



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 124400 JL. BAH TONGGURAN PEMATANG SIANTAR

Sari Pita Sitanggang¹, Janwar Tambunan², Esti Sirait³

^{1,2,3} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e-mail: sarisitanggang840@gmail.com¹, janwartambunan@uhnp.ac.id², estimarlina28@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 18-10-2023
Disetujui : 23-10-2023
Diterbitkan : 30-11-2023

Kata Kunci :

Model Quantum Teaching; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Matematika. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V, sementara sampel yang digunakan adalah 25 siswa yang dipilih secara acak melalui metode *Simple Random Sampling*. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi experimental research*) dengan rancangan penelitian *One Group Pretest - Posttest Design*. Peneliti menggunakan instrumen berupa 20 butir soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi bilangan pecahan. Instrumen ini digunakan untuk menilai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V, maka data dikumpulkan melalui pengujian dan dokumentasi. Setelah data penelitian terkumpul, dilakukan analisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis data mengungkapkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,766, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,711 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,766 > 1,711$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa di kelas V UPTD SD Negeri 124400 Pematang Siantar tahun pelajaran 2023/2024.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 18-10-2023
Accepted : 23-10-2023
Publish : 30 -11-2023

Keywords:

Quantum Teaching Model;
Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the application of the *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model on the learning outcomes of grade V students in Mathematics subjects. The population in this study included all grade V students, while the sample used was 25 students randomly selected through the *Simple Random Sampling* method. This research is quantitative and included in the type of quasi-experimental research with the research design *One Group Pretest - Posttest Design*. Researchers used



an instrument in the form of 20 multiple-choice questions related to fractional number material. This instrument is used to assess the effect of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the Mathematics learning outcomes of grade V students, then data is collected through testing and documentation. After the research data was collected, analysis was carried out using descriptive and inferential statistical methods. The results of data analysis revealed that the t_{hitung} value was 12.766, while the t_{tabel} value was 1.711 with a significance level of 0.05. Therefore, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,766 > 1,711$). Based on these results, it can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the mathematics learning outcomes of students in class V UPTD SD Negeri 124400 Pematang Siantar for the 2023/2024 academic year.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung untuk demgam tujuan agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Janwar (2014:27) Pendidikan adalah kegiatan yang memiliki cakupan universal dalam kehidupan manusia karena upaya pendidikan dapat ditemukan di seluruh dunia, tanpa terkecuali. Adapun menurut Pristiwanti et al., (2022:15) Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam berbagai lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu. Konsep pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Oleh karena itu, perubahan atau kemajuan dalam bidang pendidikan adalah suatu aspek yang semestinya dapat mengikuti perubahan budaya kehidupan. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik sehingga memiliki penguasaan pengetahuan dan keterampilan hidup yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan nyata. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi peserta didik, selain itu Matematika memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dilingkungan dunia kerja, serta memberikan dukungan yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sholeh et al, (2018:237). Dalam proses pembelajaran, Matematika memiliki potensi dalam mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. "Mata pelajaran Matematika dianggap sebagai bidang studi yang sangat penting untuk ditanamkan pada diri siswa karena dapat membantu dalam mencapai disiplin mental". Meskipun banyak orang yang memandang Matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Matematika harus dipelajari semua orang karena Matematika merupakan alat yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Suarni (2013:2) dalam (Dewiyanti, 2018). Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar, proses pembelajaran Matematika di kelas V masih belum sesuai harapan. Pada saat pembelajaran Matematika siswa kurang fokus dalam memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidik. Pendidik juga masih perlu meningkatkan dan mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika. Proses pembelajaran juga masih terfokus pada pendidik sehingga siswa tidak bisa bersikap aktif dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada saat pembelajaran Matematika. Selain itu, penggunaan model-model pembelajaran yang bervariasi masih kurang sehingga menghambat terbentuknya rasa kerjasama, tanggung jawab dan partisipasi



siswa. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar secara kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* siswa dapat berperan sebagai tutor sebaya dan siswa diajak untuk dapat mengikuti *games* serta *tournament* yang akan memberikan penilaian atau skor dan juara kepada kelompok. Dengan hal itu akan memberikan semangat dan motivasi bagi siswa pada saat belajar. Menurut Slavin (2011:67) ada lima komponen utama model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu : penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*team*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), penghargaan kelompok (*teams recognize*). Dilihat dari komponen model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* tersebut, maka peneliti memilih model pembelajaran ini sebagai solusi untuk memecahkan atau mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Matematika di kelas V UPTD SD Negeri 124400. Karena model ini mencakup unsur *games* (permainan), *tournament* (kompetisi) dan *team recognize* (penghargaan kelompok), sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, memotivasi siswa dan dapat meningkatkan kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa lain, dan antar siswa dengan guru. Selain itu juga dapat melibatkan siswa secara aktif, tidak hanya siswa yang berkemampuan akademik tinggi namun juga siswa yang berkemampuan akademik rendah. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimental semu (*Quasi experimental research*). Sanjaya (2014:85) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini, hal yang pertama dilakukan peneliti yaitu melakukan pengukuran yang berupa *pre-test*, lalu diberikan perlakuan untuk jangka waktu tertentu (model pembelajaran *team games tournament*), kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya yaitu *post-test* untuk mengetahui hasil dari penelitian tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124400 yang berada di kota Pematang Siantar yang beralamat di Jl. Bah Tongguran, Kelurahan Sigulang-gulang, Kecamatan Siantar Utara, Provinsi Sumatera Utara pada semester ganjil pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling* yang dimana teknik pengambilan sampel ini dikatakan simpel (sederhana) karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 25 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes *pretest*, *posttest* dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu : uji coba instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Teknik analisis data juga menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124400 tepatnya di kelas V Semester ganjil Tahun ajaran 2023/2024. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen tes yang akan digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini instrumen wajib diuji terlebih dahulu, uji coba instrumen diberikan pada peserta didik kelas V UPTD



SD Negeri 125558 Pematang Siantar. Instrumen yang diujikan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal dengan materi bilangan pecahan. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft excel 2010* dan hasil analisis validitas butir soal dapat dilihat bahwa butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal, sedangkan yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Soal yang valid dapat digunakan untuk tes selanjutnya. Setelah dilakukan uji validitas soal, maka pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen soal nilai *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0,6. Hasil analisis reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Standar Deviasi (s)	5.705
S^2	35.157
Koefisien Reliabilitas (r11)	0.872
r_{tabel}	0.444
Kesimpulan	Reliabel

Sumber : Output Ms. excel 2010

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai hasil uji reliabilitas soal adalah 0.872, nilai ini dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien reliabilitas yaitu jika nilai reliabilitas (r_{11}) > 0.6 maka soal dikatakan reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0.872 > 0.6$. Jadi soal pada instrumen tes ini reliabel. Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal tes dari tingkat kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori sukar, sedang, dan mudah. Dalam penelitian ini diperoleh dari 25 butir soal yang diujicobakan yang tergolong dalam kategori mudah yaitu : 6 soal, butir soal dengan tingkat kesukaran sedang sebanyak 19 soal. Dan uji daya beda pada penelitian ini, dari 25 soal menunjukkan bahwa diperoleh 3 soal dalam kategori jelek dengan $DB = 0,19$ kebawah, 3 soal dalam kategori cukup dengan $DB = 0,20 - 0,29$, 5 soal dalam kategori cukup baik dengan $DB = 0,30 - 0,39$ dan 14 soal dalam kategori sangat baik dengan $DB = 0,40$ keatas.

Deskripsi Data Hasil Belajar *Pre-test*

Pre-test merupakan tes yang diberikan kepada siswa sebelum melakukan penerapan atau treatment model pembelajaran Model Pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil dari *Pre-test* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data *Pre-Test*

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	92-100	0	0%
2	86-91	0	0%
3	80-85	0	0%
4	74-79	3	12%
5	<74	22	88%
Jumlah		25	
Tuntas (>74)		3	12%
Tidak Tuntas (<74)		22	88%
Tertinggi			75
Terendah			25
Rata-rata			43,60



Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *pre-test* adalah 75, sedangkan nilai terendah *pre-test* adalah 25. Rata-rata pada *pre-test* 43,60 . Angka ketidak tuntasan hasil belajar *pre-test* masih tinggi yaitu diatas 50 %, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 12 % (3 siswa), sedangkan nilai yang masih dibawah KKM sebesar 88% (22 siswa).

Deskripsi Data *Post-test*

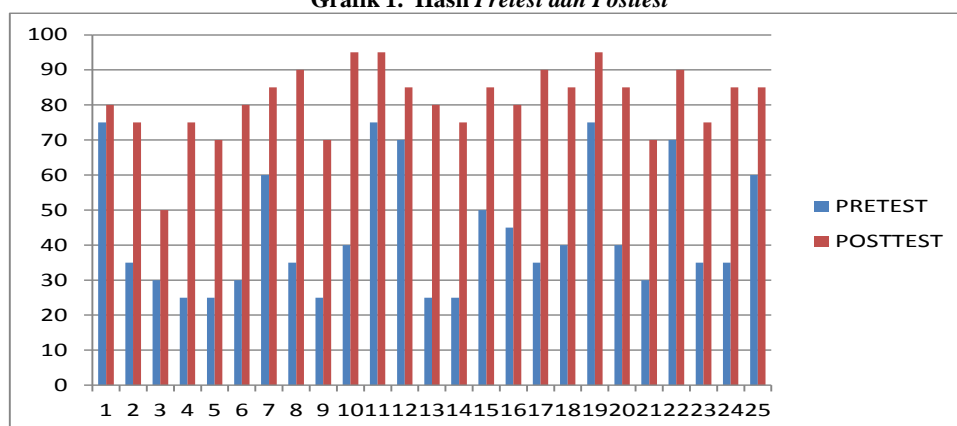
Post-test merupakan tes yang diberikan kepada siswa setelah menerima perlakuan atau treatment model pembelajaran Model Pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil dari *Post-test* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi data *pre-test*

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	92-100	3	12 %
2	86-91	3	12 %
3	80-85	11	44 %
4	74-79	4	16 %
5	<74	4	16 %
Jumlah		25	
Tuntas (≥ 74)		21	84%
Tidak Tuntas (<74)		4	16 %
Tertinggi		95	
Terendah		50	
Rata-rata		81.20	

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *post-test* adalah 95, dan nilai terendah adalah 50. Rata-rata pada *post-test* adalah 81.20. Angka ketidak tuntasan hasil belajar pada *post-test* mengalami penurunan yaitu dibawah 50%. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 84 % (21 siswa), dan banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 16% (4 siswa). Capaian hasil belajar *post-test* ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar *pre-test*.

Grafik 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *One-Sample*



Kolmogorov-Smirnov Test. Berikut hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini :

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest	Posttest
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	43.60	81.20
	Std. Deviation	17.826	10.029
Most Extreme Differences	Absolute	.220	.168
	Positive	.220	.112
	Negative	-.148	-.168
Kolmogorov-Smirnov Z		1.100	.838
Asymp. Sig. (2-tailed)		.178	.484

Sumber : Output SPSS 21

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal karena diketahui bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila Sig. > 0.05. Data diatas menunjukkan bahwa data *pre-test* memiliki nilai 0.178 > 0.05, dan data *post-test* memiliki nilai 0.484 > 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan data *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk menguji sebuah penelitian. Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS 21. Berikut hasil uji homogenitas pada penelitian ini :

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.587	5	18	.062

Sumber : Output SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa taraf signifikan sebesar 0.062 > 0,05 maka data bersifat homogen. Berarti signifikansi lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan data dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Dalam pengujian hipotesis dilakukan melalui teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji parsial atau uji t. Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan oleh peneliti maka diperoleh $t_{hitung} = 12,766$ dan $t_{tabel} = 1,711$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12,766 > 1,711$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hal ini berarti ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang peneliti peroleh dari UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran, data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi bilangan pecahan dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yakni dikategori kurang yaitu 88% (22 siswa), dan kategori cukup yaitu 12% (3 siswa). Setelah dilakukan *treatmean* atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ternyata ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pelajaran bilangan



pecahan di UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar, dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu kategori kurang 16% (4 siswa), dan kategori baik 84% (21 siswa). Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi = 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 12,766$ dan $t_{tabel} = 1,711$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} =$ atau $12,766 > 1,711$. Berdasarkan hasil hipotesis, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar. Model pembelajaran jika dilakukan dengan baik maka akan sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa di dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas kerjasama yang baik dari guru-guru beserta staf di UPTD SD Negeri 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar dan Dekan FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Ahdar. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Syaddad (Ed.); D. Cv Kaaffah Learning Center.
- Alimuhson. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. [https://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/Lainlain/Ali+Muhson+\(2006\)+Analisis+Kuantitatif.Pdf](https://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/Lainlain/Ali+Muhson+(2006)+Analisis+Kuantitatif.Pdf), 1–7.
- Ari Dwi Susyanto. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sd N 1 Jembangan Poncowarno Kebumen. *Repository Universitas Pgri Yogyakarta*, 1–7. [Http://repository.upy.ac.id/id/eprint/153](http://repository.upy.ac.id/id/eprint/153)
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- Fidayanti, M., & Shodiqin, A. (2020). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 3(1), 88–96.
- Hamni Fadlilah Nasution, M. P. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ekonomi Dan Keislaman*, 4, 59–75.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>, 1(1), 1–13.
- Janwar Tambunan, M. P. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas Hkb Nommensen.
- Kurniawan, D. (2020). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)* (Kesatu). Alfabeta.
- Octavia A. Shilphy, M. P. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (A. H. Zein, A. D. Nabila, & A. Y. Wati (Eds.); Pertama). Deepublish.
- Pitriani, N. N., Noviaty, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Pohan, Y. Y. (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. 1–149. [Http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/9848](http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/9848)
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 1707–1715.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.
- Rohman, S. (2021). *Model Pembelajaran, Hasil Belajar Dan Respon Peserta Didik* (Guepedia/La



(Ed.)). Guepedia.

Rusman. (20119). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Octiviena & K. Putra (Eds.); Kedua). Pt Rajagrafindo Persada.

Siregar, E. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. 1–50.

Sugiyono, P. D. (2005). *Statistika Untuk Penelitian* (S. P. Apri Nuryanto (Ed.); Ketujuh). Alfabeta.

Suryabrata, S. (2012). *Metodologi Penelitian* (Creasindo (Ed.); Ke 23). Pt Rajagrafindo Persada.

Unaenah, E., Nurfaizah, A., Safitri, D., Rahmawati, N., Siti, R., Fatimah, N., Adinda, A. P., & Tangerang, U. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Melalui Media Cd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2009), 303–318.