

Penggunaan TGT dan Media Konkrit Pada Siswa Kelas IV untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

**Muhammad Luqman Hakim¹, Rina Dwi Setyawati², Siti Choiriyah³, Iin Fitri
Nurniasih⁴**

¹ Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jalan Lingga Raya No.8 Semarang, 50125

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jalan Lingga Raya No.8 Semarang, 50125

^{3,4} SDN Tlogosari Kulon 01, Jalan Kebun Jeruk Raya No.4 RT 04 RW 08, Semarang, 50196

Email:

muhluhak@gmail.com¹, rinadwisetyawati@upgris.ac.id², sitichoiriyah40@gmail.com³
iinnurniasih84@guru.sd.belajar.id⁴

ABST RAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IVB SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang. Penggunaan TGT mampu menciptakan keaktifan siswa dalam, berpendapat, kerjasama dan senang belajar. Penggunaan media konkrit bisa memberi pengalaman bermakna bagi siswa bahwa benda yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari bisa menjadi media atau sumber belajar dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut yang membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membuat motivasi belajar matematika siswa meningkat. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Motivasi belajar matematika siswa pada siklus I meningkat dari kondisi awal dengan kategori kurang sekali (53%) menjadi cukup (73%) dan meningkat lagi menjadi baik (76%) pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar tersebut terjadi setelah adanya refleksi perbaikan tindakan pada siklus II.

Kata kunci: *Team Games Tournaments, Media Konkrit, Motivasi Belajar, Matematika*

ABSTRACT

This classroom action research aims to increase the motivation to learn mathematics of grade IVB students of SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang. The use of TGT is able to create student activeness in, opinion, cooperation and love to learn. The use of concrete media can provide meaningful experiences for students that objects that are often encountered in everyday life can be a medium or source of learning in mathematics learning. This is what makes students excited in participating in learning, so that it can make students' motivation to learn mathematics increase. Classroom action research is conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, execution, observation, and reflection. Students' motivation to learn mathematics in cycle I increased from the initial condition with less than one category (53%) to sufficient (73%) and increased again to good (76%) in cycle II. The increase in learning motivation occurred after reflection on the improvement of actions in cycle II.

Keywords: *Team Games Tournaments, Concrete Media, Learning Motivation, Mathematics*

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses pemikiran untuk mengasah dan menempa potensi diri setiap individu supaya lebih berkembang secara optimal (Nawafil, M., 2018; Sukring, S., 2016; Suryadi, A., 2007). Proses belajar merupakan aksi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan untuk suatu hal baru baginya. Saifulloh (2020) menyatakan

bahwa pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pendidikan, karena memudahkan peserta didik merupakan tugas seorang guru. Uno (2022) menegaskan untuk mencapai tujuan pembelajaran, setiap guru dituntut untuk memahami strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Salah satu tantangan proses belajar bagi peserta didik adalah belajar mata pelajaran matematika, karena menurut mereka mata pelajaran matematika sangat sukar untuk dipahami, begitupun dalam penyampaiannya guru hanya berceramah (Haryonik, Y., et al., 2018; Nurhayanti, H., et al., 2021). Belajar matematika memiliki kesulitan tersendiri dibandingkan mata pelajaran lain, karena ada faktor - faktor tertentu yang menyebabkan peserta didik terlambat atau bahkan tidak dapat mencapai tujuan belajar dengan baik sesuai yang diharapkan (Rosdianah, R., Kartinah, K., & Muhtarom, M., 2019). Kondisi tersebut juga dirasakan oleh peserta didik di IVB Tlogosari Kulon 01 Kota Semarang. Oleh sebab itu penelitian ini dilaksanakan guna menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti suatu keinginan yang ada didalam diri manusia untuk melakukan perbuatan yang telah dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan (Sadirman, 2016:73). Keinginan yang ada pada diri seseorang dapat menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan dalam dirinya, maka dari itu perbuatan yang didasarkan pada motivasi dapat mengandung tema sesuai dengan motivasi yang menjadi dasarnya (Hamzah, 2016:1). Sedangkan menurut Mc.Donald (Hartata, 2020) motivasi adalah suatu perubahan pada individu yang ditandai dengan “*felling*” dan didahului dengan tujuan tertentu.

Dari pengertian yang telah dikemukakan oleh Mc. Donald terdapat 3 elemen penting diantaranya:

- 1) Motivasi lahir dari adanya perubahan dalam diri
Perkembangan motivasi itu muncul dari dalam diri manusia akan tetapi akan nampak terkait dengan kegiatan fisik manusia. Contohnya ada perubahan pada system pencernaan yang akan menimbulkan rasa lapar.
- 2) Motivasi timbul dengan adanya “*felling*”
Motivasi yang disebabkan oleh pengaruh eksternal dalam diri individu. Contohnya saat melakukan diskusi

peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan maka secara otomatis dia akan lebih lancar dalam berargumentasi.

- 3) Motivasi yang ditandai dengan suatu tujuan

Motivasi akan muncul dari dalam diri seseorang, tetapi kemunculannya karena adanya unsur lain yakni tujuan tertentu, tujuan ini terkait dengan kebutuhan. Dengan adanya tujuan maka seseorang akan mendorong untuk melakukan sesuatu.

Menurut Winkel (yang dikutip Susanto, 2018:43) motivasi belajar adalah keseluruhan gaya penggerak yang ada dalam diri untuk menimbulkan kegiatan belajar dan mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Hamzah (2016) motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada pada individu baik internal maupun eksternal untuk melakukan suatu perubahantingkah laku. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Lindargen bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti kebutuhan, keinginan, emosi dan ketertarikan. Faktor eksternal seperti keadaan yang menjamin individu, sikap dan harapan dari orang lain terhadap dirinya, ganjaran dan ancaman.

Adapun kesimpulan dari uraian diatas bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari diri individu untuk menggerakkan suatu kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Sudah menjadi tugas utama guru untuk menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran, maka dari itu guru diharuskan merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif (Abdullah, R., 2017; Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F., 2016; Uno, H. B., & Mohamad, N., 2022). Menjawab tentang kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas IVB Tlogosari Kulon 01 Kota Semarang, diperlukan pembelajaran yang inovatif menggunakan model pembelajaran TGT. Hal tersebut didukung oleh Sudimahayasa, N. (2015) yang

menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT menjadi model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik bisa belajar sambil bermain.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kompetisi dalam suasana yang konstruktif, karena *Team Games Tournaments* (TGT) mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* yang menciptakan kesenangan bagi peserta didik terhadap adanya permainan di kelas (Nuryanti, R., 2019). Dari hasil pengamatan saat pembelajaran di kelas IVB Tlogosari Kulon 01, dengan merubah model pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi dan lebih fokus dalam pembelajaran. Nur dan Wikandari (2000) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah digunakan untuk berbagai mata pelajaran, namun paling cocok digunakan untuk mengajar pelajaran seperti perhitungan matematika dan fakta-fakta tentang konsep IPA.

Menurut (Sudjana, 2009), penggunaan benda konkret atau nyata didalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Benda konkret itu sendiri termasuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh siswa dan mudah didapatkan. Media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa karena media ini sering dijumpai di lingkungan sekitar. Prinsip kemudahan ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik. Media konkret merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktifitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Bisa juga sebagai pengalaman langsung yaitu merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari dan siswa juga memperoleh pengalaman secara mudah.

Menurut (Sanjaya, 2014) Pengalaman langsung dengan menggunakan media konkret juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memiliki ketepatan yang tinggi. Dengan benda konkret akan sangat membantu siswa agar mendekati keadaan yang sebenarnya.

Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan media konkret. Diantaranya oleh (Parinem, 2014), hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Pra Siklus hanya sebesar 60,45. Nilai itu meningkat menjadi sebesar 72,73 pada Siklus I, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 92,73. Peningkatan nilai rata-rata ini diikuti juga dengan peningkatan persentase pencapaian KKM. Sebelum pelaksanaan siklus perbaikan (Pra Siklus) siswa yang tuntas hanya 4 (36%) siswa, setelah perbaikan Siklus I meningkat menjadi 7 (64%) siswa dan pada siklus terakhir yaitu siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 11(100%).

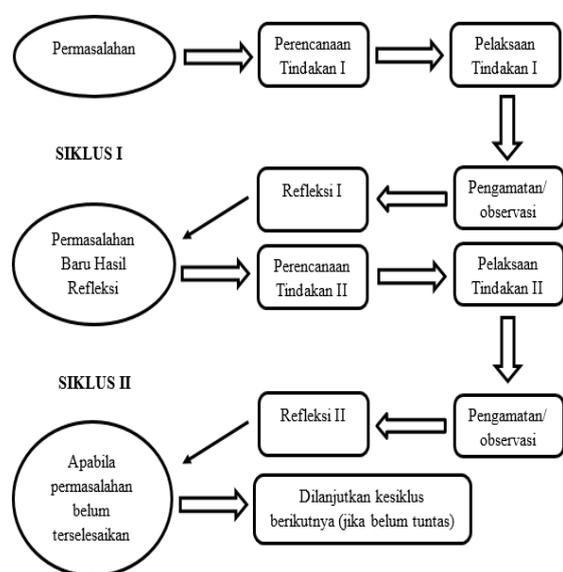
Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan TGT dan Media Konkrit Pada Siswa Kelas IV Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika" peserta didik kelas IVB Tlogosari Kulon 01 Kota Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2014:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari suatu perlakuan dan memaparkan apa yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses, maupun hasil untuk meningkatkan kualitas belajarnya.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua kali silus dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali

pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan diakhiri dengan refleksi. Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut: (Arikunto, 2014:137)



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, artinya bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai target yang telah ditentukan, maka akan dilanjutkan ke siklus II untuk memperjelas hasil yang dicapainya pada siklus I.

Siklus I menetapkan seluruh rencana tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Adapun langkahnya merancang TGT dan Media Konkrit yang terintegrasi dalam perangkat pembelajaran (RPP, Lembar Kerja Peserta Didik, Lembar Observasi, Alat Evaluasi), selanjutnya menyiapkan tim pengamat atau tim observasi.

Pada akhir Siklus I dilakukan refleksi untuk mempersiapkan siklus II. Sedangkan pada siklus II langkah-langkah kerjanya sama persis dilakukan pada siklus I dengan menggunakan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Adapun langkahnya merancang TGT dan Media Konkrit yang

terintegrasi dalam perangkat pembelajaran (RPP, Lembar Kerja Peserta Didik, Lembar Observasi, Alat Evaluasi), dengan dibantu tim pengamat atau tim observasi. Hanya saja waktu dan pelaksanaannya berbeda dan alokasi waktu akan disesuaikan dengan tempat dilakukannya penelitian di kelas IVB SDN Tlogosari Kulon 01 Kota Semarang, dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sama tapi indikator yang berbeda. Pada pertemuan siklus II ini merupakan upaya penyempurnaan dari kekurangan dan kelemahan yang dilakukan pada siklus I.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2014: 308). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi tes.

Instrumen penelitian digunakan sebagai upaya untuk mendapatkan data yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan instrumen non tes yang berupa lembar observasi dan lembar angket. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur penggunaan TGT dan Media Konkrit dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda, yang dilakukan pada saat evaluasi di akhir pertemuan disetiap siklus.

Salah satu instrumen non tes yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan kegiatan observasi. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang digunakan oleh pengamat untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan TGT dan Media Konkrit yang akan diamati selama pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika di SDN TlogosariKulon 01 Kota Semarang. Dengan menggunakan observasi pengamatan kegiatan pembelajaran matematika dapat dilihat jelas. Hasil pengamatan akan ditulis dalam sebuah lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti berupa *checklist* yang berisi jawaban YA dan TIDAK.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrument Observasi Kegiatan Peserta Didik

No Variabe	Indikator	No Item	Jumlah
1. Motivasi Belajar	Tekun dalam mnghadapi tugas	1	1
	Ulet dalam menghadapi tugas dan kesulitan	2	1
	Mennjukkan minat	3	1
	Senang bekerja mandiri	4	1
	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	5	1
	Dapat mempertahankan pendapatnya	6	1
	Tidak mudah melepas hal yang diyakini	7	1
	Senang mencari masalah dan soal-soal	8	1
Jumlah Total			8

Lembar angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar matematika pada siswa SDN Tlogosari Kulon 01 setelah menggunakan TGT dan Media Konkrit. Berikut kisi-kisi dari angket motivasi belajar:

Tabel 2 Kisi-kisi Instrument Angket Motivasi Belajar

No	Sub Variabel	Indikator	Jumlah	No. Butir
1	Tekun	Mengerjakan tugas	2	1, 2
2	Ulet	Tidak mudah putus asa dan cepet puas	3	3, 4, 5
3	Minat terhadap bermacam masalah	Memperhatikan dengan antusias	3	6, 7, 8
4	Berani berpendapat	Aktif berpendapat	3	9, 10, 11
5	Kerjasama	Bekerja dalam kelompok	2	12, 13
6	Senang belajar matematika	Belajar dengan semangat	3	14, 15, 16
7	Mencari dan memecahkan masalah	Senang mengerjakan soal	2	17, 18
8	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Tidak mudah terpengaruh dengan teman	2	19, 20

Analisis data dilakukan ketika semua data yang dibutuhkan oleh peneliti sudah terkumpul. Menganalisis data adalah mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya, sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis data observasi pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif untukmenjabarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik saat kegiatan pembelajaran matematika menggunakan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Nantinya data tersebut diolah menjadi kalimat yang bermakna.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner motivasi belajar dengan analisis kuantitatif. Adapun langkah-langkah sebagaiberikut:

- Mencari skor maksimum ideal untuk motivasibelajar peserta didik
- Menjumlah skor yang diperoleh peserta didik.
- Mencari hasil persentase angket motivasi belajar dengan menggunakan rumusberikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

(Purwanto, 2010:102)

Keterangan:

NP: Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM: Skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan

100: Bilangan tetap

Berdasarkan pendapat diatas, hasil perhitungan persentase ini dijabarkan dalam beberapa kriteria sebagaiberikut:

Tabel 3 Kriteria Keberhasialn Tindakan

Tingkat Motivasi	Kategori
86%-100%	Sangat Baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

(Purwanto, 2010:102)

Data belajar matematika peserta didik diperoleh dari hasil tes evaluasiyang

menggunakan TGT dan Media Konkrit. Data hasil tes akan dianalisis dengan deskripsi kuantitatif dengan teknik persentase, yaitu dengan mencari nilai rata-rata (*mean*) dan persentase keberhasilan. (Wahyuni, 2012:77)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} Rata-rata nilai (*mean*)

$\sum X$: Jumlah skor (nilaipeserta didik)

N : Banyak Peserta didik

Ketuntasan belajar individu diperoleh berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh peserta didik dibagi dengan jumlah nilai maksimal. Nilai maksimalnya adalah 100. Adapun rumus untuk menghitung ketuntasan hasil tes evaluasi sebagaiberikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 4 Kriteria Ketuntasan Minimal Sekolah

Nilai Peserta Didik	Kriteria
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas
KKM = 70	

Dikatakan tuntas apabila nilai tes evaluasi peserta didik mencapai $KKM \geq 70$ pada pembelajaran matematika, sedangkan peserta didik dikatakan tidak tuntas apabila hasil tes evaluasi yang diperoleh belum mencapai KKM atau < 70 pada pembelajaran matematika. Sedangkan untuk melihat persentase ketuntasan dapat menghitung dengan rumus sebagaiberikut:

$$\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}$$

$$P = \frac{\sum \text{jumlah peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Apabila kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas jika telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai 70. Diharapkan untuk indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini apabila $\geq 70\%$ peserta didik memperoleh nilai diatas 70, maka hasil belajar sudah sesuai seperti yang diharapkan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, indikator yang harus dicapai oleh peserta didik adalah danya peningkatan motivasi

belajar matematika. Target yang diharapkan peneliti adalah 75% peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kondisi awal sebelum penelitian tindakan kelas.

Untuk mengetahui kondisi awal, peneliti melakukan observasi di SDN Tlogosari Kulon 01 Kota Semarang. Observasi dilakukan pada bulan maret tepatnya tanggal 26 juli 2023 dan 27 juli 2023 pada pembelajaran matematika. Observasi dilakukan dua kali yang bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penelitian dilakukan pada saat peserta didik berada di kelas dengan menggunakan lembar observasi motivasi belajar dan angket untuk melihat gejala motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan lembar observasi daan lembar angket yang telah diisi oleh peserta didik hampir rata-rata peserta didik memiliki motivasi belajar dengan kriteria kurang sekali.

Dari hasil observasi diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong masih rendah dikarenakan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematis. Disamping itu pembelajaran yang dilakukan kurang membuat peserta didik aktif bahkan beberapa peserta didik terlihat bosan. Hal tersebut dikarenakan suasana belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang

diterapkan kurang efektif dalam mendorong pencapaian prestasi belajar. Selain itu, penggunaan model pembelajaran juga berperan penting dalam berjalannya kegiatan pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan materi yang diajarkan.

Kurang motivasi belajar peserta didik juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes ulangan terakhir yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran matematika

masih tergolong rendah. Dari 30 peserta didik, terdapat 13 peserta didik belum tuntas dan 17 peserta didik tuntas. Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum siklus I terlihat bahwa hanya 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan lembar angket yang dibagikan ke siswa diperoleh persentase rata-rata pencapaian motivasi belajar matematika tergolong kurang sekali. Berikut tabel persentase pencapaian motivasi belajar matematika pada kondisi awalyangdihitung tiapindikator.

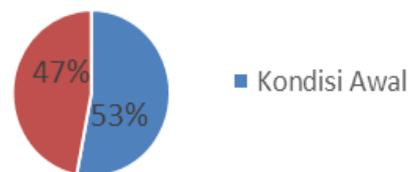
Tabel 5 Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Kondisi Awal

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tekun	60%	Cukup
2	Ulet	53%	Kurang Sekali
3	Minat terhadap bermacam masalah	52%	Kurang Sekali
4	Berani berpendapat	51%	Kurang Sekali
5	Kerjasama	50%	Kurang Sekali
6	Senang belajar matematika	50%	Kurang Sekali
7	Mencari dan memecahkan masalah	52%	Kurang Sekali
8	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	60%	Cukup
Rata-rata		53%	Kurang Sekali

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pencapaian motivasi belajar Matematika peserta didik kelas IVB pada indikator tekun dalam menghadapi tugas dari guru dan tidak mudah melepas hal yang diyakini seperti tidak mudah terpengaruh dengan teman termasuk dalam kategori yang cukup yaitu 60%. Sedangkan untuk indikator yang lain seperti tekun, ulet, menunjukkan minat, berani bekerjasama, senang belajar Matematika, mencari dan memecahkan soal masih dalam indikator yang kurang

sekali. Hasil tersebut dapat juga digambarkan dalam diagram berikut:

Rata-rata Motivasi Belajar Matematika Tahap Kondisi Awal



Gambar 1 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Kondisi Awal

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Berikut adalah hasil deskripsi hasil pengamatan terhadap siswa kelas IVB SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang dalam mata pelajaran matematika:

1) Tekun saat menerima tugas-tugas dari guru

Pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, peserta didik sudah menunjukkan sikap tekun saat menerima tugas-tugas yang diberikan guru, meskipun sesekali mereka mengeluh tetapi tetap tidak membuat mereka malas dalam mengerjakan tugas. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I teramati 20 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 21 peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di siklus II, peserta didik mengalami peningkatan pada indikator tekun, mereka lebih antusias dalam menerima tugas-tugas dari guru. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II teramati 22 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 23 peserta didik.

2) Ulet dan tidak mudah menyerah saat menghadapitugasdan kesulitan.

Pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 17 peserta didik sudah

menunjukkan adanya sikap ulet dan tidak mudah menyerah, sedangkan pada pertemuan kedua masih sama dengan dengan pertemuan pertama, namun demikian dapat dikatakan bahwa para peserta didik sudah menunjukkan sikap ulet dan tidak menyerah menerima tugas dari guru. Lebih dari sebagian peserta didik tidak mengeluh dalam menghadapi tugas dan semangat mengerjakannya. Peserta didik juga mengerjakannya dengan sungguh-sungguh.

Pada siklus II juga menunjukkan adanya sifat ulet dan tidak mudah menyerah, namun di siklus II ini terdapat penurunan pada pertemuan pertama dan kedua. Namun tetap masih dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mencapai indikator ulet dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tugas dari guru. Pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II teramati 16 peserta didik sudah termasuk tekun saat diberikan tugas.

3) Menunjukkan minat pada masalah - masalah tentang matematika

Pada tindakan siklus I pertemuan pertama, 18 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi matematika. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan menjadi 19 peserta didik yang teramati minat terhadap matematika, walaupun demikian sudah lebih dari sebagian peserta didik menunjukkan antusias dalam memecahkan masalah dan dalam mengerjakan soal evaluasi tentang materi yang diajarkan. Dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit ini, peserta didik terlihat antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan guru seputar mata pelajaran matematika dengan jawaban yang tepat.

Berdasarkan pengamatan di siklus II menunjukkan peningkatan terhadap indikator minat belajar matematika. Seperti halnya di siklus I dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit, peserta didik antusias dalam memecahkan masalah dan lebih tertarik untuk mempelajari materi yang

diajarkan. Pada tindakan siklus II pertemuan pertama, 20 peserta didik terlihat menunjukkan adanya ketertarikan terhadap materi matematika. Pada pertemuan kedua mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik.

4) Senang bekerja secara mandiri ketika ulangan atau evaluasi dilakukan.

Dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I pada pertemuan pertama terdapat 12 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan paper mode, hal tersebut menjadikan mereka kurang antusias dalam mengerjakan soal evaluasi. Pada pertemuan kedua sudah terdapat peningkatan menjadi 9 peserta didik yang masih kurang antusias. Saat diberikan tugas, mereka masih saling bertanya satu sama lain meskipun beberapa kali guru menegur, namun masih sering diulang-ulang. Apalagi ketika mengerjakan soal evaluasi yang seharusnya dikerjakan secara mandiri, mereka masih berdiskusi dengan teman disamping kanan dan kirinya.

Dalam pengamatan di siklus II pada pertemuan pertama terdapat 10 peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan paper mode, hal tersebut menjadikan mereka kurang antusias dalam mengerjakan soal evaluasi. Namun pada pertemuan kedua terdapat peningkatan menjadi 7 peserta didik saja yang kurang antusias. Hal tersebut karena mereka tidak memperhatikan guru saat pembelajaran, mereka asik bermain bahkan mengobrok dengan teman sebangkunya.

5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, sehingga mereka senang dengan hal baru seperti menggunakan TGT dan Media Konkrit

Peserta didik merasa bosan dengan hal-hal rutin yang dilakukan sehari-hari. Seperti kegiatan pembelajaran yang hanya selalu diisi dengan pemberian materi dengan metode pembelajaran dan tidak menggunakan media setiap harinya membuat mereka menjadi tidak tertarik

dalam mengikuti pelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya membuat mereka merasa antusias dalam mengikuti pelajaran lebih dari pada biasanya. Pada pertemuan pertama terlihat 22 peserta didik senang dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan menjadi 24 peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus II, terjadi peningkatan dibandingkan siklus I. Pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua terdapat 26 peserta didik yang masih terlihat senang dan antusias menggunakan TGT dan Media Konkrit.

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dengan teman kelompoknya

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I, hanya beberapa peserta didik yang bisa mempertahankan pendapatnya ketika berdiskusi dengan teman kelompoknya, yang lain masih belum memberikan pendapat dan beberapa masih hanya sekedar ikut-ikutan pendapat teman yang lain. Namun demikian, beberapa peserta didik sudah punya pendirian yang tetap jika ia yakin pendapatnya benar, ia akan teguh untuk mempertahankannya. Pada pertemuan pertama baru terlihat 15 peserta didik yang bisa mempertahankan pendapatnya, sedangkan pada pertemuan kedua malah turun menjadi 18 peserta didik.

Sedangkan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II terdapat peningkatan yaitu pada pertemuan pertama terdapat 17 peserta didik yang berani memberikan pendapat dan punya pendirian terhadap pendapatnya. Pada pertemuan kedua di siklus II mengalami peningkatan menjadi 18 peserta didik yang punya pendirian dalam mempertahankan pendapatnya didalam diskusi kelompok. Hal tersebut membuat peserta didik aktif dan

membuat diskusi lebih berkesan atau tidak pasif.

- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini dan tidak mudah terpengaruh dengan teman-temannya

Dalam kegiatan pembelajaranyang dilaksanakan pada siklus I, baik dalam kegiatan diskusi sampai pada kegiatan evaluasi, beberapa peserta didik masih belum yakin dengan pemikiran pribadinya. Sehingga mereka mudah terpengaruh pada teman temannya. Apalagi ketika kegiatan evaluasi dilakukan, ketika mereka melihat jawaban mereka berbeda dengan teman yang lain, mereka langsung mengganti jawabannya, padahal jawaban yang diganti belum tentu jawaban yang benar. Namun pada siklus I terdapat peningkatan pada pertemuan pertama dibandingkan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama baru 12 siswa yang terlihat tidak mudah terpengaruh dengan temannya, sedangkan pada pertemuan kedua naik menjadi 15 siswa.

Sedangkan pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama yang tadinya 18 siswa menjadi 21 peserta didik di pertemuan kedua. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik dan guru menggunakan alat peraga yang kongkrit dalam menjelaskan ciri-ciri bangun datar.

- 8) Senang mencari dan menemukan masalah dan soal-soal terkait dengan materi Matematika yang diajarkan

Dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Sehingga dengan sendirinya mereka menjadi senang menemukan dan mencari soal-soal lain terkait materi yang disampaikan. Pada pertemuan pertama baru 22 siswa yang terlihat senang mencari dan menemukan masalah dan soal terkait matematika, sedangkan dalam pertemuan kedua naik menjadi 24 siswa.

Berdasarkan pengamatan di siklus II, siswa yang senang menemukan dan mencari soal-soal lain terkait materi yang disampaikan guru tidak mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan siswa sudah tidak fokus dan merasa bosan. Namun hal tersebut tetap dapat dikatakan bahwa para siswa sudah mencapai indikator tersebut.

c. Motivasi Belajar Matematika

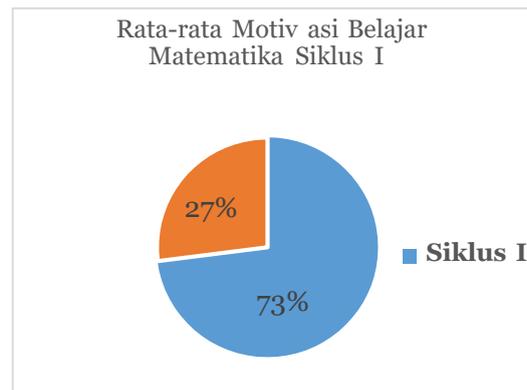
Pada pertemuan terakhir siklus I, peserta didik diberikan angket skala motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Matematika kelas IVB SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang, setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Motivasi belajar matematika pada siklus I mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Berikut ini tabel persentase pencapaian motivasi belajar Matematika kelas IVB Tlogosari Kulon 01 Semarang:

Tabel 6 Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus I

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tekun	76%	Baik
2	Ulet	71%	Cukup
3	Minat terhadap berbagai macam masalah	72%	Cukup
4	Berani berpendapat	73%	Cukup
5	Kerjasama	77%	Baik
6	Senang belajar matematika	70%	Cukup
7	Mencari dan memecahkan masalah	69%	Cukup
8	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76%	Baik
Rata-rata		73%	Cukup

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pencapaian motivasi belajar Matematika pada siklus I indikator tekun, kerjasama dan tidak mudah melepaskan hal yang

diyakini mencapai 76%, 77% dan 76% termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan indikator ulet mencapai 71% termasuk dalam kategori cukup. Minat terhadap bermacam masalah mencapai 72% termasuk kategori cukup. Berani berpendapat mencapai 73% dan termasuk dalam kategori cukup. Senang belajar matematika, 70% termasuk dalam kategori cukup. Mencari dan memecahkan soal, 69% termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus I

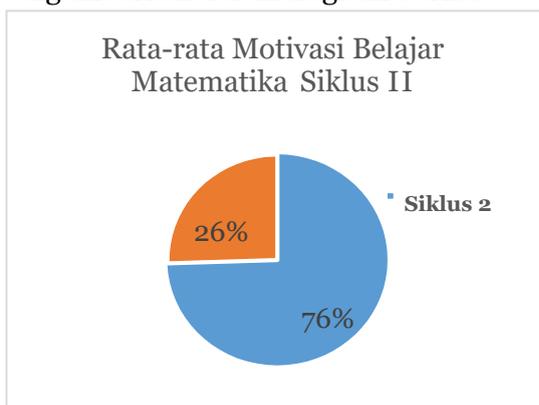
Dari data tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dari tahap kondisi awal sampai pada siklus I. Diagram tersebut menunjukkan persentase 73% rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik dari kondisi awal yang hanya 53%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan sebanyak 20% dari kondisi awal.

Sedangkan pada pertemuan terakhir siklus II, peserta didik juga diberikan angket skala motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Matematika kelas IVB SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan TGT dan Media Konkrit. Motivasi belajar matematika pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Berikut ini tabel persentase pencapaian motivasi belajar Matematika kelas IVB Tlogosari Kulon 01 Semarang:

Tabel 7 Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus II

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tekun	77%	Baik
2	Ulet	70%	Cukup
3	Minat terhadap berbagai macam masalah	74%	Cukup
4	Berani berpendapat	81%	Baik
5	Kerjasama	76%	Baik
6	Senang belajar matematika	74%	Cukup
7	Mencari dan memecahkan masalah	78%	Baik
8	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76%	Baik
Rata-rata		76%	Baik

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pencapaian motivasi belajar Matematika pada siklus I indikator yang termasuk kategori baik mengalami peningkatan, yaitu pada indikator tekun 77%, berani berpendapat 81%, kerjasama 76%, mencari dan memecahkan masalah 78% serta tidak mudah melepaskan hal yang diyakini mencapai 76%. Sedangkan indikator ulet mencapai 70% termasuk dalam kategori cukup. Minat terhadap berbagai macam masalah mencapai 74% termasuk kategori cukup. Senang belajar matematika, 74% termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan untuk rata-rata 76% termasuk kedalam kategori baik. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 3 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus II

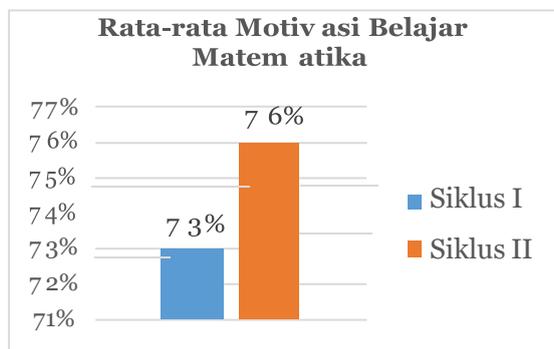
Dari data tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Diagram tersebut menunjukkan persentase 76% rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik dari siklus I yang hanya 73%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan sebanyak 3% dari siklus sebelumnya. Perbandingan peningkatan persentase tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Perbandingan Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II Per Indikator

No	Indikator	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Tekun	76% Baik	77% Baik
2	Ulet	71% Cukup	70% Baik
3	Minat terhadap berbagai macam masalah	72% Cukup	74% Cukup
4	Berani berpendapat	73% Cukup	81% Baik
5	Kerjasama	77% Baik	76% Baik
6	Senang belajar matematika	70% Cukup	74% Cukup
7	Mencari dan memecahkan masalah	69% Cukup	78% Baik
8	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	76% Baik	76% Baik
Rata-rata		73% Cukup	76% Baik

Berdasarkan data perbandingan motivasi belajar Matematika antara siklus I dan siklus II, hasilnya mengalami peningkatan. Pada indikator tekun mengalami peningkatan sebanyak 1%, untuk indikator ulet mengalami penurunan sebanyak 1%, minat terhadap berbagai macam masalah mengalami peningkatan sebesar 2%. Berani berpendapat mengalami peningkatan sebanyak 8%, kerjasama menurun sebanyak 1%, senang belajar matematika meningkat 4%, mencari dan memecahkan soal meningkat sebesar 9%, dan tidak mudah melepas hal yang diyakini tidak menunjukkan persentase yang sama seperti siklus sebelumnya dari data

diatas indikator yang mengalami penurunan tidak menurun secara signifikan dan peserta didik masih bisa dikatakan sudah mencapai indikator tersebut. Hasil perbandingan diatas juga dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gam bar 4 Diagram Perbandingan Pencapaian Motivasi Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

4. KESIMPULAN

Penggunaan TGT dan media konkrit sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan TGT mampu menciptakan keaktifan siswa dalam, berpendapat, kerjasama dan senang belajar. Penggunaan media konkrit bisa memberi pengalaman bermakna bagisiswa bahwa benda yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari bisa menjadi media atau sumber belajar dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut yang membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membuat motivasi belajar matematika siswa meningkat.

Motivasi belajar matematika siswa pada siklus I meningkat dari kondisi awal dengan kategori kurang sekali (53%) menjadi cukup (73%) dan meningkat lagi menjadi baik (76%) pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar tersebut terjadi setelah adanya refleksi perbaikan tindakan pada siklus II. Tindakan pada siklus II ini dihentikan karena telah mencapai keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitan penggunaan TGT dan media konkrit dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IVB Tlogosari Kulon 01 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81-87.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O.P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: Unissula.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Prenada Media.
- Anidityas, N. A., Utami, N. R., & Widiyaningrum, P. (2012). Penggunaan alat peraga sistem pernapasan manusia pada kualitas belajar siswa SMP kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 1(2).
- Aqib, Z. (2006). Penelitian tindakan kelas untuk guru.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Balqis, P., Ibrahim, N. U., & Ibrahim, S. (2014). Kompetensi pedagogik guru dalam meningkatkan motivasibelajar siswa pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah*, 2(1).
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Daryanto, F. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gova Media Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & Suyitno, Y. P. (2020). Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 323-329.
- Ghofar, C. W. A., Ipah, B. M. & Roshayanti, F. (2019, January). The Effect of Problem Based Learning for Student's Environmental Literacy. In 1st International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE 2018) (pp. 207-210). Atlantis Press.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan bahan ajar lembar kerja siswa dengan pendekatan matematika realistik. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 40-55.
- Khasanah, I., Astuti, R. K., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Penggunaan Alat Peraga Gerhana Bulan untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kersana. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1).
- Manzilatusifa, U. (2007). Pemberian motivasi guru dalam pembelajaran. *Educare*.
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum "Merdeka Belajar" di era society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 5(1), 66-78.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Metodologi Penelitian pendidikan*, Jakarta PT. Prestasi pustakarya.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54-72.
- Nawafil, M. (2018). *Cornerstone of education: (landasan-landasan pendidikan)*. Absolute Media.
- Nur, M., & Wikandari, P. R. (2000). Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Wulandari, W. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dengan Menggunakan Media Dakon Bilangan. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 180-189.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design Di SLB B Sukapura Kota Bandung). *JASSI ANAKKU*, 20(1), 40-51.
- Octariani, D., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43-49.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang

- dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- Rosdianah, R., Kartinah, K., & Muhtarom, M. (2019). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 120-132.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di masa pandemi covid-19. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285-312.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukring, S. (2016). Pendidik dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 57-68.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(2), 83-98.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Trianto, M. M. P. I. P. (2009). *konsep landasan, dan Implementasi pada kurikulum Tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. BumiAksara.
- Yeni, E. M. (2011). Pemanfaatan benda-benda manipulatif untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri dan kemampuan tilikan ruang siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 1(1), 63-75.