

para siswa di Indonesia. Hal ini disampaikan juga oleh pernyataan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim mengenai prestasi Indonesia di PISA 2022. Menurut Makarim (2023) dalam web resmi Kemendikbud, peringkat Indonesia bidang Matematika di PISA memang naik 5 posisi dari sebelumnya, namun ternyata secara nilai, Indonesia mengalami penurunan sejumlah 12 poin. Ini artinya, masih banyak siswa di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Matematika sendiri merupakan sarana yang sangat efektif untuk memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi tersebut. Menurut Keputusan Kemendikbud Nomor 033/H/KR/2022, mata pelajaran Matematika bertujuan untuk membekali peserta didik untuk dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis). Bahkan tujuan ini juga menjadi salah satu Profil Pelajar Pancasila yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang menawarkan paradigma pendidikan yang holistik dan berakar pada nilai-nilai Pancasila, yaitu kemampuan bernalar kritis dan kreatif. Pendekatan ini menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang sejalan dengan tujuan pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran matematika.

Salah satu topik dalam Matematika yang dapat membangun keterampilan berpikir kritis itu adalah soal cerita. Soal cerita tidak hanya menguji pemahaman konsep matematika, namun juga menuntut siswa untuk menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang diberikan, menganalisis informasi yang diberikan, dan menyusun strategi pemecahan masalah. Namun, banyak guru masih menghadapi kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan soal cerita yang efektif dan menantang bagi siswa. Sehingga soal cerita menjadi salah satu topik yang sulit dipahami oleh para siswa.

Semua kesulitan yang dialami oleh siswa ini berawal dari motivasi belajar siswa yang masih rendah pada pembelajaran matematika, terutama pada topik soal cerita. Hal ini mengakibatkan rendahnya pula hasil belajar siswa pada topik tersebut. Para siswa melihat topik soal cerita ini sebagai topik yang membosankan dan sulit. Sehingga di awal pembelajaran pun para siswa

sudah tidak bersemangat dalam mempelajarinya. Menurut Nuridayanti (2022), sebelum hasil belajar meningkat, harus dimulai dengan adanya motivasi belajar yang meningkat juga, baik itu motivasi belajar dari dalam diri siswa dan motivasi belajar dari luar diri siswa.

Keadaan ini juga ditemui pada siswa *Cita Hati Christian School*. Para siswa terlihat lesu dan tidak termotivasi saat akan belajar topik soal cerita. Para siswa juga seringkali tidak tahu bagaimana cara menyelesaikan soal cerita yang diberikan oleh guru. Mereka belum terampil dalam menerapkan model yang telah mereka terima dalam memecahkan soal-soal tersebut. Selama ini, sebelum siswa mengerjakan soal-soal, mereka mendengarkan penjelasan atau ceramah dari guru. Guru biasanya memberikan penjelasan dengan PPT yang terkadang didukung oleh gambar. Siswa juga akan mengerjakan *workbook* setelah selesai mendengarkan penjelasan guru. Namun, upaya ini belum bisa menunjukkan hasil yang diharapkan, karena masih banyak siswa yang nilainya masih di bawah KKM, yaitu 72.

Untuk memahami soal cerita, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan komprehensi yang kuat dalam menangkap maksud dari setiap kalimat yang ada sehingga dapat menentukan cara yang terbaik untuk menyelesaikan soal cerita. Hal ini didukung oleh penelitian Tjok Rai (2013) dengan judul "Penerapan Model Polya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa kelas V SD No. 2 Pamaron" serta penelitian oleh Hidayanti dkk (2022) dengan judul "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah-Langkah Polya pada Siswa Kelas III SD Negeri Muntung Temanggung. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa 4 tahap penyelesaian masalah oleh Polya ini efektif untuk menolong siswa berpikir sistematis dalam menyelesaikan soal cerita.

Namun, penerapan langkah-langkah Polya ini akan menjadi membosankan bila tidak dikemas dalam pembelajaran yang menarik. 4 langkah Polya yang harus diulang-ulang dalam pembelajaran ini yaitu, pemahaman masalah, menemukan rencana, melaksanakan rencana dan evaluasi. Prosedur ini harus dikuasai oleh siswa melalui pembiasaan agar cara berpikir siswa akan otomatis menjadi sistematis dan terstruktur. Namun, bagi siswa di kelas 2 SD yang sebagian besar adalah pembelajar kinestetik, prosedur polya yang akan diulang-ulang ini akan menjadi membosankan. Maka diperlukan cara belajar yang lebih aktif dan dinamis dalam mengemas prosedur Polya ini.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai untuk mendorong keaktifan siswa adalah dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Lestari dkk (2023), Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini juga membantu siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif melalui interaksi dan kerjasama dengan anggota kelompoknya.

Masalah serupa pernah diteliti oleh Hardina (2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)” dan penelitian oleh Eltina dan Ritonga (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*”. Penelitian-penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan yang dilakukan oleh guru dengan cara ceramah dan pemberian tugas sangatlah dominan dari setiap pembelajaran. Sedangkan untuk dapat membuat siswa memahami mengenai konsep matematika, mereka harus dilibatkan dalam pembelajaran. Sebab, siswa yang belajar adalah siswa yang aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan. Saat mereka belajar secara aktif itulah, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih memahami apa yang mereka pelajari.

Dengan mempertimbangkan keadaan siswa yang ada di *Cita Hati Christian School*, melihat kelebihan dari Prosedur Polya dan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 *Cita Hati Christian School* Surabaya. Sehingga penelitian ini dapat menemukan jawaban dari rumusan masalah yang diangkat, yaitu Bagaimana Penggunaan Prosedur Polya dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pelajaran Matematika di *Cita Hati Christian School*.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (2014) penelitian dilakukan di *Cita Hati Christian School* Surabaya pada Mei – April 2024. Subjek dalam penelitian

ini adalah siswa kelas 2 SD yang berjumlah 22 orang.

Sedangkan untuk model penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan yang terdiri dari: a) Perencanaan, yaitu tahap untuk mempersiapkan semua yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian seperti *unit plan* (RPP), lembar observasi dan lembar penilaian; b) Tindakan, yaitu merupakan tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan di kelas sesuai dengan *unit plan* yang sudah dibuat. Tindakan dilakukan sebanyak 2x siklus dengan durasi sekitar 6-8 sesi pelajaran matematika. Setiap sesinya sekitar 35 menit; c) Pengamatan, yaitu merupakan tahap untuk mengamati dampak yang terjadi akibat proses tindakan dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi untuk melihat motivasi belajar siswa dan lembar penilaian untuk melihat hasil belajar siswa; d) Refleksi, yaitu proses analisis atau interpretasi terhadap proses tindakan. Dari hasil refleksi inilah dapat diputuskan bahwa perbaikan pembelajaran sudah berhasil atau belum.

Instrumen dan teknik pengambilan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Data aktivitas siswa akan diambil menggunakan rubrik, dan digunakan untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa. Sedangkan data hasil belajar siswa diambil dari lembar penilaian yang disebut sebagai *exercise*, dan digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa.

Untuk analisis data, berikut cara menghitung 2 sumber penilaian yang dilakukan di kelas yaitu observasi dan penilaian tertulis. Observasi. Peneliti akan menggunakan lembar observasi untuk melihat motivasi belajar siswa. Observasi ini terdiri dari nilai keterlibatan atau keaktifan siswa di dalam kelas yang akan menggunakan rubrik sebagai panduan, dengan perhitungan di setiap akhir pertemuan sebagai berikut:

$$\frac{\text{Poin yang diperoleh}}{\text{Poin maksimal}} \times 100$$

Penilaian tertulis. Penilaian tertulis siswa akan dipakai untuk melihat hasil belajar siswa melalui tes formatif dan mempertimbangkan benar salah pada jawaban, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{\text{Poin yang diperoleh}}{\text{Poin maksimal}} \times 100$$

Sedangkan indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah: 1) Persentase motivasi

belajar siswa yang mencapai KKM 72 sebesar $\geq 75\%$ dari jumlah siswa. 2) Persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM 72 sebesar $\geq 75\%$ dari jumlah siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara umum, kondisi yang terjadi di kelas sesuai dengan *unit plan* yang dibuat oleh peneliti. Hanya saja, ada perubahan dari jumlah subyek penelitian yang telah ditentukan di awal. Subyek penelitian yang semula adalah 22 siswa, berubah menjadi 20 siswa. Hal ini disebabkan karena 2 orang siswa tidak hadir saat pelaksanaan siklus ke 2. Sehingga, untuk data yang lebih akurat, peneliti hanya merekam data dari 20 siswa yang selalu hadir dari observasi awal hingga siklus 2. Untuk 2 orang siswa yang absen saat siklus 2, tidak direkam datanya mulai dari observasi awal.

Berikut merupakan perbandingan observasi awal siklus 1 dan siklus 2 yang digambarkan dalam bentuk grafik:



Kegiatan penelitian pada siklus 1 ini telah dilaksanakan selama 4 kali pertemuan tatap muka. Setiap 1 pertemuan memiliki durasi sekitar 70 menit (2 x 35 menit). 4 pertemuan tersebut dilakukan pada hari yang sama. Pada sepanjang sesi tatap muka, dilakukan penilaian observasi terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan pada sesi terakhir siklus, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa melalui lembar *Exercise* yang dikerjakan siswa secara individu.

Peneliti menerapkan prosedur Polya pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dalam tindakan pada siklus 1, prosedur Polya diterapkan di setiap langkah TGT, sehingga dapat diartikan sebagai berikut: a) Ceramah (ada penerapan prosedur Polya); b) Diskusi (ada penerapan prosedur Polya); c) Permainan (ada penerapan prosedur Polya).

Hasil penelitian pada siklus 1 dibandingkan dengan data pada observasi awal menunjukkan kenaikan pada jumlah siswa yang telah memiliki motivasi belajar dan jumlah siswa yang memiliki hasil penilaian di atas KKM.

Grafik 4.1. di atas menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Pada grafik terlihat bahwa motivasi belajar siswa pada observasi awal masih rendah, sekitar 36% saja. Semula pada observasi awal, para siswa banyak yang sibuk sendiri dengan barangnya atau melamun. Guru harus sering mengingatkan untuk menyimpan barang-barang yang dibuat mainan dan mengingatkan siswa untuk fokus dalam mendengarkan penjelasan guru.

Saat pengerjaan *workbook* juga siswa cenderung pasif dan menunggu guru membahas di kelas. Siswa tidak punya inisiatif untuk mencoba mengerjakan soal-soal yang ada. Hanya 1-2 siswa saja yang dengan mandiri dapat mengerjakan soal-soal di *workbook* tersebut. Banyak siswa yang masih bingung akhirnya mereka memilih mengobrol atau bermain dengan alat tulisnya. Guru harus berkeliling untuk menjelaskan satu persatu kepada siswa dan kembali menjelaskan dengan model ceramah di depan kelas.

Sedangkan pada siklus 1, para siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan menampilkan PPT yang menarik perhatian siswa dengan judul "*Game Time*". Para siswa langsung menyambut dengan antusias dan otomatis memperhatikan setiap penjelasan guru. Para siswa juga aktif terlibat pada saat guru memberikan pertanyaan, saat diskusi di dalam kelompok dan juga permainan yang menggunakan *clapper*. Untuk siswa *lower grade* yang masih belum bisa duduk lama dalam pembelajaran dan kecenderungan untuk bermain masih besar, ditunjang dengan kondisi kelas yang mayoritas siswa nya adalah pembelajar kinestetik dan visual, permainan ini menjadi sarana yang sangat efektif dalam membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Bagi para siswa ini, semua topik soal cerita ini terkesan membosankan dan tidak menarik, namun dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, situasi kelas menjadi lebih hidup dan dan bersemangat.

Asumsi yang semula dkuatirkan bahwa kelas menjadi kacau tidak terkendali saat permainan, tidak terjadi. Sebab saat bermain, setiap kelompok tetap fokus bukan hanya bermain dan teriak-teriak, namun juga menemukan jawaban yang tepat melalui diskusi.

Sehingga kelas masih tetap terjaga ketertibannya karena anggota kelompok saling mengingatkan.

Setiap prosedur Polya yang diterapkan berulang kali di setiap langkah TGT juga tidak terasa membosankan. Sebab para siswa melakukannya dengan berdiskusi dalam kelompok yang heterogen sehingga mereka dapat saling membantu. Dalam permainan, para siswa juga terlihat sangat antusias untuk dapat menebak jawaban menggunakan *clapper* dengan penerapan prosedur Polya tersebut. Tindakan kelas ini sangat memfasilitasi para siswa yang mayoritas memiliki cara belajar kinestetik. Mereka bergerak, menyentuh dan berkompetisi di dalam pembelajaran. Meskipun tindakan kelas ini bagus untuk para siswa yang kinestetik, namun siswa lain yang memiliki cara belajar visual juga terfasilitasi. Sebab, guru selalu menampilkan gambar, *bar model* dan instruksi di layar. Sehingga secara tidak langsung, motivasi belajar mereka meningkat di dalam pembelajaran soal cerita Matematika ini.

Pada siklus pertama ini, motivasi belajar siswa meningkat dari 40% pada observasi awal menjadi 100% pada siklus 1 karena semua siswa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Indikator yang ditentukan oleh peneliti sebesar 75% pun tercapai.

Pada grafik 4.1. di atas, juga terlihat peningkatan untuk hasil belajar siswa. Pada observasi awal, hanya 9 siswa yang berhasil mencapai KKM 72. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang belum mengerti bagaimana cara menyelesaikan soal cerita, sehingga banyak nomor yang salah atau bahkan belum dikerjakan. Sedangkan pada siklus 1, terdapat 18 siswa yang berhasil mencapai KKM 72.

Hal ini ditunjang dengan prosedur Polya yang diterapkan berulang-ulang selama pembelajaran, di setiap langkah TGT. Para siswa akhirnya terlatih dan terbiasa untuk memahami masalah (*understanding the problem*), menemukan suatu rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carry out your plan*) dan evaluasi (*looking back*) dalam menyelesaikan soal cerita. Sehingga para siswa menjadi memiliki cara berpikir yang sistematis dan kritis. Para siswa juga tidak merasa bosan dengan prosedur yang berulang-ulang tersebut, sebab para siswa melakukannya dengan cara yang menyenangkan, yaitu diskusi kelompok dan bermain.

Kegiatan penelitian pada siklus 2 juga telah dilaksanakan selama 4 kali pertemuan tatap muka. Setiap 1 pertemuan memiliki durasi sekitar 70 menit (2 x 35 menit). 4 pertemuan tersebut juga dilakukan pada hari yang sama. Pada sepanjang sesi tatap muka, dilakukan

penilaian observasi terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan pada sesi terakhir siklus, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa melalui lembar *Exercise* yang dikerjakan siswa secara individu.

Peneliti terus menerapkan prosedur Polya pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dalam tindakan pada siklus 2, prosedur Polya diterapkan di setiap langkah TGT, sehingga dapat diartikan sebagai berikut: a) Ceramah (ada penerapan prosedur Polya); b) Diskusi (ada penerapan prosedur Polya); c) Permainan (ada penerapan prosedur Polya).

Perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2 adalah pada sesi permainan. Permainan yang dilakukan di siklus 1 adalah permainan dengan menggunakan *clapper*. Sedangkan permainan yang dilakukan pada siklus 2 adalah lomba menyelesaikan soal cerita di papan. Guru memberikan tantangan yang lebih tinggi bagi para siswa di dalam permainan, yaitu menyelesaikan soal cerita langsung di papan tulis. Saat penyelesaian tersebut, guru memberikan kesempatan bagi anggota kelompok lain membantu teman yang sedang menyelesaikan di papan tulis.

Hasil penelitian pada siklus 2 dibandingkan dengan data pada siklus 1 yang terlihat pada grafik 4.1. di atas menunjukkan konsistensi pada motivasi belajar siswa. Dari grafik tersebut terlihat motivasi belajar siswa yang tetap tinggi yaitu mencapai 100%. Pada siklus 1 semua siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hanya sekitar 2 orang saja yang masih terlihat main sendiri, namun segera fokus kembali saat ditegur oleh guru.

Sedangkan pada siklus 2, semua siswa sudah fokus dan antusias sejak awal pembelajaran. Sebab para siswa sudah paham bahwa pelajaran soal cerita akan dilakukan dengan cara diskusi kelompok dan bermain seperti pada siklus 1. Para siswa menjadi jauh lebih antusias saat mereka tahu bahwa akan ada pergantian jenis permainan. Mereka merasa pembelajaran soal cerita ini menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Pada grafik 4.1. juga terlihat peningkatan hasil belajar siswa dalam mencapai KKM. Pada siklus 1 sebanyak 18 siswa dari total 20 siswa mencapai KKM. Hal ini dapat diartikan bahwa 90% dari total siswa telah dinyatakan tuntas. Sedangkan pada siklus 2, ada 20 siswa dari total 20 siswa yang dapat mencapai KKM. Sehingga dapat diartikan bahwa 100% siswa di kelas dinyatakan tuntas. Pada siklus kedua ini ada 2

siswa yang absen saat pembelajaran sehingga tercatat datanya untuk 20 siswa saja.

Hasil yang semakin baik atau meningkat dari observasi awal, siklus 1 dan siklus 2 ini didukung dengan prosedur Polya yang diterapkan berulang-ulang selama pembelajaran, di setiap langkah TGT. Para siswa akhirnya semakin terlatih dan terbiasa untuk memahami masalah (*understanding the problem*), menemukan suatu rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carry out your plan*) dan evaluasi (*looking back*) dalam menyelesaikan soal cerita. Karena sejak dari siklus 1 mereka terus dilatih berulang-ulang. Sehingga para siswa menjadi memiliki cara berpikir yang sistematis dan kritis. Para siswa juga tidak merasa bosan dengan prosedur yang berulang-ulang tersebut, sebab para siswa melakukannya dengan cara yang menyenangkan, yaitu diskusi kelompok dan bermain. Apalagi dengan permainan yang berganti di siklus 2, sehingga para siswa terstimulasi rasa ingin tahunya.

4. Simpulan dan Saran

Penerapan prosedur Polya pada pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran ini, para siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan bisa saling membantu satu dengan yang lain. Para siswa juga terlatih untuk memiliki cara berpikir sistematis dan kritis dalam memecahkan masalah dalam soal cerita. Para siswa sangat termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas dengan cara yang seru dan menarik. Motivasi belajar yang meningkat ini akhirnya dapat meningkatkan pula hasil belajar siswa terhadap topik soal cerita dalam pembelajaran Matematika. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan prosedur Polya dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 SD pada pembelajaran Matematika di *Cita Hati Christian School*.

Berdasarkan hasil yang didapat oleh peneliti selama melakukan tindakan, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu: Penerapan prosedur Polya dapat digunakan secara rutin untuk dapat membantu siswa memiliki cara berpikir yang sistematis dan kritis, terutama pada topik soal cerita di pelajaran Matematika. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga penting dilakukan di dalam kelas untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat.

Peneliti memberikan saran untuk penelitian tindakan selanjutnya mengenai pelaksanaan prosedur Polya dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu: Bisa mulai dilakukan mulai dari kelas 1, mengingat terdapat topik pembelajaran soal cerita di pelajaran Matematika sejak kelas 1, meskipun dengan tingkat kesulitan yang lebih sederhana. Sehingga cara berpikir yang sistematis dan kritis mulai terbangun sejak dini melalui pembelajaran yang menyenangkan. Meningkatkan kemampuan manajemen kelas yang baik serta mengenal siswa di kelas sesuai kemampuan mereka. Sebab pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini didasarkan pada siswa yang heterogen di setiap kelompok yang dibuat. Sehingga semangat saling membantu di dalam kerja kelompok dan permainan akan terlihat jelas dan pembelajaran menjadi bermakna.

Daftar Pustaka

- Al-Nur, W. R., & Nada, E. K. . (2023). Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) and Its Influence on Learning Outcomes in Mathematics Sub-Chapter Multiple: Case Study of Class II Lumansari State Primary School Kendal, Central Java. *El Midad*, 15(1). <https://doi.org/10.20414/jurnaljurusangpami.v15i1.6649>
- Amin dan Sumendap, L.Y.S (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Bekasi: Pusat Penerbitan LPMM
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 – 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121–136. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>
- Asrofiyah, R., Rahmawati, I., & Cahyadi, F. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika berdasarkan langkah Polya materi volume kelas V SD Negeri 1 Rajekwesi Jepara. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 49-60.
- Denti, A. (2023, 5 Desember). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi dibanding 2018*. Diakses pada 3 Maret 2024, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>

- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042. Retrieved from <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/386>
- Fahrurrozi, Edwita dan Bintoro, T. (2022). Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. Jakarta: UNJ PRESS.
- Fatimah (2009). Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan. Bandung: Mizan Pustaka
- Hardina, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *BASIC EDUCATION*, 8(15), 1-434.
- Hidayanti, Eva Nurdiana, M. Yusuf Setia Wardana, and Filia Prima Artharina. "Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan langkah-langkah polya pada siswa kelas III SD Negeri Muntung Temanggung." *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2.1 (2022): 36-42.
- Lestari, N. A. P. dkk (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. Bali: Nilacakra
- Machmuda, R., Edy, S., & Suryanti, S. (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 883-892. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.984>
- Marharjono, M. (2016). Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) sma Negeri 1 Sewon. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 1-13. Diambil dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/12>
- Murniana. (2022). Video Pembelajaran dan Problematika Motivasi Belajar di Masa Pandemi. NTB: Penerbit P4I.
- Nuridayanti. (2022). Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing. Jawa Tengah: Penerbit EM.
- Ovan. (2022). Strategi Belajar Mengajar Matematika. Jakarta: Prenada Media.
- Priyanto, D. (2021). TEAMS GAMES TOURNAMENTS: Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Priyatna, A. (2013). Pahami Gaya Belajar Anak!. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Purwaningsih, N. W. (2021). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantuan Teori Polya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Siswa di Kelas III SD No. 2 Pangsan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 3(2), 1-9.
- Rizqiani, I., & Setiani, R. (2022). Newman's Error Analysis (Nea) Dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Polya Soal Cerita Bertipe Hots Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd Negeri 03 Karangtalun. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 108-115.
- Sularti, S. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Logika Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(2), 225-232. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i2.235>
- Susanto, H. A. Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif. (2015). Jogjakarta: Deepublish.
- Tina Eltina, & Rudi Ritonga. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 1-8. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.01>
- Tjok Rai Partadjaja, I. G. E. P. D. N. I. W. K. (2013). Penerapan Model Polya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas V Sd No.2 Pamaron. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1454>
- Uno, H. B. (2023). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Jogjakarta: Deepublish.