

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan komponen penting dari kerangka pendidikan sekolah dasar, yang secara signifikan memengaruhi cara siswa mengembangkan pemahaman dan kemampuan kognitif mereka. Selama periode ini, fokus pengajaran matematika meluas melampaui sekadar memberikan konsep dasar, tetapi juga meletakkan dasar yang kuat untuk menumbuhkan penalaran logis dan proses berpikir analitis. Peran keterampilan analitis dalam pembelajaran matematika sangat penting karena terlibat dalam tugas-tugas analitis mendorong siswa untuk memperluas wawasan mereka, menghadapi tantangan secara langsung, menyebarkan keterampilan matematika mereka, dan meningkatkan sumber belajar mereka. Selain itu, berpikir kritis memungkinkan siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka sendiri dan menyesuaikan perspektif mereka, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Fitriya dkk (2022), yang menekankan bahwa pendidikan matematika di lingkungan sekolah dasar merupakan kunci untuk memelihara keterampilan berpikir logis, analitis, dan kritis siswa sejak usia dini. Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran matematika sangat penting dalam mengembangkan pemahaman konseptual siswa tentang proses berpikir, memfasilitasi pendekatan yang lebih luas terhadap pemikiran mereka.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang lahir dari proses peradaban manusia yang sangat panjang. Dengan kata lain, matematika muncul melalui proses

matematisasi terhadap realitas kehidupan. Oleh karena itu, belajar matematika sejatinya berarti belajar memahami realitas kehidupan manusia. Proses pembelajaran matematika idealnya dimulai dari realitas yang dialami langsung oleh peserta didik. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada dalam tahap berpikir konkret, sementara konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak. Kesenjangan antara kemampuan berpikir konkret siswa dan sifat abstrak matematika inilah yang menjadi salah satu penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi matematika. Oleh sebab itu, guru perlu memanipulasi aktivitas-aktivitas bermain yang biasa dilakukan anak sehari-hari sebagai sarana untuk mengenalkan konsep-konsep matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrianti dkk (2024), yang menegaskan bahwa menghubungkan pendidikan matematika dengan pengalaman nyata anak dapat membantu meningkatkan pemahaman.

Anak-anak usia sekolah dasar pada usia 6-12 tahun umumnya berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, yang berarti mereka lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung. Namun, materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar sering kali bersifat abstrak. Perbedaan antara cara berpikir konkret siswa dan sifat abstrak matematika menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas konkret secara bertahap guna memperkenalkan konsep matematika secara relevan dan menarik bagi siswa.

Pengetahuan matematika dalam pendidikan sekolah dasar, terutama di kelas awal seperti kelas satu, sering kali menimbulkan tantangan yang signifikan bagi

para guru. Siswa kelas satu, yang baru mulai memahami konsep operasi matematika dasar, sering kali mengalami kesulitan memahami konten. Selain itu, mereka cenderung cepat kehilangan minat ketika dihadapkan dengan pendekatan pengajaran yang berulang-ulang. Situasi ini berdampak negatif pada antusiasme mereka untuk belajar, yang akhirnya mempengaruhi kinerja akademis mereka. Kendala umum yang dihadapi oleh para guru adalah mengomunikasikan dan menumbuhkan pemahaman tentang prinsip-prinsip matematika dasar secara efektif. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menyebabkan banyak siswa merasa ragu-ragu atau bahkan terintimidasi ketika diminta untuk mempelajarinya. Persepsi yang tidak menguntungkan ini terutama muncul dari kurangnya pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar yang awalnya diperkenalkan. Faktanya, pemahaman konsep-konsep ini merupakan komponen penting dari pembelajaran matematika, karena membentuk dasar bagi kapasitas siswa untuk menangani materi yang lebih kompleks dan memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Fauzi dkk (2020), yang menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika pada jenjang kelas bawah erat kaitannya dengan penguasaan konsep dasar yang kurang memadai dan kurangnya strategi pengajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan unik siswa sekolah dasar.

Kurangnya pemahaman materi matematika pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas satu, merupakan tantangan yang perlu mendapat perhatian serius. Salah satu kendala penting yang dihadapi siswa adalah kesulitan memahami konsep bilangan dan operasi hitung. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan khusus untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah

dipahami. Namun, strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar sering kali kurang menarik bagi siswa. Ketergantungan pada penggunaan metode yang membosankan, seperti ceramah tradisional atau latihan soal yang sama terus-menerus, dapat menyebabkan siswa kehilangan minat.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan tindakan yang dapat melibatkan dan mendorong keinginan siswa untuk belajar matematika. Dengan mengintegrasikan model dan metode pembelajaran yang relevan, menarik, dan kontekstual ke dalam pengalaman sehari-hari siswa, guru dapat menciptakan suasana pendidikan yang merangsang. Akibatnya, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep matematika dan melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Wiryana & Alim (2023), yang berpendapat bahwa pemberian pembelajaran matematika secara menarik dan kontekstual dengan tetap memperhatikan kebutuhan siswa sekolah dasar akan meningkatkan signifikansi pendidikan matematika. Pemberian pembelajaran matematika secara menarik dan kontekstual dengan tetap memperhatikan kebutuhan siswa sekolah dasar dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

Model pembelajaran yang dikenal dengan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari berbagai strategi pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu adaptasi dari berbagai teknik pembelajaran kooperatif. Menurut Nopiani dkk (2021), "Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan semua siswa secara setara tanpa membedakan status, memungkinkan siswa berfungsi sebagai tutor sebaya, dan mencakup aspek permainan dan umpan balik."

Mengingat berbagai aspek tersebut, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok belajar yang berbeda-beda. Setelah berkolaborasi dalam kelompok tersebut, perwakilan dengan kemampuan yang sama akan bertanding di meja turnamen.

Dalam implementasinya, model pembelajaran TGT dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Pemilihan media harus dilakukan secara cermat, dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap materi pelajaran dan karakteristik siswa. Salah satu karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah senang bermain. Bagi anak-anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran, seperti yang terdapat dalam model TGT, menjadi pendekatan yang sangat relevan dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, sangat penting bagi guru, khususnya dalam disiplin ilmu yang berhubungan dengan matematika, untuk mengeksplorasi pendekatan yang lebih kreatif, beragam, menarik, dan menyenangkan untuk menyajikan konten pendidikan. Salah satu teknik yang efektif untuk diterapkan adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan, yang dikenal untuk meningkatkan keterampilan kognitif, emosional, dan motorik siswa. Rosarian & Dirgantoro (2020) menyatakan bahwa spesialis psikologi percaya bahwa belajar melalui permainan adalah strategi yang ideal untuk mengembangkan kemampuan sosial anak-anak karena menumbuhkan lingkungan pendidikan yang santai dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini juga merupakan cara aktif untuk memelihara pertumbuhan psikologis anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan bertindak bebas, sementara juga membantu dalam pembentukan hubungan interpersonal yang positif. Sejalan dengan hal tersebut, Syaikh dkk (2022) menekankan perlunya

metode inovatif dalam pendidikan untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini, kerangka pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) menyajikan opsi yang dapat membantu siswa menyempurnakan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis mereka, bersama dengan meningkatkan keterampilan kerja tim mereka. Model ini juga memungkinkan siswa memperoleh kompetensi sosial, seperti terlibat dalam diskusi, mengartikulasikan pendapat dengan pembenaran, menanggapi dan menilai sudut pandang orang lain, dan membuat keputusan yang tepat.

Untuk memastikan pengoperasian model pembelajaran ini secara efektif, pemilihan media pembelajaran yang sesuai harus menjadi fokus utama. Media yang dipilih harus selaras dengan konten yang diajarkan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Karakteristik siswa sekolah dasar adalah kesenangan mereka dalam bermain. Bagi anak-anak, bermain merupakan bagian penting dari perjalanan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Oleh karena itu, memasukkan aspek bermain ke dalam proses pembelajaran merupakan strategi yang sangat baik untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam belajar.

Maka dari itu, memanfaatkan media konkret dapat memberikan gambaran konkrit dari materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan belajar melalui media konkrit berupa benda-benda nyata yang dapat dipegang, dilihat, dan dikenal oleh siswa, akan mempermudah mereka memahami tentang penjumlahan dan pengurangan. Media konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu Shoimah (2020). Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang

sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Dengan demikian, pilihan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam membina pengalaman mengajar dan belajar yang efektif. Ketika pelaksanaannya, guru menggabungkan media ini sebagai instrumen untuk menyampaikan konten, membuatnya lebih mudah diakses oleh pelajar. Memilih materi yang sesuai dapat membangkitkan minat dan pertanyaan siswa tentang topik yang tidak dikenal sambil meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Lebih jauh, media pembelajaran juga dapat memberikan efek psikologis yang menguntungkan, sehingga menumbuhkan lingkungan yang lebih menyenangkan dan bermakna untuk pembelajaran siswa.

Penggunaan media konkret ini cocok apabila digunakan pada siswa SD karena berada pada tahap operasi konkret di mana penggunaan benda-benda nyata sangat diperlukan untuk membantu pemahaman siswa. Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas Ahmad Arifin Zain (2021). Media konkret mampu menjadi alat bantu guru saat memberikan materi pada siswa, karena dianggap mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Benda konkret dapat mempermudah pelajaran karena bentuknya yang seadanya (tidak perlu dimodifikasi), benda konkret tidak ada perubahan kecuali benda tersebut dipindahkan dari tempat asalnya. Hal yang bersifat konkret akan mempermudah bagi siswa dalam mempelajari suatu bentuk penyelesaian masalah dalam matematika (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Jumat, 15 November 2024 di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan menunjukkan bahwa pada saat

pembelajaran matematika, siswa kurang menunjukkan keterlibatan dan tampak tidak berminat. Pada saat guru menyampaikan materi, siswa tampak tidak terlibat dan sebagian besar bersikap pasif. Kondisi tersebut dibuktikan lebih lanjut dengan umpan balik yang diperoleh dari guru kelas I yang menunjukkan adanya tantangan yang cukup berarti dalam proses pendidikan, terutama yang berkaitan dengan matematika. Pada kelas IA, terungkap bahwa 80% siswa atau setara dengan 22 dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I di SDN Barurambat, diketahui bahwa pembelajaran matematika selama ini masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional. Guru menyampaikan bahwa pendekatan ini kurang cocok untuk siswa kelas I, mengingat karakter mereka yang cenderung aktif, cepat bosan, dan lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan unsur bermain. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran matematika. Guru juga mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa cukup bervariasi. Sebagian siswa sudah menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar penjumlahan dan pengurangan, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain perbedaan tingkat kemampuan belajar, kurangnya fokus siswa, dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Media pembelajaran interaktif belum banyak digunakan karena dianggap belum terlalu dibutuhkan, padahal justru itulah yang dapat menarik minat dan meningkatkan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, guru menyatakan pentingnya mengadaptasi model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, salah satunya dengan memasukkan unsur-unsur permainan edukatif. Model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan bermain dan belajar dinilai dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media konkret. Melalui model ini, siswa diajak untuk belajar secara berkelompok, berkompetisi sehat, serta menyelesaikan soal-soal matematika dalam suasana yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi matematika dengan lebih baik, tetapi juga lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru kelas 1 di SDN Barurambat Kota 1 berharap sekolah dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih konkret dan bervariasi, sehingga dapat mempermudah dalam menjelaskan materi selama proses mengajar. Guru juga menekankan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan minat serta semangat belajar mereka, terutama pada mata pelajaran matematika kelas 1. Dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep matematika, seperti materi penjumlahan dan pengurangan.

Dalam bidang pendidikan matematika, khususnya mengenai penjumlahan dan pengurangan, integrasi media yang menyenangkan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, sehingga mengurangi kemonotonan dan kecemasan yang sering dialami siswa. Meskipun menghadapi berbagai kendala seperti gangguan kelas dan keterbatasan waktu, sebagai alat pendidikan telah

menunjukkan efektivitasnya dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan produktif. Oleh karena itu, penerapan alat bantu pembelajaran dalam format permainan media konkret merupakan pendekatan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas satu, khususnya dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Myrna (2022).

Penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Barurambat Kota 1 Pamekasan Kabupaten Pamekasan masih tergolong terbatas. Media yang digunakan umumnya hanya berupa buku teks, alat tulis, dan papan tulis, dengan minimnya variasi alat bantu pembelajaran interaktif. Akibatnya, guru sering kali mengandalkan metode ceramah dan pemberian contoh soal di papan tulis, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Terbatasnya akses terhadap media pembelajaran modern, baik alat peraga fisik maupun digital, menjadi salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi guru di Sekolah Dasar Negeri Barurambat Kota 1 adalah keterbatasan fasilitas, di mana sekolah ini belum memiliki perangkat pembelajaran digital, seperti komputer atau proyektor, yang dapat mendukung pengajaran berbasis media digital maupun interaktif.

Selain faktor fasilitas di sisi lain, kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga siswa kehilangan perhatian selama proses pembelajaran.

Perlunya memahami inovasi media dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menarik tidak dapat disangkal, terutama karena anak-anak sekolah

dasar sering kali menunjukkan rentang perhatian yang terbatas dan membutuhkan teknik pengajaran yang lebih menarik. Untuk mengatasi tantangan ini, para peneliti harus mencari solusi kreatif, salah satunya adalah adopsi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di samping itu dipadukan dengan media konret. Pendekatan ini tidak hanya dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu siswa dalam memahami prinsip-prinsip matematika dengan lebih sederhana dan menghibur. Lebih jauh, menyediakan pengembangan profesional bagi para guru mengenai alat pembelajaran, alat pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas guru. Ketika guru memiliki kemampuan yang tepat, mereka dapat sepenuhnya mengoptimalkan media interaktif, yang mengarah pada pengalaman guru yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Myrna (2022), ini menyoroti bahwa kemajuan dalam media pembelajaran secara signifikan memengaruhi kinerja hasil belajar siswa, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Barurambat Kota 1 Kecamatan Kota Pamekasan Kabupaten Pamekasan dapat lebih bervariasi dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika kelas 1. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Konret Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran matematika kelas 1 SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media konkret terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas 1

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat langsung bagi guru dan siswa, karena penggunaan media konkret dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- b. Hasil penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan panduan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta membantu mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep matematika pada siswa kelas 1.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan.

1. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 1 yang terbagi menjadi II kelompok. Penelitian dilaksanakan di SDN Barurambat Kota 1, Pamekasan.
 - a. Kelompok eksperimen: kelas IA, yang akan diberikan perlakuan langsung dalam bentuk pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
 - b. Kelompok kontrol: kelas IB, yang direncanakan untuk dipilih sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajarannya diperlakukan menggunakan media biasa yakni buku model yang biasa guru gunakan
2. Penelitian ini hanya mengkaji penggunaan model pembelajaran berbantuan media konkret untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa
3. Fokus penelitian adalah pada mata pelajaran Matematika kelas 1 SD, khususnya pada materi bilangan.
4. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis yang terdiri dari soal pilihan ganda.

1.6 Definisi Istilah

Adanya definisi istilah dalam sebuah penelitian agar tidak menimbulkan adanya perbedaan pengertian atau pendapat antara peneliti, penelitian ini berjudul

Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika, dalam memaknai istilah-istilah dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai unsur penting dalam proses pembelajaran, sebagai penghubung dalam menyampaikan informasi (Harsiwi & Arini, 2020).
2. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran disebut prestasi belajar. Capaian ini juga dapat dilihat sebagai cerminan usaha yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran (Yandi dkk., 2023).
3. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang kebenarannya tidak dapat disangkal dan tidak dapat diubah, berakar pada penalaran murni yang membentuk suatu kerangka berpikir yang kohesif dalam pembuktian konsep matematika (Sinaga dkk., 2021).
4. Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (strategi pembelajaran komprehensif), mengembangkan sumber daya pembelajaran, dan mengarahkan pengajaran di kelas atau berbagai lingkungan. Model-model ini berfungsi sebagai pola yang dapat dipilih, yang memungkinkan pendidik untuk memilih model pembelajaran yang paling tepat dan efektif untuk memenuhi tujuan pengajaran mereka (Mirdad, 2020).
5. Model Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran koloperatif yang mudah di implementasikan, melibatkan partisipasi setiap siswa tanpa memandang

status, melibatkan siswa sebagai peran tutor sebaya dan mengandung unsur bermain”(Andrijanto, 2023).