semua anggota populasi sebagai sampel. Seluruh peserta didik kelas V SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023 dijadikan

sampel pada penelitian ini.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi awal peserta didik kelas V. Wawancara digunakan sebagai mencari informasi permasalahan untuk kebutuhan analisis latar belakang. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat pengetahuan yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Dokumentasi digunakan sebagai bukti penelitian di sekolah yang meliputi foto-foto pendukung penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Gandekan Surakarta Sebelum Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan *pretest* yang sudah dilaksanakan seluruh peserta didik kelas V SDN Gandekan Tahun Pelajaran 2022/2023 untuk mengetahui hasil belajar sebelum adanya *treatment* yang dilakukan pada tanggal 10 April 2023 dengan 28 peserta didik (11 laki-laki dan 17 perempuan) didapatkan hasil deskriptif statistik sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Statistik Sebelum Diberi *Treatment* (*Pretest*)

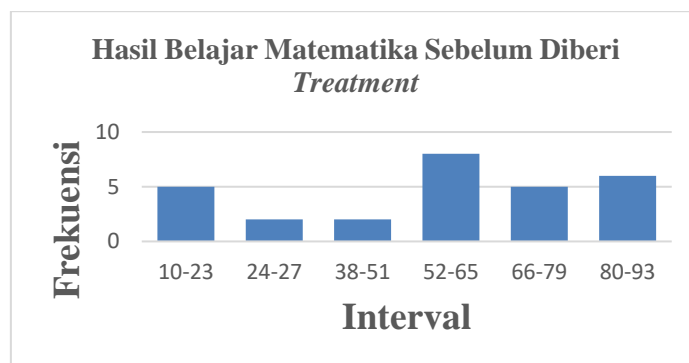
Variabel	Keterangan	Pretest
Hasil belajar matematika sebelum menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Mean	56,5
	Median	60
	Modus	55
	Standar Deviasi	24,166
	Nilai Minimum	10
	Nilai Maksimum	90

Data di atas digunakan sebagai acuan dalam menghitung banyak kelas dan panjang interval kelas berdasarkan *median*, *mean*, *modus*, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Hasil yang didapat dari banyaknya kelas ada 6 dan panjang interval kelas ada 14 dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Sebelum diberi *Treatment* (*Pretest*)

Interval	X	X ²	F	Cfb	F.X	F.X ²
10-23	16,5	272,25	5	5	82,5	1361,25
24-37	30,5	930,25	2	7	61	1860,5
38-51	44,5	1980,25	2	9	89	3960,5
52-65	58,5	3422,25	8	17	468	27378
66-79	72,5	5256,25	5	22	362,5	26281,25
80-93	86,5	7482,25	6	28	519	44893,5
Jumlah			28		1582	105.735

Dari data distribusi frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas interval 10-23 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul sebanyak 5, interval 24-37 memiliki frekuensi 2, interval 38-51 memiliki frekuensi 2, interval 52-65 memiliki frekuensi 8, interval 66-79 memiliki frekuensi 5, dan interval 80-93 memiliki frekuensi 6 peserta didik. Bentuk gambar/grafik berdasarkan data di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Sebelum Diberi Treatment (Pretest)

Gambar grafik memperoleh hasil kelas interval dan banyak kelas peserta didik setelah dilakukan *pretest*. Tujuan dengan adanya gambar grafik yaitu untuk melihat tingkat kenaikan serta penurunan nilai peserta didik sebelum diberikan *treatment*. Grafik menunjukkan jika hasil belajar masih dalam kelompok rendah atau kurang dari maksimum, dengan hanya terdapat 8 peserta didik yang mencapai nilai lebih tinggi dari KKM. Dengan hasil tersebut, selama proses pembelajaran guru akan memberikan *treatment* dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Gandekan Surakarta Sesudah Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika

Berdasarkan analisis pelaksanaan *posttest* yang dilakukan kelas V sebagai sampel untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah diberi *treatment* dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum 50, dengan nilai *mean* = 82,32, *median* = 85, *modus* = 100, dan standar deviasi = 14,433. Berikut ini adalah deskriptif statistik hasil nilai *posttest* sesudah diberikan *treatment*:

Tabel 3. Distribusi Statistik Hasil Belajar Sesudah Diberikan (Posttest)

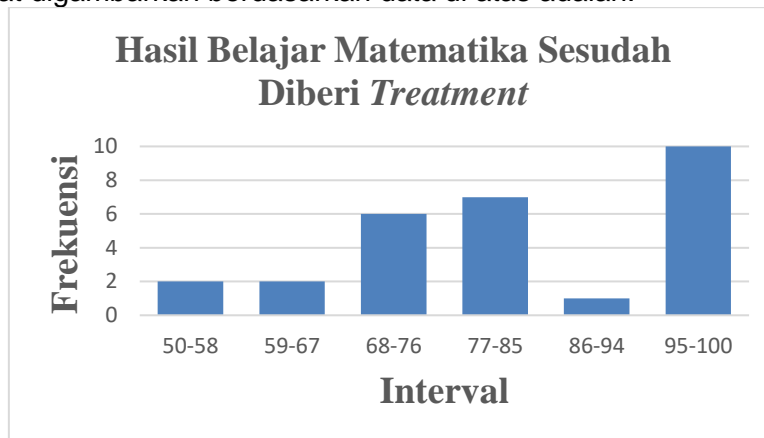
Variabel	Keterangan	Posttest
Hasil belajar	Mean	82,1
Matematika sesudah	Median	85
menggunakan	Modus	100
model <i>Teams</i>	Standar Deviasi	13,841
<i>Games Tournament</i>	Nilai Minimum	50
(TGT)	Nilai Maksimum	100

Data di atas bertujuan untuk menghitung banyak kelas dan panjang interval kelas berdasarkan *median*, *mean*, *modus*, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum. Hasil yang didapat dari banyaknya kelas ada 6 dan panjang interval kelas ada 14 dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Sesudah diberi Treatment (Posttest)

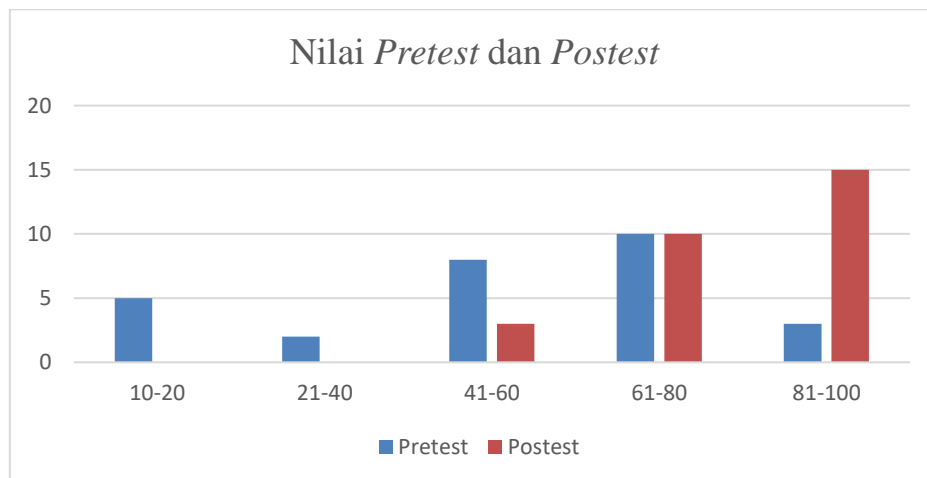
Interval	X	X ²	F	Cfb	F.X	F.X ²
50-58	54	2916	2	2	108	5832
59-67	63	3969	2	4	126	7938
68-76	72	5184	6	10	432	31104
77-85	81	6561	7	17	567	45927
86-94	90	1800	1	18	90	1800
95-100	97,5	9506	10	28	975	95060
Jumlah			28		2298	187661

Dari data distribusi frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas interval 50-58 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul memiliki 2, interval 59-67 memiliki 2, interval 68-76 memiliki 6, interval 77-85 memiliki 7, interval 86-94 memiliki 1, dan interval 95-100 memiliki 10. Grafik yang dapat digambarkan berdasarkan data di atas adalah:



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Sesudah Diberi *Treatment* (*Posttest*)

Interval kelas dan banyak kelas diperoleh setelah adanya *treatment* pada materi penyajian data, seperti terlihat pada gambar grafis di atas. Grafik menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT, hasil belajar yang didapat mengalami peningkatan terbukti terdapat 24 peserta didik menerima nilai di atas KKM dan hanya ada 4 yang menerima nilai kurang dari KKM yang telah ditentukan. Berikut gambaran dari grafik nilai *pretest* dan *posttest*.



Gambar 3. Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Menurut gambar grafik di atas, nilai peserta didik meningkat setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika materi penyajian data. Rata-rata yang diperoleh sebelum diberikan *treatment* yaitu 56,5. Sedangkan setelah diberikan *treatment* rata-rata yang diperoleh peserta didik menjadi 82,1. Maka hasil *pretest* dan *posttest* terlihat dengan adanya perbedaan rata-rata.

Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji kenormalan data penelitian. Uji ini dilakukan setelah tahap *pretest* dan *posttest*. Metode yang dipakai adalah *One Sampel Kolmogorov Smirnov* dengan SPSS v.26, yang mencakup persyaratan. Apabila nilai KS atau nilai sig > 0,05, berarti normal, jika sebaliknya berarti data penelitian tidak normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Statistik	Df	Sig.	
Pretest	.161	28	.061	Normal
Posttest	.110	28	.200*	Normal

Berdasarkan perhitungan data statistik diperoleh data nilai KS atau nilai sig *pretest* yaitu 0,061 > 0,05 dan nilai sig *posttest* yaitu 0,200 > 0,05. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah menguji normalitas yang hasilnya normal, selanjutnya menguji hipotesis memakai rumus *paired sample t-test* berbantuan SPSS v.26 untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas V. Hasil uji hipotesis yang didapat adalah:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Paired Samp1e Statistcs

		Mean	N	Std. deviation	Std. eror mean
Pair 1	Nilai_Pretest	56.07	28	24.242	4.581
	Nilai_Postest	82.32	28	14.433	2.728

Menurut tabel di atas, hasil mean dari nilai *pretest* adalah 56,07 dan mean dari nilai *posttest* adalah 82,32. Dengan hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. deviation	Std. eror mean	95% confidence interval of the difference				
					Lower	upper			
Pair 1	Nilai_Pretest – Nilai_Postest	-26.250	12.067	2.280	-30.929	-21.571	-11.511	27	.000

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh $t_{hitung} = 11,511$ dan nilai t_{tabel} dengan $df = (n-1)$ jadi $(28-1) = 27$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu 1.703. Disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11.511 > 1.703$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian H_0 ditolak karena $t_{hitung} = 11.511 > t_{tabel} = 1.703$, diperoleh hasil perhitungan hipotesis menyatakan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023”.

SIMPULAN

Hasil analisis yang sudah dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan model koperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil kegiatan *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 56,07 sedangkan hasil *posttest* rata-rata yang diperoleh adalah 82,32. Hal tersebut terlihat terjadi peningkatan antara pretest dengan posttest. Hasil analisis data menggunakan *paired sample t-test*, memperoleh nilai $t_{hitung} = 11,511$ dan t_{tabel} dengan d.f

= $(n-1)$ sehingga $(28-1) = 27$ pada taraf sig sebesar 5%, yaitu 1,703. Sehingga disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,511 > 1,703$ yang mempunyai arti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Trisiana. 2014. Optimalisasi Belajar Mandiri Tata Pamong (Tinjauan Kritis Dan Pengembangan Terhadap Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter). *Jurnal Ilmiah*. 9 (2). 53-60.
- Anita Trisiana. 2017. The Challenges For The Development Of Character Education In Building Civic Responsibility Through Multiculturalism Perspective. *Proceedings Ictess Unisri*. 1 (1). 80-88.
- Anita Trisiana., Sugiaryo., Rispantyo. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen*. 7 (1). 84-98.
- Devi Yunita, N, K. dan Desia Trisiantari, N, K. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. 1 (2). 96-107.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di SMAN 1 Batang Toru. *Mathematic Education Journal*. 2 (1). 67-74.
- Ria, W. & Anita, T. 2018. Pengaruh Permainan Engklek Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Sinektik*. 1 (2). 179.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sartika, M. U., Anita, T., & Ratna, W. 2019. Analisis Kesulitan Belajar Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas 5 SDN 1 Suruh. *Jurnal Sinektik*. 2(1). 38.
- Sindy, R., Anita, T., & Mukhlis, M. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7 (1). 3830.
- Soemarmo, Utari. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rafika Aditama.
- Sri Damayanti. & M. Tohimin Apriyanto. 2017. Pengaruh Model Koopertaif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. 2 (2). 235-244.
- Sugiyono. 2021. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wiwit., Hermansyah, A. & Dody, D. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Dan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*. 10 (1). 71-78.
- Yusma Yarni Pohan. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.