

Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN Kasreman 01 Geneng melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Fidya Nurhuda Sukma Tama¹, Swasti Maharani^{2*}, Tutik Sulisty Andayani³

¹ Universitas PGRI Madiun, Indonesia; swasti.mathedu@unipma.ac.id

² Universitas PGRI Madiun, Indonesia; swasti.mathedu@unipma.ac.id

³ SDN Kasreman 01 Geneng Ngawi, Indonesia; swasti.mathedu@unipma.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning Outcomes;
Thematic;
Teams Games Tournament

Article history:

Received 2023-08-31

Revised 2023-11-05

Accepted 2023-12-09

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the increase in thematic learning activities and outcomes of grade 2 students of SDN Kasreman 01 Geneng through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The implementation of this research is carried out through general steps, namely 1) class presentation, 2) learning in groups (teams), 3) games (games), 4) tournaments (tournaments), and 5) group awards (teams reception). This research uses two types of data, namely quantitative data and qualitative data. Quantitative data in the form of learning outcomes are analyzed in a percentage descriptive manner while qualitative data in the form of observations of student activities are analyzed qualitatively with interactive analysis techniques then interpreted based on calculations and compared with established indicators. The success indicators of this PTK are, the activeness of students in learning activities at least 75%, learning outcomes or the number of students who get scores according to KKM (>70) at least 75%. The results of the study obtained from the assessment of the learning outcomes of grade II students in the first cycle were: (1) an average grade of 71.00 with classical learning completeness of 73.33%; (2) the average student activity is 71.61%. Cycle II is: (1) grade average 77.60 with classical learning completeness of 93.33%; (2) the average student activity is 81.11%. Based on the results of the study, it was concluded that the TGT learning model can improve Thematic learning activities and outcomes in grade II students at SDN Kasreman 01 Geneng

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Swasti Maharani

Universitas PGRI Madiun; swasti.mathedu@unipma.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Amanat Undang-Undang dasar 1945 tersebut direalisasikan oleh pemerintah dengan menetapkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dimana pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional berdasarkan fungsinya yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia. Pendidikan berarti proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan (Sadirman, 2007). Oleh karena itu, salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan memiliki peran strategis (Mukhibat 1970). Hal ini terlihat dari guru yang selalu berada di barisan terdepan, dimana guru yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Menurut Isjoni "tidak salah dikatakan orang bahwa mutu pendidikan akan meningkat bila guru bermutu dan mampu melaksanakan proses pembelajaran. Jika guru memiliki kompetensi dan berkualitas, mampu dan terampil dalam mendayakan sarana pembelajaran, maka akan terwujud pendidikan bermutu sebagaimana harapan banyak pihak". Keberhasilan pendidikan yang maksimal di dalam kelas sangat bergantung dari cara guru menyajikan materi dan menciptakan suasana belajar yang diinginkan siswa (Aziz Amrullah 2015). Guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat. Karena dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pendidikan di sekolah dasar meliputi berbagai mata pelajaran dimana pelajaran saat ini masih dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa. Sementara pelajaran mempunyai peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif sejak dini (usia SD). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan model permainan. Permainan bertujuan membantu siswa untuk memperdalam penguasaan kompetensi siswa.

Tugas guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik khususnya pada jenjang Sekolah Dasar menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik maka siswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyanto dan Wicaksono 2020) yang mengemukakan bahwa "Guru disebut profesional jika memiliki karakteristik yang salah satunya adalah guru berusaha menempatkan siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator, dan mitra siswa agar siswa dapat mengalami proses belajar bermakna".

Pada pembelajaran tematik pada peserta didik kelas II SDN Kasreman 01 Geneng selama ini keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tidak begitu nampak. Kegiatan pembelajaran terlalu didominasi oleh guru, sehingga membuat peserta didik pasif dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal ini membuat siswa menjadi jenuh terhadap pembelajaran, sehingga motivasi terhadap pembelajaran juga berkurang yang pada akhirnya membuat hasil belajar peserta didik menjadi kurang memuaskan. Berdasarkan refleksi pembelajaran yang dilakukan bersama guru kelas, hasil belajar tematik kelas II SDN Kasreman 01 Geneng belum seperti yang diharapkan terlihat dari masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II tahun ajaran 2022/2023 pada pelajaran tematik, dari 15 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 (KKM) hanya 5 peserta didik 33,33%, sementara 10 siswa 66,67% mendapatkan nilai dibawah 70 atau belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional dimana suasana kelas cenderung *teacher centered* atau pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran.

Terdapat banyak pendekatan berbasis konstruktivis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu pendekatan kooperatif Pembelajaran kooperatif dapat mengubah pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menjadi aktivitas pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana peran guru adalah sebagai pengelola. Dengan demikian, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi tidak monoton. Menurut pendapat beberapa ahli, model pembelajaran kooperatif dapat memberikan masukan yang berarti bagi sekolah, guru, terlebih para siswa dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hal tersebut, maka peneliti ingin melihat pembelajaran kooperatif melalui tipe TGT

Pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat mendorong peserta didik untuk aktif bekerja dalam kelompok dan lebih bertanggung jawab pada tugas yang diberikan oleh guru (Delima, 2019). Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* tersebut dapat dilakukan melalui diskusi, observasi atau percobaan serta menafsirkan bersama-sama apa yang mereka temukan atau apa yang mereka diskusikan bersama kemudian disajikan dalam bentuk permainan turnamen sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan.

Hasil pembelajaran sebelum dilakukan perbaikan diketahui bahwa dari 15 peserta didik, hanya 5 peserta didik 33,33% yang telah mencapai ketuntasan dalam pelajaran tematik dengan nilai rata-rata kelas hanya 66,3. Sehingga masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu nilai rata-rata klasikal mencapai atau melebihi 80%. Rendahnya hasil belajar peserta didik ini menjadi masalah yang harus segera diatasi. Penyebab utama rendahnya hasil belajar serta aktivitas peserta didik terhadap mata pelajaran tematik terjadi kaerena ketidak tepatan guru dalam memilih metode pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu melalui Penelitian Tindak Kelas yang sangat besar manfaatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas 2 Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)". Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas II SDN Kasreman 02 Geneng? (2) Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kasreman 02 Geneng?

Tujuan dari penelitian tindak kelas ini adalah untuk mengetahui : (1) Bagaimana peserta didik pada penerapan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas II SDN Kasreman 01 Geneng; (2) Hasil belajar peserta didik pada penerapan pendekatan kooperatif model *Times Games Tournament* (TGT) di kelas II SDN Kasreman 01 Geneng. Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas 2 Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh peneliti, hipotesis tindakan penelitian ini adalah "melalui model pembelajaran kooperatif tipe Times

Games Tournament diduga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa kelas II SDN Kasreman 01 Geneng”

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut : (1) Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan informasi ilmiah tentang model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif model TGT, disamping itu juga dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan pendekatan dan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran kearah yang lebih baik serta ditemukan model yang tepat, tidak konvensional tetapi bersifat variatif; (2) Bgai peserta didik akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih baik dan bermakna sehingga dapat memudahkan pemahaman serta mampu bekerjasama dalam memecahkan masalah untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan terlibat aktif dalam pembelajaran; (3) Bagi peneliti bermanfaat untuk mengetahui strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran agar siswa aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian tindak kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian yang terjadi didalam kelas untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik (Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan 2021; Kasbolah dan Kasihani 1990).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh peneliti yang bekerjasama dengan gru kelas untuk mendiskusikan permasalahan penelitian dan melakukan rencana tindakan yang akan dilakukan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Kasreman 01 Kecamatan Geneng Kab. Ngawi yang berjumlah 15 orang peserta didik. Karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah tersebut ternyata hasil belajar siswa di kelas II sangat rendah disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang mengalami kegagalan belajar dan tidak memenuhi KKM.

Secara umum kondisi kelas di sekolah tersebut cukup baik dan nyaman untuk melakukan proses pembelajaran karena jumlah peserta didik yang tidak terlalu banyak (ideal) dan didukung dengan keadaan yang kondusif serta letak ruangan kelas yang jauh dari keramaian. Peneliti melakukan penelitian pada kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang mengalami kegagalan untuk memenuhi standar kelulusan yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan aktif, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Adapun beberapa faktor yang diteliti dalam tindakan kelas ini diantaranya : (1) Faktor peserta didik, disini peneliti mengamati sejauh mana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT). Meliputi interaksi dalam kelompo, kerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, keseriusan dalam bekerja, keefektifan waktu dalam kelompok, dan keaktifan dalam turnamen; (2) Faktor Hasil belajar, peneliti mengamati sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik dengan menggunakan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) serta peningkatan hasil belajarnya (Fauziyah dan Anugraheni 2020).

Penelitian Tindak kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus tindakan. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes berupa instrumen soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan teknik penilaian non tes untuk mengukur aktifitas siswa yaitu dengan menggunakan observasi (Maharani & Kristin, 2017: 4). Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan dari aktifitas dan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Aktivitas peserta didik dapat dikatakan meningkat atau berhasil apabila jika presentase peserta aktivitas peserta didik mencapai $\geq 80\%$ minimal berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan meningkat jika $\geq 80\%$ peserta didik sudah mencapai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu skor ≥ 70 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II ditunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menyajikan aktivitas belajar dengan perlombaan atau pertandingan yang dirancang dalam model pendekatan kooperatif TGT memungkinkan peserta didik untuk dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar tematik pada peserta didik kelas II SDN Kasreman 01 Geneng tahun pelajaran 2022/2023 dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang telah diperoleh dari tes formatif peserta didik dan observasi aktifitas peserta didik akan dikemukakan sebagai berikut:

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar dijadikan tolak ukur keberhasilan peserta didik memahami materi yang diberikan karena dari situ akan terlihat secara jelas kemampuan peserta didik menggali pengetahuan setelah dilakukan pembelajaran. Hasil belajar tematik pada peserta didik kelas II SDN Kasreman 01 Geneng 2022/2023 setelah pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1 Siklus I dan Siklus II

Siklus I			Siklus II		
Skor (x)	F	Fx	Skor (x)	F	Fx
95	1	95	100	1	100
90	1	90	95	1	95
85	1	85	90	1	90
80	2	160	85	1	85
75	1	75	80	1	80
70	5	350	75	5	370
65	1	65	70	4	280
55	1	55	60	1	60
50	1	50			
40	1	40			
Jumlah	15	1065	15	1165	

$$\text{Nilai rata-rata kelas Siklus 1} = \frac{1065}{15} = 71,0$$

$$\begin{aligned} T_{BK} \text{ Siklus 1} &= \frac{N(\text{nilai} > 65)}{S_N} \times 100 \\ &= \frac{11}{15} \times 100\% \\ &= 73,33\% \end{aligned}$$

$$\text{Nilai rata-rata kelas Siklus 1} = \frac{1165}{15} = 77,6$$

$$\begin{aligned} T_{BK} \text{ Siklus 1} &= \frac{N(\text{nilai} > 65)}{S_N} \times 100 \\ &= \frac{14}{15} \times 100\% \\ &= 93,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 71,00, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal 86,67% dan yang belum tuntas 26,67%. Rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah 77,60, sedangkan ketuntasan belajar klasikal 93,33% dan yang belum tuntas 06,67%.

Aktivitas Belajar Peserta didik

Hasil pengamatan aktifitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Aspek yang dinilai	Siklus I		Rata-rata	Siklus II		Rata-rata
	Persentase aktivitas peserta didik (%)	Peserta		Persentase aktivitas peserta didik (%)	Peserta	
	P1	P2	P1	P2		
Keaktifan peserta didik dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru	73,33	80,00	76,67%	80,00	86,67	83,34%
Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru	60,00	66,67	63,34%	73,33	80,00	76,67%
Keaktifan peserta didik dalam kegiatan kelompok	66,67	73,33	70,00%	80,00	93,33	86,67%
Ketekunan peserta didik dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok	73,33	60,00	66,67%	66,67	73,33	70,00%
Keaktifan peserta didik dalam melakukan game tournament	80,00	86,67	83,34%	86,67	93,33	90,00%
Ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru	66,67	73,33	70,00%	73,33	86,67	80,00%
Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik (%)	70,00	73,33	71,67	6,66	85,56	81,11

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, dimana kegiatan pembelajarannya melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status. Dalam model pembelajaran ini siswa berperan sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar pada peserta didik serta mengandung penguatan didalamnya. Aktivitas belajar menggunakan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih nyaman serta menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I hanya sebesar 71,61% dimana hasil tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, meningkat menjadi 81,11% pada siklus II. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik ini disebabkan oleh keaktifan serta kerjasama peserta didik dalam pembelajaran yang meningkat pula. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik ini sangat relevan dengan teori yang dikemukakan Slavin dalam (Fauziyah dan Anugraheni 2020), yang menyatakan keunggulan dari model TGT salah satunya adalah meningkatkan kekooperatifan peserta didik.

Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang awalnya hanya sebesar 73,33% dengan nilai rata-rata 71,00 meningkat menjadi 93,33% dengan nilai rata-rata 77,60 pada siklus II. Meningkatnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik ini dikarenakan dalam pembelajaran, peserta didik lebih memperhatikan penjelasan dari guru dan giat dalam belajar. Perubahan hasil belajar peserta didik ini

sangat relevan dengan teori belajar yang dimiliki Skinner dalam Anni, dkk (2007: 20), yaitu bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar itu berupa perilaku yang lebih sempurna dibandingkan kegiatan belajar. Sedangkan Gagne dalam Suprijo (2009: dkk) mengungkapkan pengertian belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas II SDN Kasreman 01 Geneng, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Tematik dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kelompok terjadi peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Rata-rata persentase awal aktivitas belajar peserta didik adalah 71,61% dengan kriteria tinggi pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 81,11% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II; (2) Hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terjadi peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dari 71,00 dengan ketuntasan klasikal 73,33% pada siklus I menjadi 77,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 93,33% pada siklus II.

REFERENSI

- Aziz Amrullah. 2015. "Peningkatan Mutu Pendidikan." *Studi Islam* 10 (2): 1–14.
- Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5: 5–8.
- DELIMA, I. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta" [http://repository.radenintan.ac.id/6394/1/SKRIPSI INTAN DELIMA.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/6394/1/SKRIPSI%20INTAN%20DELIMA.pdf).
- Fauziah, Nur Endah Hikmah, dan Indri Anugraheni. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4): 850–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Kasbolah, dan Kasihani. 1990. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Mukhibat, Mukhibat. 1970. "Reinventing nilai-nilai Islam, budaya, dan Pancasila dalam pengembangan pendidikan karakter." *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2): 247. <https://doi.org/10.14421/jpi.2012.12.247-265>.
- Sugiyanto, Sugiyanto, dan Arief Budi Wicaksono. 2020. "Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Pada Kompetensi Pertidaksamaan Rasional Dan Irasional." *Indonesian Journal of Education and Learning* 3 (2): 354. <https://doi.org/10.31002/ijel.v3i2.2337>.

