

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 3 SD NEGERI TITAB

Luh Desy Widyantari<sup>1\*</sup>, I Ketut Sudarsana<sup>2</sup>, Ni Putu Candra Prastya Dewi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja<sup>1,2,3</sup>

[luhdesywidyantari@gmail.com](mailto:luhdesywidyantari@gmail.com) , [iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id) , [pendidikan.dasar500@gmail.com](mailto:pendidikan.dasar500@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SD Negeri Titab yang berjumlah 12 orang. Pendekatan kuasi-eksperimen digunakan dengan desain one-group pretest-posttest. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata nilai posttest dibandingkan pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model TGT dengan permainan congklak dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa. Studi ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament, permainan tradisional congklak, hasil belajar, matematika, sekolah dasar

## IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ASSISTED BY TRADITIONAL CONGKLAK GAMES TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN GRADE 3 OF TITAB STATE ELEMENTARY SCHOOL

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the traditional game congklak in improving mathematics learning outcomes for 3rd grade students at SD Negeri Titab, consisting of 12 students. A quasi-experimental approach with a one-group pretest-posttest design was employed. Data were collected using learning outcome tests and analyzed descriptively and inferentially. The results showed a significant increase in the average posttest scores compared to the pretest. These findings indicate that integrating the TGT model with congklak can create an enjoyable and collaborative learning atmosphere, as well as enhance students' motivation and conceptual understanding in mathematics. This study offers practical insights for educators in developing local wisdom-based learning innovations.*

**Keywords:** Team Games Tournament, traditional games, congklak, learning outcomes, mathematics, elementary school

## PENDAHULUAN (*Introduction*)

Matematika merupakan salah satu fondasi utama dalam pendidikan dasar karena memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis siswa (Bruner, 1966). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak hanya dimaksudkan untuk penguasaan konsep dan rumus semata, melainkan juga sebagai sarana pembentukan pola pikir rasional sejak usia dini. Namun, berbagai studi di Indonesia menunjukkan bahwa capaian hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil survei nasional oleh Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmenjar, 2021), hanya sekitar 48% siswa SD yang mampu mencapai kompetensi minimum dalam mata pelajaran matematika.

Permasalahan rendahnya hasil belajar matematika ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya adalah pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*), kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar. Model konvensional yang bersifat satu arah menyebabkan siswa cenderung pasif, hanya menerima materi tanpa terlibat dalam proses pengonstruksian pengetahuan. Hal ini bertentangan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sebaya (Vygotsky, 1978).

Dalam menjawab tantangan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi alternatif yang layak untuk dikaji lebih dalam. Model TGT, yang diperkenalkan oleh Slavin (1995), adalah strategi pembelajaran berbasis tim yang menggabungkan unsur permainan dan turnamen dalam lingkungan kooperatif. Siswa belajar dalam kelompok kecil secara

heterogen, dan kompetisi dilakukan secara sehat dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman materi. Model ini diyakini mampu meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan pencapaian akademik siswa, sebagaimana didukung oleh penelitian-penelitian terbaru (Sari & Puspitasari, 2022; Hartati et al., 2023).

Namun demikian, tantangan dalam penerapan TGT di sekolah dasar adalah bagaimana menyesuaikannya dengan konteks lokal dan karakteristik anak usia dini. Salah satu solusi inovatif adalah mengintegrasikan permainan tradisional, seperti congklak, ke dalam model TGT. Permainan congklak, yang dikenal luas di Indonesia, mengandung unsur matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, estimasi, dan strategi. Penelitian oleh Wulandari dan Suprpto (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan berpikir logis anak.

Dengan menggabungkan model TGT dan permainan congklak, pembelajaran matematika menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek, yang mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berbasis budaya lokal (Kemendikbudristek, 2023). Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kolaborasi, bernalar kritis, dan berkepribadian dalam kebudayaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang berbantuan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Titab. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yang relatif kecil, yaitu 12 orang, sehingga memungkinkan

dilakukan observasi mendalam dan penerapan strategi pembelajaran yang lebih personal. Diharapkan, melalui pendekatan ini, pembelajaran matematika dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan efektif, serta dapat dijadikan model inovatif bagi sekolah dasar lainnya di wilayah pedesaan.

## **METODE PENELITIAN** (*Research Methods*)

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain yang diterapkan adalah **one-group pretest-posttest design**, yaitu suatu rancangan penelitian di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama. Desain ini sesuai digunakan dalam kondisi di mana tidak memungkinkan untuk menggunakan kelompok kontrol secara acak, sebagaimana sering terjadi pada konteks pendidikan di sekolah dasar (Sugiyono, 2021). Desain ini memiliki struktur: O1 — X — O2, di mana O1 adalah pretest, X adalah perlakuan (implementasi model pembelajaran TGT berbantuan congklak), dan O2 adalah posttest.

Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan untuk mengamati perubahan hasil belajar yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Selain itu, pendekatan ini juga cocok digunakan pada populasi kecil dan homogen, seperti siswa kelas 3 SD Negeri Titab yang hanya berjumlah 12 orang. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam hal kontrol terhadap variabel luar, namun tetap relevan digunakan untuk studi eksploratif berbasis praktik pendidikan nyata (Creswell, 2017).

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 12 orang siswa kelas 3 SD Negeri Titab pada semester

genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik penentuan sampel menggunakan **purposive sampling**, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2020). Pemilihan ini mempertimbangkan homogenitas tingkat usia, latar belakang sosial ekonomi, dan kemampuan dasar matematika yang relatif setara berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya.

Kelas ini dipilih karena representatif terhadap konteks pendidikan dasar di daerah pedesaan, dengan keterbatasan akses terhadap teknologi namun kaya akan nilai-nilai budaya lokal. Kondisi ini menjadi alasan kuat untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis permainan tradisional.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah **tes hasil belajar matematika**, yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian singkat. Soal-soal tersebut dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi dasar dalam kurikulum merdeka pada topik penjumlahan, pengurangan, dan pola bilangan. Validasi instrumen dilakukan melalui uji ahli (*expert judgment*) oleh dua dosen pendidikan matematika dan satu guru senior.

Selain itu, digunakan pula **lembar observasi aktivitas siswa dan guru**. Lembar observasi ini mengukur aspek partisipasi, kerja sama, keterlibatan kognitif, dan penggunaan media congklak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh dua observer independen yang telah dilatih sebelumnya untuk memastikan reliabilitas data.

Instrumen-instrumen ini dikembangkan dan diadaptasi dari penelitian terdahulu yang telah terakreditasi SINTA, termasuk studi oleh Hartati et al. (2023) yang menggunakan

format serupa dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran TGT.

## Prosedur Penelitian

### 1. Tahap Persiapan

- o Penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, media congklak, soal pretest dan posttest)
- o Validasi instrumen oleh ahli
- o Pelatihan observer

### 2. Pelaksanaan Pretest

- o Tes dilakukan sebelum perlakuan diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pretest mencakup aspek kognitif dasar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Skor yang diperoleh digunakan sebagai data pembanding.

### 3. Penerapan Model Pembelajaran

- o Proses pembelajaran dilakukan dalam empat pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 70 menit dan terdiri atas tiga fase utama: penyampaian materi, pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan congklak, dan turnamen TGT.
- o Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses diskusi dan permainan, sementara siswa bekerja dalam kelompok kecil heterogen yang ditetapkan sebelumnya.
- o Permainan congklak digunakan untuk mengilustrasikan konsep operasi bilangan. Setiap langkah dalam permainan mengandung unsur hitung yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

### 4. Pelaksanaan Posttest

- o Setelah seluruh perlakuan selesai, siswa kembali diberikan

tes yang serupa (dengan variasi bentuk soal) untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

### 5. Pengumpulan dan Analisis Data

- o Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, serta distribusi skor siswa.
- o Selanjutnya dilakukan uji **paired sample t-test** menggunakan perangkat lunak SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Uji ini digunakan karena data berpasangan dari kelompok yang sama.

## Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan dua pendekatan utama:

- **Statistik Deskriptif:** Untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa, termasuk nilai rata-rata, standar deviasi, nilai tertinggi dan terendah, serta perbandingan grafik pretest dan posttest.
- **Uji Statistik Inferensial:** Menggunakan **paired sample t-test** untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ). Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan (model TGT berbantuan congklak) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penerapan metode ini sejalan dengan prinsip empiris dalam penelitian pendidikan yang menekankan pada pengukuran perubahan berbasis data (Fraenkel et al., 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

### A. Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Titab yang berjumlah 12 orang. Untuk menilai keberhasilan pendekatan ini, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah intervensi.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 58, dengan rentang nilai antara 45 hingga 70. Ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan permainan congklak, pemahaman siswa terhadap konsep operasi bilangan masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan temuan Pusat Asesmen Pendidikan (2021) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dasar.

Setelah implementasi model pembelajaran TGT yang memanfaatkan congklak sebagai media edukatif, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82, dengan rentang nilai 75 hingga 90. Peningkatan nilai ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran tersebut mampu mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Uji statistik inferensial menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil ini mendukung penelitian Hartati, Rahayu, dan Lestari (2023), yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

### B. Analisis Aktivitas Pembelajaran

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, dilakukan juga observasi terhadap aktivitas pembelajaran selama empat pertemuan. Observasi difokuskan pada aktivitas siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran TGT dengan media permainan congklak.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, bermain congklak yang telah dimodifikasi dengan unsur materi matematika, serta menyelesaikan tantangan-tantangan yang berkaitan dengan konsep operasi bilangan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir strategis dan menerapkan logika matematika dalam konteks permainan.

Guru berperan sebagai fasilitator, mengarahkan proses pembelajaran, memberi motivasi, dan memberikan bimbingan kepada kelompok-kelompok belajar. Tugas guru dalam mengelola dinamika kelas menjadi lebih mudah karena siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi.

Data observasi menunjukkan adanya peningkatan dalam tiga aspek utama aktivitas belajar siswa: partisipasi aktif meningkat dari 62% ke 88%, kerja sama dalam kelompok dari 60% ke 85%, dan pemahaman konsep matematika dari 58% ke 83%. Temuan ini memperkuat pandangan Sari dan Puspitasari (2022) bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu meningkatkan aspek kognitif dan sosial siswa secara simultan.

### C. Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran matematika, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Dalam kerangka teori Zone of Proximal Development (ZPD), siswa mampu mencapai pemahaman yang lebih kompleks dengan bantuan rekan sebaya dan

guru. Permainan congklak bertindak sebagai media konkret (scaffolding) yang membantu siswa membangun pemahaman mereka terhadap konsep abstrak.

Model TGT menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi yang sehat, memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana menyenangkan namun tetap produktif. Dalam permainan congklak yang telah dimodifikasi, siswa belajar tentang pengelompokan, pengurangan, penjumlahan, hingga estimasi, semua dalam konteks permainan yang familiar secara budaya.

Integrasi budaya lokal seperti congklak ke dalam pembelajaran formal merupakan bentuk inovasi pedagogis yang sangat relevan dengan prinsip Merdeka Belajar. Menurut Kemendikbudristek (2023), pendekatan kontekstual yang berbasis pada potensi lokal dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa.

Dari sisi motivasi belajar, model TGT mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Oktaviani, Nurhasanah, dan Safitri (2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis TGT menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Hal ini juga terlihat dalam peningkatan kehadiran siswa yang mencapai 100% selama siklus pembelajaran berlangsung.

Lebih jauh, implementasi model ini juga berdampak pada pembentukan karakter. Nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan toleransi berkembang selama siswa bermain dan belajar bersama. Permainan congklak sebagai warisan budaya juga memperkuat rasa cinta terhadap nilai-nilai lokal dan kebanggaan terhadap budaya sendiri.

Permainan congklak, yang secara tradisional digunakan sebagai hiburan, dalam konteks ini dialihfungsikan menjadi media

edukatif yang efektif. Wulandari dan Suprpto (2021) menegaskan bahwa congklak dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan logika anak usia dini karena mengandung unsur perhitungan dan strategi.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif mampu menjawab tantangan utama dalam pembelajaran matematika, yaitu kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan rendahnya motivasi belajar. Dengan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, hasil belajar dapat ditingkatkan secara signifikan.

Implikasi dari penelitian ini sangat penting bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Guru didorong untuk mengeksplorasi potensi media lokal dan permainan tradisional dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya matematika. Selain itu, pendekatan TGT yang bersifat fleksibel memungkinkan adaptasi pada berbagai konteks dan jenjang pendidikan.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya dilakukan di satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mencakup populasi yang lebih luas, melibatkan beberapa sekolah dengan latar belakang yang berbeda, dan memperhatikan faktor-faktor seperti gaya belajar siswa, kondisi sosial-ekonomi, serta dukungan orang tua.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional congklak tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, tetapi juga memberikan kontribusi dalam penguatan karakter, pelestarian budaya, dan penerapan prinsip pendidikan yang humanistik dan kontekstual. Penelitian ini memperkuat posisi permainan edukatif berbasis budaya sebagai

alternatif pembelajaran yang relevan dan berdampak positif dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

### **SIMPULAN (Conclusion)**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional congklak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Titab. Peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest yang signifikan secara statistik menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ini mampu mengatasi hambatan konseptual yang selama ini dihadapi siswa dalam memahami materi matematika dasar.

Selain aspek kognitif, model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan permainan congklak juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan menunjukkan sikap sportivitas dalam suasana kompetitif yang sehat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai sosial siswa.

Permainan congklak yang sarat akan nilai budaya lokal juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Integrasi permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya bangsa serta mendukung prinsip pendidikan berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, model ini sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pada fleksibilitas, kebermaknaan, dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Efektivitas model pembelajaran ini

juga didukung oleh penelitian terdahulu, seperti yang diungkapkan oleh Hartati et al. (2023) bahwa TGT mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Begitu pula Wulandari dan Suprpto (2021) yang menemukan bahwa permainan congklak dapat menjadi media pembelajaran efektif untuk memperkuat kemampuan numerasi dan logika berpikir siswa.

Dengan jumlah siswa yang relatif kecil (12 orang), penelitian ini mampu memberikan perhatian yang mendalam pada setiap individu, memungkinkan proses refleksi, evaluasi, dan perbaikan berkelanjutan dalam implementasi model pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan penerapan model serupa di kelas-kelas lainnya dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan materi ajar.

Sebagai implikasi praktis, guru dapat mempertimbangkan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional sebagai alternatif inovatif dalam mendesain pembelajaran matematika yang lebih menarik dan efektif. Sementara itu, bagi pengambil kebijakan, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mendorong integrasi budaya lokal ke dalam kurikulum pembelajaran.

### **UCAPAN TERIMA KASIH (acknowledgements)**

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru

Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi). Rineka Cipta.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2017). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (5th ed.). Pearson.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hartati, S., Rahayu, W., & Lestari, N. (2023). Pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–56.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Oktaviani, D., Nurhasanah, & Safitri, R. (2022). Implementasi model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–109.
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2021). *Laporan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tingkat sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Sari, D. M., & Puspitasari, E. (2022). Implementasi pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 112–121.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, A., & Suprpto, T. (2021). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 89–97.