

---

## Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi

Cici Ifriani<sup>1)</sup>, Maifit Hendriani<sup>2)</sup>, Rona Rossa<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Adzkia

Email : [cici.i@adzkia.ac.id](mailto:cici.i@adzkia.ac.id)  
[maifithendriani.@adzkia.ac.id](mailto:maifithendriani.@adzkia.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar KPK dan FPB peserta didik kelas V di SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi.. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar peserta didik materi KPK dan FPB, peserta didik belum menguasai konsep perkalian dan pembagian, peserta didik belum bisa membedakan bilangan prima dan bukan bilangan prima, peserta didik kurang fokus selama pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar KPK dan FPB Di Kelas V SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi. Metode penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *Posttest Only Control Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi, dengan sampel kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jenis pengambilan sampel adalah sampel jenuh. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif menghasilkan rata-rata nilai kelas eksperimen 84.82 dan rata-rata nilai kelas kontrol 79.78. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t mendapatkan hasil bahwa  $t_{hitung} = 2,245 > t_{tabel} = 1,677$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar KPK dan FPB Di Kelas V SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi.

**Kata kunci:** Model kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT), *Quizizz*, Hasil Belajar, KPK dan FPB, Pembelajaran Matematika

### Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes in Least Common Multiple (LCM) and Greatest Common Divisor (GCD) among fifth-grade students at SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi. This issue is caused by students' lack of interest in learning LCM and GCD, their insufficient mastery of multiplication and division concepts, their inability to distinguish between prime and non-prime numbers, lack of focus during lessons, and the use of monotonous learning models.

The aim of this study is to determine the effect of the cooperative learning model, *Teams Games Tournament* (TGT), assisted by *Quizizz*, on students' learning outcomes in LCM and GCD in Grade V at SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi. The research method used is quantitative with an experimental approach. The research design applied is a *Quasi-Experimental Design* with a *Posttest-Only Control Design*.

The population of this study consists of all fifth-grade students at SDN 31 Jati Tanah Tinggi, with class VA selected as the experimental group and class VB as the control group. The sampling technique used is saturated sampling. Data were collected using a final test in the form of 20 multiple-choice questions.

Based on descriptive statistical analysis, the average score of the experimental class was 84.82, while the control class scored an average of 79.78. Based on hypothesis testing using the t-test, the results show that  $t_{calculated} = 2.245 > t_{table} = 1.677$  at a significance level of 5%, meaning that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. It can be concluded that there is a significant effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative model assisted by *Quizizz* on the learning outcomes of LCM and GCD in Grade V at SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi.

**Keywords:** *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model, *Quizizz*, Learning Outcomes, Least Common Multiple (LCM) and Greatest Common Divisor (GCD), Mathematics Learning

---

## PENDAHULUAN

Hindari Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam mencerdaskan bangsa. Pendidikan yang baik diharapkan menghasilkan generasi bangsa yang berkualitas. Pendidikan dapat diartikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan

berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi. (Kemendiknas, 2003). Salah satu alat mencapai tujuan pendidikan adalah kurikulum.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa Kurikulum adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan. Pembaharuan kurikulum pendidikan Indonesia menjadi kurikulum merdeka merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam rangka penyempurnaan dari kurikulum 2013 sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman pada saat ini. Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dua arah. Pembelajaran dilakukan dengan siswa bertanya kepada guru. Guru memiliki peran penting yaitu sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dan siswa lainnya saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain.

Matematika merupakan salah satu ilmu pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan selalu berkaitan dengan kehidupan manusia. Matematika adalah salah cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika (Siagin, 2016:60).

Matematika termasuk bagian dari pendidikan sekolah yang berkontribusi dalam membentuk cara berpikir seseorang, berkomunikasi dan memecahkan masalah. Secara umum tujuan pembelajaran matematika abad 21 adalah siswa diharapkan memiliki karakteristik 4C, yaitu communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and innovation. Lebih lanjut, tujuan pendidikan nasional merujuk pada Dewan Riset Nasional dan mengidentifikasi kompetensi kognitif yang perlu dimiliki siswa, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, penalaran, analisis dan argumentasi, interpretasi, pengambilan keputusan, serta pembelajaran adaptif. (kamarullah, 2017:22)

Dalam pembelajaran matematika adanya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, yang dimana hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Belajar matematika memerlukan pemahaman dan penalaran yang kuat karena dalam matematika siswa dihadapkan dengan berbagai jalan penyelesaian untuk mendapatkan jawaban terutama pada materi KPK dan FPB dikelas V.

Menurut Suparyanta, Muklis & Omegawati (2019:128) Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) yakni kelipatan bilangan-bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan bulat positif. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) faktor pembagi dari suatu bilangan-bilangan yang membagi habis bilangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara (lampiran 3 dan 4, halaman 50-51) di kelas V SD Negeri 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang peneliti menemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran Matematika, yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah pada pembelajaran KPK dan FPB diantaranya: 1) Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi KPK dan FPB, karena peserta didik menganggap materi KPK dan FPB tersebut dianggap sulit, sehingga dalam proses pembelajaran beberapa siswa lebih banyak bermain dan tidak mendengarkan pendidik dalam menjelaskan materi di papan tulis. 2) Peserta didik belum menguasai konsep perkalian dan pembagian sehingga peserta didik kurang semangat dalam pembelajaran KPK dan FPB. 3) Peserta didik belum bisa membedakan mana bilangan prima dan bukan bilangan prima sehingga sulit dalam menyelesaikan soal. 4) peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran dan kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan didepan. 5) Model pembelajaran yang monoton seperti menjelaskan materi, contoh soal dan latihan sehingga peserta didik jenuh dalam belajar.

Permasalahan di atas menyebabkan hampir sebagian besar nilai Matematika peserta didik tidak mencapai KKTP. Berdasarkan data penilaian sumatif, yang peneliti temukan, pada kelas VA jumlah peserta didik yang tuntas diperoleh sebanyak 39%, yang belum tuntas sebanyak 61%, artinya 17 dari 28 peserta didik yang belum tuntas. Pada kelas VB jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 43%, yang belum tuntas sebanyak 57%, artinya 13 dari 23 peserta didik yang belum tuntas.

Penyelesaian masalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi KPK dan FPB harus diselesaikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz dalam pembelajaran matematika sehingga permasalahan ini tidak terjadi berkepanjangan tanpa solusi. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar Matematika FPB peserta didik pada materi KPK dan adalah TGT berbantuan Quizizz. Menurut Supranoto (Setyaningrum, 2023:2415) bahwa Model TGT adalah model pembelajaran dengan peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan tiga sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakangnya. Dengan menggunakan media Quizizz, yang dimana aplikasi ini merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan assesmen. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau tim. Sehingga peserta didik dapat berkolaborasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Terutama pada pembelajaran materi KPK dan FPB yang dimana dengan menggunakan model TGT peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran yang baru dan kreatif sehingga saat pembelajaran KPK dan FPB peserta didik akan lebih semangat dan antusias.

Model pembelajaran TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama tim, dan motivasi belajar. Model ini dikembangkan oleh Johnson D, W. dan R, T. Johnson, ahli dalam bidang pendidikan kooperatif. TGT membagi siswa ke dalam tim kecil yang heterogen, dengan anggota yang memiliki tingkat keterampilan dan pengetahuan yang berbeda. Setiap tim bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tertentu. Menurut Iyna (2022:1-2) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen yang terdiri 5-6 siswa sehingga dapat saling membantu dalam penyelesaian soal yang diberikan.

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh pendidik, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan atau dengan kata lain Quizizz. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suhartini, 2022) Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pendapat lain mengemukakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi web tool yang digunakan dalam pembelajaran online yang berkaitan dengan materi pelajaran ( Sodiq,dkk 2021:2)

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Quasi eksperimen* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2019), menyatakan bahwa *Quasi eksperimen* (eksperimen semu) adalah metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Quasi eksperimen* (eksperimen semu) dimana dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok peserta didik dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama. Kelompok eksperimen pada penelitian ini menggunakan *quizizz* dalam

pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah pada pelaksanaan pembelajarannya.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The Nonequivalent Posttest Only Control Group Design*. Lestari et al . (2015:136) menyatakan bahwa pada desain ini terdapat dua kelompok, kelompok diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan (-) kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok diberi posttest. (O)

**Tabel 1. Rancangan Penelitian *The Nonequivalent Posttest Only Control Group Design***

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Sumber: Lestari et. Al (2015:136)

Keterangan :

- X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan model *kooperatif tipe Teams Games Tournament*  
- : Tidak diberikan perlakuan dikelas kontrol  
O : *Posttest* diberi perlakuan di kelas eksperimen dan control

## 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2021), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kuantitas tertentu. Peneliti menentukan karakteristik dan kuantitas tersebut untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Menurut Pramita, dkk (2021), Populasi adalah kombinasi semua bagian yang berbentuk objek, kejadian, atau orang dengan ciri yang sama. Jadi, Populasi menjadi salah satu hal yang diukur oleh peneliti dengan kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang Tahun Ajaran 2024/2025**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V.A	28
2	V.B	23

Sumber: Data SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang tahun ajaran 2024/2025

## 2. Sampel

Sampel adalah sumber data yang dianggap penting dalam mendukung kegiatan penelitian. Menurut Sugiyono (2021:127) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah serta ciri-ciri yang dipunyai oleh populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representif (mewakili). Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Arikunto (2019, hlm 109) Menyatakan sampel adalah sebagian atau bagian dari populasi yang akan diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sampel dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan karena sampel adalah bagian dari populasi dan dapat mendukung data dari sebuah penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas V.A, pertimbangan diambilnya kelas V.A menjadi sampel penelitian karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan kelas V.B, maka kelas eksperimen adalah kelas V.A dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas V.B.

### A. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2019) definisi variabel penelitian adalah karakteristik

atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau di observasi yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependet variable*).

- a. Variabel bebas atau *independent variable*  
Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab pembahasannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2019). Variabel indenpenden merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen lainnya yang dilambangkan X.
- b. Variabel terikat atau *dependent variable*  
Menurut Sugiyono (2019) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang dilambangkan Y.  
Variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini yaitu model TGT berbantuan *Quizizz* (X), sementara variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik yang dilambangkan (Y).

## B. Defenisi Operasinal Variabel

Defenisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model TGT  
Merupakan model pembelajaran yang memberikan fasilitas kepada peserta didik dengan menggunakan games dalam proses pembelajaran agar membuat siswa lebih aktif untuk memecahkan sebuah permasalahan dalam mengimplementasikan materi pembelajaran.
- b. Hasil Belajar  
Merupakan suatu pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat terlihat dari perbaikan nilai peserta didik.
- c. *Quizizz*  
*Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan. Dewi, C.K (2018:43) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz* dapat dipergunakan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

## C. Instrumen Penelitian

Menurut Hardani et al.,(2020:116) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar proses kegiatan, pengumpulan data lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dengan demikian menggunakan suatu instrumen dalam penelitian adalah untuk mencari data atau informasi yang lengkap terkait suatu permasalahan dan fenomena alam maupun sosial. Adapun instrument dalam penelitian ini yaitu berupa tes untuk di jadikan alat ukur untuk mengukur proses pembelajaran.

### 1. Tes

Tes yang digunakan berupa *posstest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar Matematika peserta didik. *Posstest* dilakukan pada kelompok sesudah diberikan perlakuan. Tes berbentuk soal isian berupa soal cerita, kecepatan hasil belajar dapat dilihat dari skor 0-100. Skor ketuntasan KKTP sekolah yaitu 80.

#### a. Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid dan sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya

suatu model TGT berbantuan *Quizizz*. Model TGT berbantuan *Quizizz* tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan kuantitatif menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen* dengan rancangan yang digunakan *The Nonequivalent Posttest Only Control Group Design* yang menempatkan subjek Penelitian kedalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tetapi berbantuan *Quizizz*. Sebagaimana dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil tes (soal pilihan ganda) pada pembelajaran Matematika dengan materi KPK dan FPB di kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi. Prosedur yang dilaksanakan peneliti adalah dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

### 1) Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah penentuan sekolah dasar sebagai tempat penelitian yaitu SDN yang ada di Kecamatan Padang Timur. Sampel penelitiannya adalah peserta didik kelas V di sekolah SD SDN 31 Jati Tanah Tinggi yaitu kelas V A dan kelas V B. kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Selanjutnya peneliti merancang modul pembelajaran dan soal uji coba yang terdiri dari 30 pilihan ganda kemudian dilakukan validasi. Setelah validasi dilakukan uji cobakan pada kelas V SDN 29 Pitameh untuk dijadikan sekolah uji coba, karena sekolah tersebut mempunyai akreditasi yang sama dan kurikulum yang digunakan juga sama dengan sekolah tempat penelitian. Soal yang telah diuji cobakan selanjutnya dianalisis item yang terdiri atas uji validitas, daya beda soal, indeks kesukaran soal, Uji reliabilitas soal yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Berdasarkan uji coba soal yang peneliti lakukan, sehingga diperoleh soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda kemudian dijadikan sebagai uji tes akhir (*Posttest*). Tes akhir (*Posttest*) diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi”.

### 2) Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan proses kegiatan penelitian ini dilakukan tanggal 6 s/d 8 Mei 2025, di kelas 5 pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026, kelas 5 A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Peserta didik Kelas V A (kelompok eksperimen) berjumlah 29 orang dan peserta didik kelas V B (kelompok kontrol) berjumlah 23 orang. Pada proses pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *Quizizz*. Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu ditentukan bahan ajar yang akan diajarkan dan modul ajar yang akan diterapkan baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bahan ajar yang digunakan yaitu tentang KPK dan FPB.

Selanjutnya persiapan yang dilakukan sebelum proses pembelajaran adalah menentukan jadwal. Jadwal dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Waktu Pelaksanaan Penelitian**

Pertemuan Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Selasa, 6 Mei 2025 (08:00-10:00)	Selasa, 6 Mei 2025 (10:30-12:00)
2	Rabu, 7 Mei 2025 (08:00-10:00)	Rabu, 7 Mei 2025 (10:30-12:00)

3 Tes Akhir ( <i>Posttest</i> )	Kamis, 8 Mei 2025 (08:00-10:10)	Kamis, 8 Mei 2025 (10:30-12:20)
---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

**a. Pembelajaran di kelas Eksperimen (V A) Pertemuan 1**

Pembelajaran di kelas Eksperimen ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Quizizz*. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2025, kegiatan awal yang dilakukan dengan proses pembelajaran yaitu membuka pembelajaran dengan membaca salam, mengkondisikan kelas, pembacaan doa di pimpin ketua kelas, pendidik menyapa peserta didik, kemudian mengecek kehadiran siswa, dan mempersiapkan laptop, infokus, dan bahan ajar serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Sebelum proses pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi dan *ice breaking* Tepuk semangat kepada peserta didik agar semangat mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan inti pendidik menampilkan video tentang materi KPK dan FPB dari Youtube di depan kelas, dapat dilihat di (Lampiran 37, halaman 164). Setelah itu peneliti menjelaskan Kembali materi yang telah ditampilkan kemudian menjelaskan materi tentang bilangan prima. Pendidik melakukan tanya jawab terkait materi yang telah di sampaikan bersama peserta didik. Selanjutnya pendidik membagi kelompok menjadi 5 kelompok yang terdiri 5-6 orang secara heterogen yang terbentuknya tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat diklasifikasikan dalam pandai, sedang, dan rendah agar kelompok mempersiapkan mendalami materi Bersama anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat Games.

Dapat dilihat (Lampiran 37 Halaman 164). Selanjutnya pendidik menjelaskan cara memainkan Games dengan berbantuan media *Quizizz* yang sudah disediakan guru di dalam Games ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan pembelajaran kelompok. Kemudian pendidik menjelaskan cara memainkan turnamen dan membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. Pendidik menampilkan pertanyaan-pertanyaan di depan menggunakan media *Quizizz* menyediakan lembar jawaban di setiap meja turnamen. Untuk memulai turnamen peserta didik dalam setiap meja tournament menarik kartu bernomor untuk menentukan siapa pembaca soal tournament yang pertama. Setelah turnamen selesai peserta didik dan pendidik bersama-sama mengoreksi hasil jawaban dari setiap kelompok. Selanjutnya pendidik bertanya apakah pembelajaran hari ini sangat menyenangkan, pendidik meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. Pendidik menutup pembelajaran hari ini.

**b. Pembelajaran di kelas Kontrol (V A) Pertemuan 1**

Pembelajaran di kelas Kontrol ini menggunakan model pembelajaran konvensional. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2025, kegiatan awal yang dilakukan dengan proses pembelajaran yaitu pendidik mengecek kehadiran siswa, melakukan *ice breaking* dengan bernyanyi rasa cinta tanah air sebagai penanaman karakter profil Pancasila, menanyakan kabar serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti pendidik menjelaskan materi tentang bilangan prima di papan tulis dan peserta didik disuruh untuk memperhatikan materi yang dijelaskan. Pendidik memberikan contoh soal yang diberikan di papan tulis, kemudian pendidik memberikan soal latihan kepada peserta didik. Peserta didik menyelesaikan soal latihan kemudian pendidik memberikan penilaian. Selanjutnya pendidik bertanya apakah pembelajaran hari ini sangat menyenangkan, pendidik meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. Pendidik menutup pembelajaran hari ini.

**c. Pembelajaran di kelas Eksperimen (V A) Pertemuan 2**

Pertemuan kedua pada kelas eksperimen dilaksanakan pada pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2025, kegiatan awal yang dilakukan dengan proses pembelajaran yaitu membuka pembelajaran dengan membaca salam, mengkondisikan kelas, pembacaan doa di pimpin ketua kelas, pendidik menyapa peserta didik, kemudian mengecek kehadiran siswa, dan mempersiapkan laptop, infokus, dan bahan ajar serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Sebelum proses pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi dan ice breaking Tepuk semangat kepada peserta didik agar semangat mengikuti pembelajaran. Kemudian pendidik menanyakan Kembali apakah masih ingat materi kemaren tentang bilangan prima.

Pada kegiatan inti pendidik menampilkan video tentang materi KPK dan FPB dari Youtube di depan kelas, dapat dilihat di (Lampiran 37, halaman 166). Setelah itu pendidik menjelaskan Kembali materi yang telah ditampilkan kemudian menjelaskan materi tentang KPK dan FPB. Pendidik melakukan tanya jawab terkait materi yang telah di sampaikan bersama peserta didik. Selanjutnya pendidik membagi kelompok menjadi 5 kelompok yang terdiri 5-6 orang secara heterogen yang terbentuknya tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat diklasifikasikan dalam pandai, sedang, dan rendah agar kelompok mempersiapkan mendalami materi Bersama anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat Games. Dapat dilihat (Lampiran 37 Halaman 166). Selanjutnya pendidik menjelaskan cara memainkan Games dengan berbantuan media Quizizz yang sudah disediakan guru dimanan dalam Games ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan pembelajaran kelompok.

Kemudian pendidik menjelaskan cara memainkan tournamen dan membagi peserta didik kedalam beberapa meja tournamen. Pendidik menampilkan pertanyaan-pertanyaan di depan menggunakan media Quizizz menyediakan lembar jawaban di setiap meja tournamen. Untuk memulai tournamen peserta didik dalam setiap meja tournament menarik kartu bernomor untuk menentukan siapa pembaca soal tournament yang pertama. Setelah tournamen selesai peserta didik dan pendidik bersama-sama mengoreksi hasil jawaban dari setiap kelompok. Selanjutnya pendidik memberikan reward kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi dalam tournamen dan memberikan apresiasi berupa tepuk WOW. Kemudian pendidik bertanya apakah pembelajaran hari ini sangat menyenangkan, pendidik meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. Pendidik menutup pembelajaran hari ini.

**d. Pembelajaran di kelas Kontrol (V A) Pertemuan 2**

Pertemuan kedua pada kelas kontrol dilaksanakan pada pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2025. kegiatan awal yang dilakukan dengan proses pembelajaran yaitu pendidik mengecek kehadiran siswa, melakukan ice breaking dengan bernyanyi rasa cinta tanah air sebagai penanaman karakter profil Pancasila, menanyakan kabar serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti pendidik menanyakan atau mengulang Kembali materi sebelumnya tentang materi bilangan prima, kemudian pendidik menjelaskan materi selanjutnya tentang KPK dan FPB di papan tulis dan peserta didik disuruh untuk memperhatikan materi yang dijelaskan. Pendidik memberikan contoh soal yang diberikan di papan tulis, kemudian pendidik memberikan soal latihan kepada peserta didik. Peserta didik menyelesaikan soal latihan kemudian pendidik memberikan penilaian. Selanjutnya pendidik bertanya apakah pembelajaran hari ini sangat menyenangkan, pendidik meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. Pendidik menutup pembelajaran hari ini.

**e. Pemberian tes akhir Posttest di kelas Eksperimen (V A) Pertemuan 3**

Pada pertemuan ketiga pendidik memberikan tes akhir (Posttest) berupa soal pilihan ganda kepada peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2025, jam 08:00-10:00 wib. kegiatan awal yang dilakukan yaitu membaca salam, mengkondisikan kelas, pembacaan doa di pimpin ketua kelas, pendidik menyapa peserta didik, mengecek kehadiran siswa, kemudian menjelaskan tata cara mengisi soal tes akhir (Posttest), pendidik membagikan lembar soal, kemudian pendidik mengawasi peserta didik pada saat melaksanakan tes akhir. Setelah peserta didik menyelesaikan soal tes akhir kemudian pendidik menyampaikan ucapan terima kasih, dan kata penutup kepada peserta didik dan guru wali kelas.

**f. Pemberian tes akhir Posttest di kelas Kontrol (V A) Pertemuan 3**

Pada pertemuan ketiga pendidik memberikan tes akhir (Posttest) berupa soal pilihan ganda kepada peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2025, jam 10:30-12:20 wib. kegiatan awal yang dilakukan yaitu membaca salam, mengkondisikan kelas, pembacaan doa di pimpin ketua kelas, pendidik menyapa peserta didik, mengecek kehadiran siswa, kemudian menjelaskan tata cara mengisi soal tes akhir (Posttest), pendidik membagikan lembar soal, kemudian pendidik mengawasi peserta didik pada saat melaksanakan tes akhir. Setelah peserta didik menyelesaikan soal tes akhir kemudian pendidik menyampaikan ucapan terima kasih, dan kata penutup kepada peserta didik dan guru wali kelas.

**3) Tahapan Penyelesaian**

Tahapan penyelesaian dilaksanakan pada hari Kamis, 08 Mei 2025. Pada tahapan ini peneliti memberikan *posttest* (tes akhir) pada kedua kelas berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal objektif. Tujuan dari pemberian *posttest* ini untuk melihat hasil belajar peserta didik. Setelah data tes diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisis data *posttest* tersebut sesuai dengan data hasil belajar nilai *posttest* peserta didik.

**2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika. Data diperoleh melalui tes akhir yang dilakukan pada akhir penelitian soal tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dapat dilihat dari hasil akhir tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*. Dari tes akhir diperoleh nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ), standar deviasi ( $Sd$ ), skor tertinggi ( $x_{maks}$ ), dan skor terendah ( $x_{min}$ )

**Pembahasan**

Penelitian ini termasuk kepada penelitian eksperimen karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar KPK dan FPB dikelas SDN 31 Jati Tanah Tinggi. Pengaruh yang terdapat dalam judul dapat dilihat bahwa variabel dependen adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* dan yang menjadi independen adalah hasil belajar peserta didik. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* di kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari

perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 84,82 dan kelas kontrol 79,78. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol perbedaan ini dapat dilihat melalui pengujian hipotesis menggunakan uji-t. hasil yang diperoleh dari analisis diperoleh  $t_{hitung} = 2,245$  dan  $t_{tabel} = 1,677$  dimana  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil belajar deskripsi dan analisis data tes akhir peserta didik, terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa diterapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik lebih baik saat menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* diantaranya:

Model TGT yang dimana ada game dan turnamen secara berkelompok serta menggunakan media *Quizizz* yang memiliki fitur-fitur menarik dapat membuat peserta didik antusias dan bersemangat saat proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Budiarti, dkk. (2021:65) bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk lebih meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Hal ini bisa dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat menjadikan peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar serta memiliki rasa tanggung jawab antar sesama dan pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan dan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan. Dengan terlibat langsung dalam proses menjawab pertanyaan dari media *Quizizz* dan berkelompok, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, yang dapat memperkuat pemahaman dan retensi materi.

Pada tournament akan membuat peserta didik berlomba secara sehat untuk meraih poin tertinggi untuk kelompok nya. Hal ini juga sesuai dengan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Tanjung (2022:23-24) ada beberapa kelebihan model TGT yaitu lebih meningkatkan pencurahan kerja sama dalam berlomba secara sehat, mengedepankan menerima perbedaan tiap individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, serta hasil belajar yang lebih baik dan proses belajar peserta didik berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik. Menurut Usman (2024:242) karakteristik dari model TGT yakni peserta didik belajar didalam kelompok kecil dimana pada proses belajar mengajar ada permainan yang nanti akan diberikan penghargaan kelompok.

Membiasakan peserta didik berfikir dan berkomunikasi dengan teman, pendidik, dan bahkan dengan diri mereka sendiri. Sebagaimana dikemukakan oleh peneliti sebelumnya bahwa model TGT dapat berpengaruh oada hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian yang dilakukan Dede Kurnia A, dkk. (2021) membuktikan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajarn Matematika sangat signifikan. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena peserta didik sekolah dasar senang terhadap permainan. Penelitian oleh Chornelia P.H pasaribu, dkk. (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model TGT termasuk kategori yang baik dengan rata-rata 82,72. Hasil uji hipotesis (uji t) dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,824 > 1,78$ .

Sesuai dengan penelitian relevan terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dan teori pendukung yang menyatakan bahwa model TGT ada terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaannya dalam proses belajar matematika sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian pada skripsi ini tercapai karena setelah diteliti mendapatkan hasil yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik materi KPK dan FPB di kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa pada penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 31 Jati Tanah Tinggi, proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar materi KPK dan FPB di kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi dan adanya pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar materi KPK dan FPB di kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data uji hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,245 > 1,677$ . Kriteria diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dimana jumlah peserta tes di kelas eksperimen sebanyak 28 peserta didik dengan rata-rata 84,82. Perolehan nilai uji-t yaitu  $t_{hitung} = 2,245$  dan  $t_{tabel} = 1,677$ . Dari hasil pengolahan data tersebut dan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar KPK dan FPB di kelas V SDN 31 Jati Tanah Tinggi.

## REFERENSI

- Ahmad, F., (2021) Pemanfaatan Model sejarah dalam Pengembangan Model *Team Games Tournament* Berbasis *Multikulturalisme* Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ahmad, S., (2021). *Merdeka Belajar: Menurut Perspektif John Dewey*. *Euneubok Lada Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 3(2), 6.
- Albertus, T. S. R. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475.
- Amaliyah, dkk., 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Gosyen Publishing.
- Amiroh, L, S., (2020) *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Untukmelatihketerampilan Membaca Bahasajerman *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* lilis.afifah.fs@um.ac.id
- Anderson, L. dkk., (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Assesmen*. Pustaka Pelajar.
- Anggraini, dkk., 2017. *Kompetensi Kepribadian Guru Membentuk Kepribadian Anak*. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 3, (2), 28
- Anggraini, dkk., 2021. *Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 4, Hal 2415-2422
- A. Octavia, dkk., (2020). *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Arikunto, S., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: PT. BINA AKSARA, 1984
- Astutik, dkk., (2020). *Perangkat Pembelajaran Fisika Model Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains SMA*. *Fikrotuna*, 10(02), 1338– 1347. <https://doi.org/10.32806/jf.v10i02.3791>
- Budiarti. (2021) *Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Chornelia P.H, dkk. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS di SD*. *Jurnal on Education*,1833-1843.
- Diyah. (2017). *Panduan Inplementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Erlangga.
- Djazari, M., dkk., (2011). *Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari Ipk D3 Dan Asal Perguruan Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(2), 103–112. <https://doi.org/10.21831/Jpai.V9i2.970>

- Fauzi, A., dkk., (2023). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Al Islam Di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 272–283. <https://doi.org/10.31538/Munaddhomah.V4i2.438>
- Gading J, P., dkk. (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
- Hamna, dkk., (2022). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,1(1),1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/3/1>
- Ilyas, A. (2012). *Penilaian Kognitif Afektif Dan Psikomotor Dalam Pembelajaran (Pedoman Praktis Bagi Guru Dan Mahasiswa)*. Stain Batusangkar Press.
- Iyna. Dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22–28.
- Joko, K., dkk. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kamarullah. (2017). *Pendidikan Matematika di Sekolah kita*. AL Khawarizmi: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1). 21-32. Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Kurnia, D., (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*.
- Kurniasih, E., dkk, 2022. *Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal*. Bandung:Widina Bhakti Persada.
- Magdalena,I., dkk, D. (2021). *Buku Media Pembelajaran sekolah Dasar*
- Nanik, S., (2022) Penerapan Media Interaktif *Quizizz* Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas Iii A Sdn Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* E-Issn: 2450-5611 Vol.11 No1
- Novita, L., dkk., (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 3, No. 2
- Nugraha, S., dkk. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nuralan, S., dkk., (2022). *Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi Kelas V di SD Negeri 5 Tolitoli*. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 13–24. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/4/2>
- Nurhikmah, dkk., (2023). *Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441
- Nurrahman, dkk., (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 439
- Pardede, U. T. (2019). Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru. *Mathematic Education Journal*, 2(1), 67–74.
- Putri, dkk., (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 367
- Putri, dkk., (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2),139–148. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V4i2.2649>
- Rahayu, (2019). Pengembangan pembelajaran inovatif berbasis pendampingan bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17-25.
- Rasyid, A. dkk., (2022). Model Pembelajaran Sets (Science, Environment, Teknologi, Society) Berbantuan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 118–125. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/Semnasfkip/Article/View/789>
- Sensualita, dkk. (2021) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas. Magelang: Pustaka Rumah Cinta
- Setyaningrum, S. (2023) Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar materi Keanekaragaman Hayati pada siswa kelas X IPA 1 MAN 1 Kuburaya tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3512-3522

- Setyorini, I. D., dkk., (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29
- Siagin, M. D., (2016) *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, dalam MES(Journal of Mathematics Education and Science)* Jakarta: CV. Rajawali
- Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Edisi revi. Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Nurulita. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2010). *Co-operative Learning: What Makes Groupwork Work?. OECD*. DOI: <https://doi.org/10.1787/9789264086487-9-en>
- Sudjana, dkk., 2022. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk Penelitian (Cet.31)*. Bandung : Alfabeta
- Suparyanta, dkk. (2019) materi pembelajaran tentang KPK dan FPB Di Kelas V sekolah dasar
- Susanto, A., 2016. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cet 4. Jakarta: Kencana
- Tanjung, E. S., dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 PadangSidimpun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22-28.
- Trianto. (2020). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, U., dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jornal of Health, Education, Economics, Science, and Tecnology*, 6(2), 240-249.
- Wulandari, S.S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran., Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29
- Zainal, N. F. (2020). Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–26. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.310>