

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU

Rismayani Armin^{1*}, Astuti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara 93721, Indonesia

e-mail: ^{1*} armanrismayani@gmail.com, ² 23astuti99@gmail.com

* Corresponding Author

INFORMASI ARTIKEL

Print ISSN : 2442-9864

Online ISSN : 2686-3766

Article history

Received : 30 Oktober 2021

Revised : 2 November 2021

Accepted : 12 November 2021

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe TGT, motivasi belajar

Keywords: cooperative learning model type TGT, motivation to learn

Nomor Tlp. Penulis: +6282239820362

PENERBIT

Universitas Dayanu Ikhsanuddin,
Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124,
Kode Pos 93721 Baubau,
Sulawesi Tenggara, Indonesia.

Email:
pendidikanmatematika@unidayan.ac.id

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 12 GU semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 44 siswa yang sekaligus digunakan sebagai sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai rata-rata peningkatan hasil angket motivasi belajar matematika kelas eksperimen sebesar 25,00; rata-rata peningkatan hasil angket motivasi belajar matematika kelas kontrol sebesar 16,85; dan berdasarkan hasil analisis inferensial dengan melihat uji normalitas diperoleh nilai signifikan hasil angket motivasi belajar matematika kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,200, sedangkan pada uji homogenitas menunjukkan nilai hasil angket motivasi belajar matematika siswa pada kedua kelas adalah $0,338 > 0,05$. Sehingga dapat dikatakan kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Dengan menggunakan uji-t diketahui signifikan $0,037 < 0,050$ yang berarti H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU.

The purpose of this research was to determine the effect of the cooperative learning model type teams games tournament (TGT) on the mathematics learning motivation of fourth grade students at SD Negeri 12 Gu. This research was a quantitative research with a quasi-experimental design method. The population in this research were all fourth grade students of SD Negeri 12 Gu in the odd semester of the 2021/2022 academic year which consisted of 2 classes with a total of 44 students who were also used as samples using total sampling technique. This research data collection using a questionnaire. The results of this research showed the based on the results of descriptive analysis, the average value of the increase in the results of the experimental class mathematics learning motivation questionnaire was 25.00; the average increase in the results of the control class mathematics learning motivation questionnaire was 16.85; and based on the results of inferential analysis by looking at the normality test, the significant value of the questionnaire on motivation to learn mathematics in the experimental class was 0.200 and the control class was 0.200, while the homogeneity test showed that the value of the questionnaire on students motivation to learn mathematics in both classes was $0.338 > 0.05$. So that it could be said that the two classes were normally distributed and homogeneous. By using the t-test, it was known that it was significant $0.037 < 0.050$, which meant that H_0 was rejected. So that it was concluded that there was an effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type on the mathematics learning motivation of fourth grade students at SD Negeri 12 Gu.

Cara mengutip: Armin, R., & Astuti. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2) 178-183.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses terencana yang bertujuan untuk pengembangan potensi diri peserta didik dalam pengetahuan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian dan keterampilan agar berguna bagi dirinya dan negara. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu atau masyarakat (Nurkholis, 2013: 25). Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menyiapkan individu yang mampu melakukan kompetensi dan mengaplikasikan kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan adalah matematika. Menurut Jana dan Sugiyarta (Jana & Supiati, 2019: 89) Matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar yang berperan dalam meningkatkan kemampuan generasi penerus bangsa melalui pengembangan pola pikir dan daya nalar. Secara sederhana pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang melatih anak untuk berpikir rasional, logis, cermat, jujur, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. Pelajaran matematika di sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian yang serius dari berbagai pihak terutama pendidik, karena matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk jenjang sekolah selanjutnya. Tetapi, ada sebagian siswa masih menganggap bahwamatematika merupakan matapelajaran yang sulit untuk dipelajari. Oleh karena itu guru matematika perlu memahami dan mengembangkan berbagai macam metode, strategi, dan keterampilan mengajar serta mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan dalam mengajarkan matematika guna membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 12 GU, ada beberapa guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru. Hal ini membuat proses belajar mengajar di kelas menjadi membosankan dan motivasi siswa untuk menghadiri kelas berkurang. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik haruslah pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik yang mengandung unsur pembaruan, membuat perubahan, atau memberikan suatu yang baru dalam rangka mendapatkan tujuan dalam proses pembelajaran (Setiaji, 2019: 81). Salah satu jenis pembelajaran inovatif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membuat

kelompok kecil dengan anggota terdiri dari 3 sampai 4 orang siswa, yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda, Rusman (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017: 164). TGT juga merupakan model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka, Trianto (Rahmawati, 2018: 72).

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikannya. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dapat merangsang semangat belajar. kegiatan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar dengan santai sekaligus dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetisi yang sehat dan keterlibatan belajar, Fathurrohman (Panuntun, 2020: 20).

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah yang timbul yakni; 1). Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika, 2). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) jarang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika karena sebagian proses pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru, dan 3). Sebagian siswa menganggap mata pelajaran matematika itu sulit.

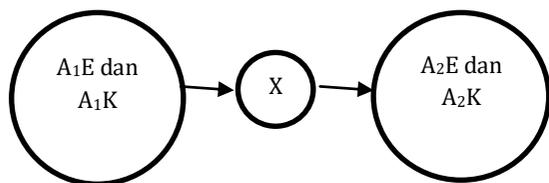
Masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya mengenai Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika dan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) jarang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 GU?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 GU.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasy Experiment*). Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang tidak diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan

A₁E : Hasil Angket Awal Kelas Eksperimen

A₁K : Hasil Angket Awal Kelas Kontrol

A₂E : Hasil Angket Akhir Kelas Eksperimen

A₂K : Hasil Angket Akhir Kelas Kontrol

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari tanggal 18 Juni sampai dengan 18 Juli 2021 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di kelas IV SD Negeri 12 GU.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 12 GU pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 sebanyak dua kelas yaitu kelas Kelas IV.A sebanyak 23 siswa dan kelas IV.B sebanyak 21 siswa dan Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh/*total sampling* yaitu sampel yang diambil dari seluruh anggota populasi yang ada, Sugiyono (Fitria & Ariva, 2018: 200). Dimana ada 2 kelas dijadikan sebagai kelas sampel, yaitu kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan IV.B sebagai kelas kontrol.

Intrumentan Teknik Pengumpulan Data

Intrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angke merupakan metode penumpula data yang dilakuka dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna, Widoyoko (Purnomo & Palupi, 2016: 153). Angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika sebelum dan sesudah perlakuan yang terdiri atas 26 item pernyataan dengan alternative jawaban menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni: Pemberian angket awal kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa sebelum perlakuan, memberikan perlakuan kepada

kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional serta pemberian angket akhir kepada siswa sesudah perlakuan model pembelajaran

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui karakteristik distribusi dan skor dari variabel-variabel yang berupa nilai presentase (%), rata-rata, median (Me), modus (Mo), standar deviasi (S), varians (S²), nilai maksimum (X_{maks}), dan nilai minimum (X_{min}).

Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, tetapi sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan uji *Kolmogorov-Sminorv Test* dengan taraf signifikan = 5% atau 0,05. Uji ini dilakukan dengan SPSS 24. Data berdistribusi normal jika nilai signifikan > (α), sebaliknya jika nilai signifikan < (α) maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas menggunakan uji *levene* pada SPSS 24 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data dikatakan homogen jika *koefisien Sig* > (α). Sebaliknya jika *koefisien Sig* < (α) maka data dinyatakan tidak homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat terhadap sampel, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini untuk mengetahui “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika”. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}}$$

dengan:

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Skor rata-rata kemampuan matematika kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Skor rata-rata kemampuan matematika kelas kontrol

n_1 = Jumlah subyek kelas eksperimen

n_2 = Jumlah subyek kelas kontrol

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas kontrol

Dengan kriteria pengujian hipotesis: H_0 diterima jika $-t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)} \leq t_{hitung} \leq t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$ dan H_1 diterima jika t_{hitung} berada di luar penerimaan H_0 yang diperoleh dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Untuk memudahkan analisis, peneliti menggunakan SPSS versi 24 dengan uji *Independent Sampel T-test* yang digunakan untuk menguji dua sampel, apakah mempunyai rata-rata yang berbeda secara nyata atau tidak. Jika nilai signifikan > 0,05 maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikan < 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 12 GU dengan metode penelitian kuantitatif (eksperimen). Data dalam penelitian ini adalah hasil angket awal dan hasil angket akhir. Data yang terkumpul tersebut kemudian dianalisis dengan tahapan-tahapan berikut:

Analisis Statistik Deskriptif

Deskriptif Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Perhitungan analisis deskriptif dari hasil angket awal dan angket akhir kelas eksperimen tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Deskriptif Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen

	Statistics			Progress
	Angket Awal	Angket Akhir		
N	Valid	22	22	22
	Missing	0	0	0
Mean		77,14	102,14	25,00
Median		77,00	103,00	24,50
Mode		69 ^a	111	6 ^a
Std. Deviation		11,340	12,139	13,213
Variance		128,600	147,361	174,571
Range		63	44	45
Minimum		41	76	6
Maximum		104	120	51
Sum		1697	2247	550

Berdasarkan tabel 1, analisis deskriptif hasil progress dari angket awal dan angket akhir motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 25,00, nilai median sebesar 24,50, nilai modus sebesar 6, nilai standar deviasi sebesar 13,213, nilai Varians sebesar 174,571, nilai range sebesar 45, nilai minimum sebesar 6, dan nilai maksimum sebesar 51 terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Deskriptif Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol

Perhitungan analisis deskriptif dari hasil angket awal dan angket akhir kelas kontrol terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Deskriptif Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol

	Statistics			Progress
	angket awal	angket akhir		
N	Valid	20	20	20
	Missing	2	2	2
Mean		89,50	107,30	16,85
Median		86,50	107,50	15,00
Mode		109	107	6
Std. Deviation		16,061	11,554	10,980
Variance		257,947	133,484	120,555
Range		50	49	38
Minimum		68	75	3
Maximum		118	124	41
Sum		1790	2146	337

Berdasarkan tabel 2, analisis deskriptif hasil progress dari angket awal dan angket akhir motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan mean sebesar 16,85, nilai tengah sebesar 15,00, nilai yang sering muncul sebesar 6, nilai standar deviasi sebesar 10,980, nilai Varians sebesar 120,555, nilai range sebesar 36, nilai minimum sebesar 3, dan nilai maksimum sebesar 41 terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Test* dengan taraf signifikan = 5% atau 0,05. Data berdistribusi normal jika nilai signifikan > (α). Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS 24 seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a Statistic	df	Sig.
progress kelas eksperimen	,115	22	,200*
progress kelas kontrol	,158	20	,200*

Pada tabel 3, di atas diperoleh nilai signifikan hasil angket kelas eksperimen sebesar 0,200. Sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikan hasil angket sebesar 0,200. Karena nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas variansi peneliti menggunakan uji *Levene's* dengan taraf signifikan= 5% atau 0,05 yang dilakukan dengan SPSS 24 yang dapat dilihat pada tabel4.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,942	1	40	,338
Based on Median	,963	1	40	,332
Based on Median and with adjusted df	,963	1	39,4	,332
Based on trimmed mean	,975	1	40	,329

Berdasarkan tabel 4, uji *Levene's* hasil angket motivasi belajar matematika siswa nilai signifikannya 0,338>0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil angket pada kedua kelas adalah homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan SPSS 24. Pengambilan keputusan dengan nilai signifikan (α) = 5% atau 0,05 dan hasil pengujiannya terdapat pada tabel5.

Tabel 5. Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test				
t-test for Equality of Means				
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
2,156	40	,037	8,095	3,755
2,176	39,649	,036	8,095	3,720

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, terlihat bahwa nilai *sig* sebesar 0,037 < 0,05, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 12 GU.

Pembahasan

Berdasarkan hasil data analisis deskriptif yang diperoleh dari nilai progress angket motivasi belajar siswa yang diujikan, pada kelas eksperimen

diperoleh nilai rata-rata hasil angket sebesar 25,00, standar deviasi sebesar 13,213, median sebesar 24,50, modus sebesar 6, nilai maks sebesar 51, dan nilai minimum sebesar 6. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil angket sebesar 16,85, standar deviasi sebesar 10,980, median sebesar 15,00, modus sebesar 6, nilai maksimum sebesar 41, dan nilai minimum sebesar 3. Hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Sumirnov data hasil angket motivasi belajar di kedua kelas = 0,200> 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene data hasil angket motivasi belajar siswa kedua kelas = 338> 0,05, hal ini berarti kedua kelas tersebut homogen.

Berdasarkan analisis statistik dengan menggunakan uji-t bahwa dari angket motivasi belajar siswa di dua kelas tersebut berbeda secara nyata. Sehingga secara signifikan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, maka pembelajaran matematika siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada pembelajaran matematika di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengemukakan saran-saran yaitu, 1). Bagi siswa, khususnya siswa SD Negeri 12 GU diharapkan untuk selalu aktif dan memperhatikan penjelasan dari gurunya selama proses pembelajaran berlangsung. 2). Bagi semua guru khususnya guru SD Negeri 12 GU, senantiasa melakukan inovasi dan dapat beradaptasi untuk bisa menggunakan berbagai cara pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Fitria, S. E., & Ariva, V. F. (2018). Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonsia*, 18(3), 197-208.
- Jana, P., & Supiati, E. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 88-93.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara Abstrak. *Journal Of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19-23.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak, Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 151-157.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Ekperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-170.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas engan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Setiaji, C. A. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.