

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN STRATEGI TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
YANG BERORIENTASI PADA MEDIA CHIP
MATERI OPERASI BILANGAN BULAT
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS IV
MIS MAURA EL-MUMTAZ BINJAI SELATAN**

**Athiyyah Zahrah Al Fananie
Pascasarjana Universitas Negeri Medan
E-mail: athiyyahzahrah44@gmail.com**

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) Hasil belajar sebelum menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi pada media chip, (2) Hasil belajar sesudah menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi pada media chip. Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus dan bentuk prosedur siklusnya terdiri dari 1) Perencanaan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 27 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat di ambil kesimpulan bahwa: (1) Hasil belajar sebelum menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi pada media chip belum memuskan diketahui 1 siswa (3,70 %) yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 47, 40 (2) Hasil belajar sesudah menggunakan strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi pada media chip yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebanyak 10 siswa (37, 04%) yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata 62, 96. Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebanyak 25 siswa (92, 59%) dengan nilai rata-rata 82,22. Berdasarkan hal diatas, strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi pada media chip dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Operasi Bilangan Bulat Penjumlahan Dan Pengurangan pada siswa kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Strategi TGT (*Teams Games Tournament*), Media Chip

Abstract: This research was conducted to determine (1) the learning outcomes before using the TGT (*Teams Games Tournament*) strategy which is oriented to chip media, (2) The learning outcomes after using the TGT (*Teams Games Tournament*) strategy which is oriented towards chip media. In this study, using a Classroom Action Research type with two cycles and a form of cycle procedure consisting of 1) Action Planning, 2) Action, 3) Observation and 4) Reflection. This research was conducted at MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan. The subjects in this study were students of grade IV with a total of 27 students. Based on the results of the research, it can be concluded that: (1) The learning outcomes before using the TGT (*Teams Games Tournament*) strategy which is oriented towards chip media have not decided that 1 student (3.70%) has completed learning with an average score of 47, 40 (2) Learning outcomes after using the TGT (*Teams Games Tournament*) strategy which is oriented to chip media, namely in the first cycle, 10 students (37, 04%) complete learning with an average score of 62, 96. II completeness of student learning as many as 25 students (92, 59%) with an average value of 82.22. Based on the above, the strategy of TGT (*Teams Games Tournament*) which is oriented to chip media can improve learning outcomes in Mathematics for the operation of the Addition and Subtraction Integers in Class IV MIS students Maura El-Mumtaz Binjai Selatan

Keywords: Learning Outcomes, TGT (*Teams Games Tournament*) Strategy, Chip Media

PENDAHULUAN

Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa. Salah satu fungsi matematika di sekolah (Hasratuddin, 2018: 67) adalah melatih cara berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam berbagai situasi. Kemampuan dalam matematika haruslah relevan sesuai yang diterapkan oleh guru agar tujuan pembelajaran matematika dalam mengembangkan sikap mudah tercapai. Oleh karena itu hendaklah seorang guru merancang pembelajaran, salah satunya yaitu mempersiapkan model pembelajaran yang tepat yang mampu membawa siswa untuk terlibat aktif baik secara mental maupun fisiknya. Alternatif yang dapat mengaktifkan belajar matematika siswa yaitu Strategi TGT (*Teams Games Tournament*).

Namun pada kenyataannya hasil belajar matematika masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh hal-hal berikut: Siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, Siswa yang terkesan malas-malasan dalam menerima pelajaran matematika, Siswa malu bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahaminya, Tidak adanya diskusi pada saat belajar sehingga tidak terbentuk kerjasama antar siswa dan masih banyak guru yang belum membuat perencanaan pembelajaran atau RPP sebelum belajar. Padahal RPP merupakan hal yang sangat penting, agar pembelajaran menjadi terarah dan mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, pada saat pembelajaran matematika khususnya pada materi pokok operasi bilangan bulat, cara pengajaran guru dalam pembelajaran belum menarik dan konkret. Padahal materi pokok operasi bilangan bulat merupakan materi pembelajaran yang sulit sehingga membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa mudah menyerap konsep pembelajaran matematika. Artinya guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Masalah ini harus cepat diatasi, karena apabila permasalahan tersebut dibiarkan secara berkelanjutan, maka yang terjadi adalah hasil belajar siswa tidak akan meningkat. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dicari suatu strategi pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah oleh siswa, serta siswa tidak lagi mengalami rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memberikan solusi berupa penggunaan strategi yang menyenangkan bagi siswa, yaitu strategi TGT (*Teams Games Tournament*) yang berorientasi media chip. Sesuai dengan penelitian Solihah (2016) hendaknya seorang guru menggunakan strategi TGT karena strategi TGT dapat membuat siswa berperan aktif baik secara individu maupun

berkelompok, menyenangkan, bermain sambil belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan dengan langkah melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) Yang Berorientasi Pada Media Chip Bilangan Materi Operasi Bilangan Bulat Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan pebelahasan yang ingin dicapai. Dalam satu siklus terdiri atas permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis data, dan refleksi. Penelitian tindakan (*action research*) merupakan sebuah nama penelitian yang diberikan kepada suatu aliran dalam penelitian pendidikan. Untuk membedakannya dengan penelitian dalam bidang di luar pendidikan, maka peneliti pendidikan sering menggunakan istilah *classroom action research*. Dengan demikian, secara sederhana action research bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung di kelas atau di tempat kerja. Menurut Haidir, (2012:17) Dalam penelitian tindakan, *action research* tidak hanya terbatas pada ruangan kelas saja, melainkan dimana saja guru bekerja atau mengajar.

Menurut Syahrudin dan Salim (2016: 131) Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara objektif atau mengumpulkan informasi yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan yang diteliti dengan objektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data yaitu sebuah cara yang dilakukan peneliti dalam mengerjakan penelitiannya dengan mengumpulkan data-data yang valid dengan sebanyak-banyaknya agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Pada garis besarnya alat atau instrumen pengumpulan data penelitian terdiri dari empat macam yaitu: Tes, Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi. Dimana penjelasan dari masing-masing alat atau instrumen pengumpulan data penelitian yang lima ini adalah (1) Tes adalah metode pengumpulan data yang menggunakan tes sebagai alat pengumpulan data. Tes merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh

informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dalam kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran. Instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar antara lain: tes untuk mengukur inteligensi (IQ), tes minat, tes bakat khusus, dan sebagainya. (Masganti,2011: 179). Dalam penelitian ini tes dilaksanakan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan penerapan strategi TGT. Adapun tes yang digunakan adalah bentuk soal tes evaluasi (berbentuk essay). (2) Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan tanya jawab secara lisan baik langsung maupun tidak langsung yang terarah pada tujuan tertentu. (Luddin, 2014:78) Didalam penelitian ini, wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan. (3) Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan, langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal yang diamati. Teknik ini dilakukan secara berencana atau isidentik. (Abdul 2014 : 77-78). Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru dan dibantu juga oleh rekan peneliti khususnya untuk pelaksanaan observasi terhadap siswa. (4) Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang menggunakan dokumen sebagai sumber penelitian. (Masganti, 2011: 197) Teknik dokumentasi ini digunakan yaitu daftar nama siswa kelas IV, daftar nilai siswa kelas IV,dan foto kegiatan penelitian. Data yang dianalisis pada penelitian ini mencakup dua hal sebagai berikut:

1. Hasil tes

Peneliti terlebih dahulu mencari nilai rata-rata dari soal yang telah dikerjakan siswa menggunakan rumus berikut: $\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$

Sedangkan untuk menghitung persentase keberhasilan belajar dapat menggunakan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

2. Hasil observasi

Untuk mengetahui persentasi kemunculan aspek aktivitas siswa diolah melalui rumus berikut ini: $PA = \frac{\text{nilai perolehan siswa}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

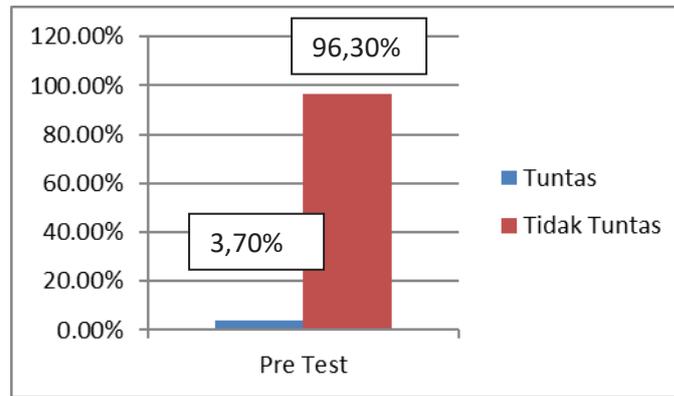
Surya (2008:8.6) menyatakan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi aspek tingkah laku kognitif, konotatif, afektif atau motorik. Belajar yang hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek tingkah laku saja disebut belajar sebagian dan bukan belajar lengkap. Sebelum penelitian pada siklus I dimulai, terlebih dahulu peneliti memberikan soal pre test kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa terkait dengan materi operasi bilangan bulat. Guru memberikan waktu sekitar 15 menit untuk menjawab soal pre test tersebut, guru memprsilahkan siswa menjawab soal sesuai dengan apa yang mereka ketahui saja. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan oleh siswa, maka tampaklah bahwasanya siswa masih kurang memahami operasi bilangan bulat.

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, maka dikelompokkanlah siswa ke dalam dua kategori, yaitu kategori tuntas dan tidak tuntas. Siswa dinyatakan tuntas apabila berhasil mendapatkan nilai minimal 70 dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 masuk ke dalam kategori tidak tuntas.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil PreTest

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	1	3, 70%	Tuntas
< 70	26	96, 30%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi operasi bilangan bulat masih sangat rendah. Masih sangat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan pada pre test, hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata dan angka ketuntasannya. Dari 27 siswa hanya 1 siswa yang masuk dalam kategori tuntas sedangkan 26 siswa lainnya masuk dalam kategori tidak tuntas. Adapun grafik tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan pre test dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa pada Pre Test

Berdasarkan pre test yang diberikan oleh guru, dapat diketahui bahwasanya penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi operasi bilangan bulat adalah Kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan rendahnya pengetahuan awal siswa mengenai materi operasi bilangan bulat.

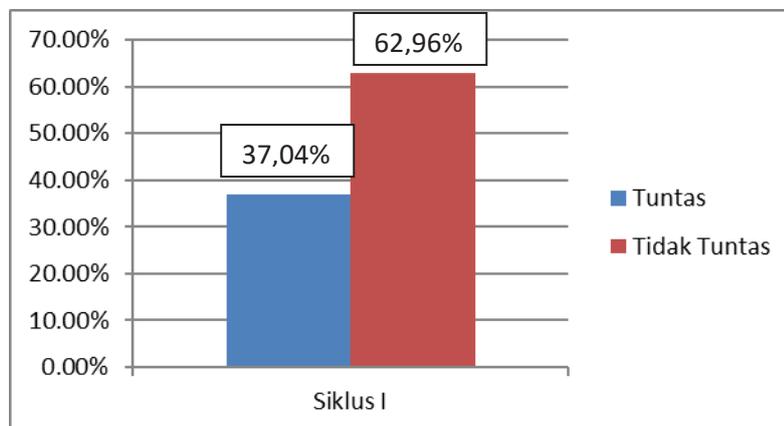
Berdasarkan beberapa kesulitan yang dialami siswa tersebut, peneliti membuat solusi untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu penggunaan strategi TGT berorientasi pada media chip.

Pada siklus I terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa walaupun hanya sedikit, yaitu sebesar 33, 34%. Pada post test siklus I ini, siswa telah mendapatkan nilai rata-rata 62, 96 dan persentase ketuntasan sebesar 37, 04%. Terlihatpada tabel 2 dan grafik dibawah ini:

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Post Test Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	10	37, 04%	Tuntas
< 70	17	62, 96%	Tidak Tuntas

Dengan demikian, tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan post test siklus I ini dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



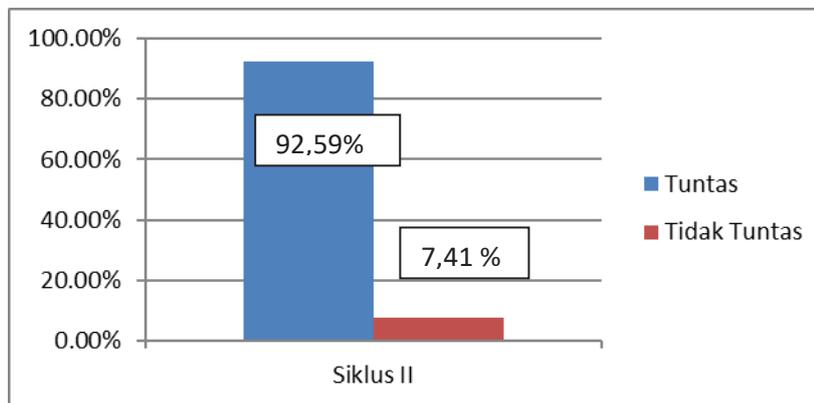
Gambar 2. Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus I

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pembelajaran matematika pada siklus I belum tergolong sangat baik ini terlihat dari nilai rata-rata 29,07 dan nilai akhir 72,67%. Dengan demikian peneliti melanjutkan dengan siklus II karena belum mencapai presentase ketuntasan minimal yang ditargetkan oleh peneliti, yaitu sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 82,22 dan dengan ketuntasan sebesar 92,59%. Terlihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 3. Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Post Test Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Nilai %	Keterangan
≥ 70	25	92,59%	Tuntas
< 70	2	7,41%	Tidak Tuntas

Adapun diagram peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan post test pada siklus II ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus II

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pembelajaran matematika pada siklus II sudah tergolong sangat baik ini terlihat dari nilai rata-rata 31,52 dan nilai akhir 78,8%. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwasanya hasil belajar siswa pada siklus II telah meningkat jika dibandingkan dengan hasil belajar pada post test siklus I dengan angka peningkatan sebesar 55,55%.

Menurut Solihatin (2012 : 4) Strategi Pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar siswa, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Musyafa (2015: 372), Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.” Dengan pelaksanaan strategi TGT, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, dan menyenangkan. Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum disekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Brooks bahwa “pembaharuan dalam pendidikan harus dimulai dari bagaimana anak belajar dan bagaimana guru mengajar, bukan dari ketentuan-ketentuan hasil”. Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat membentuk kompetensi dasar dan standar kompetensi berdasarkan interaksi yang terjadi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan supaya kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai.

Menurut Anika (2018) Langkah - langkah (sintaks) dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament ada 4 yaitu:

1. Penyajian Materi

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada penyajian materi adalah:

- a. Guru menjelaskan tentang strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru memberikan motivasi.
- d. Guru menyajikan materi pokok pembelajaran.

2. Belajar Bersama Kelompok

Sebelum siswa belajar bersama kelompok, guru membuat kelompok siswa heterogen (latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda) kemudian diberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan. Pembagian kelompok dan kemudian persiapan meja turnamen sesuai dengan banyak kelompok. Guru membagi beberapa kartu masalah, kemudian siswa mengerjakan kartu masalah yang dibagikan.

3. Melakukan Turnamen

Pelaksanaan turnamen, setiap peserta didik mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu. Setiap kelompok yang menyelesaikan pertama kali dan benar maka ialah pemenangnya.

4. Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan penghargaan terhadap pemenang kelompok ataupun individual.

Secara umum keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika materi operasi bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan di kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Tanah Seribu Binjai Selatan dengan menggunakan strategi TGT yang berorientasi pada media chip maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Artinya semua siswa sudah paham apa yang telah dijelaskan oleh guru tentang operasi bilangan bulat menggunakan chip.

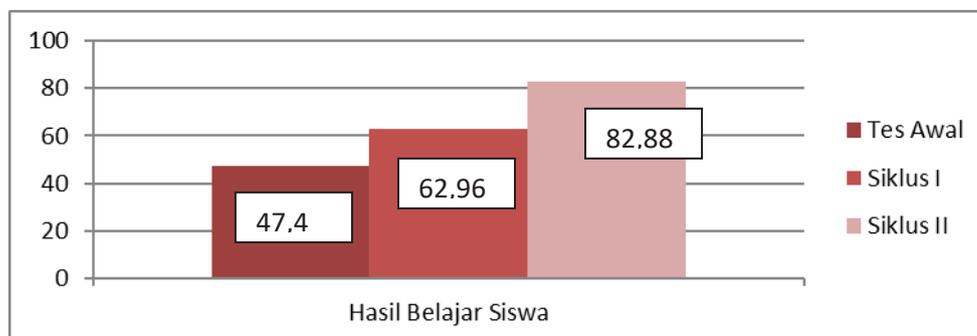
Secara keseluruhan, keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi operasi bilangan bulat hasilnya terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian Hasil Belajar	Tes Awal	Siklus	
			I	II
1	Nilai Rata-rata	47,40	62,96	82,22
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	1	10	25
3	Presentase Ketuntasan	3,70%	37,04%	92,59%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwasanya siswa yang tuntas pada pra siklus atau sebelum belajar sebanyak 1 siswa (3,70%), siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 10 siswa (37,04%), dan siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 25 orang (92,59%).

Peningkatan hasil belajar tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram nilai rata-rata siswa berikut:



Gambar 4. Hasil Belajar Pre Test, Siklus I, dan Siklus II

Pada saat pre test hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 47, 04, pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata 62,96, dan pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 82, 22. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mulai dari pre test, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Hal ini dapat membuktikan bahwasanya strategi TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) Yang Berorientasi Pada Media Chip Bilangan Materi Operasi Bilangan Bulat Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas IV MIS Maura El-Mumtaz Binjai Selatan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) Yang Berorientasi Pada Media Chip terbukti tidak memuaskan dengan presentase ketuntasan 3, 70% dan nilai rata-rata 47, 04, Hasil belajar siswa pada siklus I terbukti mengalami peningkatan, namun belum memuaskan, dengan presentase ketuntasan 37, 04% dan nilai rata-rata 62, 96. Dan hasil belajar siswa pada siklus II terbukti mengalami peningkatan yang memuaskan dengan presentase ketuntasan 92, 59% dan nilai rata-rata 82, 22, dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan Strategi TGT (*Teams Games Tournament*) Yang Berorientasi Pada Media Chip ini sangat baik karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman baru serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Sarannya agar menggunakan strategi TGT dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dan lebih memperhatikan kegiatan belajar siswa agar hasil belajar siswa selalu meningkat dan memuaskan, dan harus memahami masalah yang terjadi di kelas dan memecahkan masalahnya agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta siswa tidak mudah bosan, tidak banyak bermain yang tidak bermakna dan pembelajaran matematika ini menjadi pembelajaran yang disukai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Haidir dan Salim. 2012. Strategi Pembelajaran, Medan: Perdana Publishing.

Hasratuddin. 2018. Mengapa Harus Belajar Matematika ?.Perc.Edira.

Luddin, Abu Bakar M. 2014. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling + Konseling Islam*, Binjai: Difa Niaga.

Majid Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Masganti. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana. Slameto.

Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.

Surya, H.M. 2008. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Syahrum dan Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.

Dari Jurnal

Anika Erni, dkk. 2018. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. 2 : 101-110.

Musyafa, W.N., dan Riswan D.D. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan. 5. 371-377.

Solihah Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. 1: 45-53.