

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MURID
KELAS IV SDN 40 SEI LAREH KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Dalam
Mencapai Gelar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



OLEH:

WERI

NIM. 22050025

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT

1447H/2026M

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang” beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 11 Februari 2026

Yang membuat pernyataan


Weri
NIM.22050025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang” yang ditulis oleh Weri, NIM 22050025 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 11 Februari 2026

Pembimbing I



Vini Wela Septiana, M. Pd
NIDN. 1027098603

Pembimbing II



Sekar Harum Pratiwi, M. Pd
NIDN.2102099501

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "*Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang*" Yang ditulis oleh Weri NIM 22050025 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Rabu, 11 Februari 2026.

Padang, 11 Februari 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Vini Wela Septiana, M.Pd

Sekretaris



Sekar Harum Pratiwi, M.Pd

Anggota



Ridanta Ekawati, M.Pd



Dini Susanti, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflin Halim, M.A

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

ABSTRAK

Weri, 2026 : Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, keaktifan, dan partisipasi murid melalui kegiatan kelompok dan permainan akademik. Penerapan model ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika murid kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurang melibatkan keaktifan murid. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar Matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang yang berjumlah 27 murid pada tahun ajaran 2025/2026. Peneliti berperan sebagai praktisi yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keseluruhan kegiatan penelitian dilakukan dalam empat kali pertemuan, yaitu masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Pembelajaran Matematika melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan belajar yang melibatkan murid secara aktif melalui kerja kelompok, permainan, dan turnamen untuk memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika murid dari siklus ke siklus, yang terlihat dari penilaian modul siklus I persentase 90% dengan kriteria Sangat Baik (A) meningkat pada siklus II menjadi 95% dengan kriteria Sangat Baik (A). Selain itu hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dari persentase 87,5% meningkat menjadi 95% pada Siklus II dengan kriteria Sangat Baik (A). Sementara itu, hasil penilaian aktivitas murid juga mengalami peningkatan pada siklus I 85% dengan kriteria Baik (B) pada siklus II meningkat menjadi 92,5% dengan kriteria Sangat Baik (A). Pada siklus I, hasil belajar murid memperoleh persentase sebesar 74,9% dengan kriteria Cukup (C) pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase sebesar 86,9% dengan kriteria Sangat Baik (A).

Kata Kunci: TGT, PTK, Matematika

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul *“Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang”*. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, seorang nabi yang mulia, yang telah berjuang membawa perubahan besar bagi kehidupan umat manusia.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, saran, serta dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda **Duriman** dan ibunda **Ramadani**. Terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang yang tak pernah terputus, doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah, serta pengorbanan yang tak terhitung nilainya. Segala dukungan, kesabaran, dan ketulusan yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. **Dr. Syaflin Halim, M.A**, Dekan Fakultas Agama Islam UM Sumbar yang telah memberikan izin untuk menyusun skripsi ini.
2. **Ridania Ekawati, M. Pd**, Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah juga selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun, memberikan pelayanan bimbingan, kepercayaan, dukungan, dan saran yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. **Vini Wela Septiana, M. Pd**, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan juga Pembimbing I dan **Sekar Harum Pratiwi, M. Pd** selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dari semester 1 sampai sekarang, support, saran, motivasi, serta dorongan dalam perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. **Dini Susanti, M. Pd**, merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Penguji 2 yang telah memberikan ilmu selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat serta memberikan saran dan masukan dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah serta Tenaga Kependidikan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan sumbangan pemikiran dan bantuan selama perkuliahan hingga terselesaikannya penelitian skripsi ini.
6. **Gusti Permana, S. Pd**, sebagai Kepala Sekolah SDN 40 Sei Lareh Kota Padang; **Indah Rahma Auliya S. Pd**, selaku wali kelas IV sekaligus observer pertama; serta majelis guru dan seluruh murid SDN 40 Sei Lareh

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Kota Padang yang telah memberikan waktu, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.

7. Saudara laki-laki peneliti, **Boni Sandra**, beserta kakak ipar **Ella Safitri**, Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, bimbingan, dan dukungan yang senantiasa diberikan sejak kecil hingga dewasa. Abang selalu menjadi panutan dan sumber motivasi, memberikan semangat agar Peneliti menjadi pribadi mandiri, kuat, dan tegar di tengah berbagai tantangan. Dukungan moral dan materi yang diberikan sangat membantu Peneliti selama menempuh perkuliahan dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Sahabat peneliti selama perkuliahan, **Iffa Rahnurmi Mudri, Mutia Dwi Putri, Liza Thalia**, yang telah berjuang bersama menuju kesuksesan serta saling memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi hingga dapat meraih gelar S. Pd bersama. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan **PGMI UM Sumatera Barat** angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan, tetap semangat, mari sukses bersama-sama.
9. Kepada *Support System*, **Muchlis Fhatonah Nasution** yang telah senantiasa memberikan dukungan, pengertian, kesabaran, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Sebagaimana penggalan lirik lagu Cincin karya Hindia, “Berhenti ulangi psikolog dan terapi, aku isi bensin kita coba lagi”, kalimat tersebut menjadi ungkapan yang kerap disampaikan oleh support system sebagai bentuk dorongan agar Peneliti tidak menyerah,

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

berani mengisi ulang semangat, dan kembali melanjutkan proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

10. Terakhir, terima kasih kepada Wanita yang memiliki impian besar namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu Peneliti sendiri, **Weri**, seorang anak bungsu yang berjalan memasuki usia 22 tahun, penuh dengan ambisi dan harapan besar dari keluarga. Terima kasih telah berusaha keras, meyakinkan, dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu mampu menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri, rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejak kaki, jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kau panjatkan. Allah telah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu.

Peneliti menyadari banyak sekali kekurangan dalam penelitian skripsi ini, tidak terlepas dari kesalahan dan kelemahan yang dimiliki peneliti. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak untuk kesempurnaan dari skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi banyak orang.

Padang, Februari 2026
Peneliti



Weri
NIM. 22050025

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Model Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	18
3. Hakikat hasil belajar.....	22
4. Hakikat Pembelajaran Matematika	27
5. Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.....	30
B. Kerangka konseptual.....	32
C. Penelitian Relevan	33
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	35
A. Lokasi Penelitian.....	35
B. Rancangan Penelitian.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data	44
D. Instrumen Penelitian	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil penelitian	52
1. Siklus I Pertemuan I	52
a. Perencanaan	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

b.	Pelaksanaan.....	53
1)	Kegiatan Pendahuluan.....	54
2)	Kegiatan Inti.....	54
3)	Kegiatan Akhir	56
c.	Pengamatan.....	57
1)	Hasil Pengamatan Penilaian Modul Siklus I Pertemuan I	57
2)	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	58
3)	Hasil Pengamatan Aspek Murid Siklus I Pertemuan I.....	59
4)	Hasil Evaluasi Ketuntasan Belajar Siklus I Pertemuan I	59
d.	Refleksi.....	61
2.	Siklus I Pertemuan II.....	61
a.	Perencanaan	62
b.	Pelaksanaan.....	63
1)	Kegiatan Pendahuluan.....	63
2)	Kegiatan Inti.....	64
3)	Kegiatan Akhir	66
c.	Pengamatan.....	67
1)	Hasil Pengamatan Penilaian Modul Siklus I Pertemuan II.....	68
2)	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	68
3)	Hasil Pengamatan Aspek Murid Siklus I Pertemuan II.....	69
4)	Hasil Evaluasi Ketuntasan Belajar Siklus I Pertemuan II.....	70
d.	Refleksi.....	71
3.	Siklus II Pertemuan I	72
a.	Perencanaan	72
b.	Pelaksanaan.....	73
1)	Kegiatan Pendahuluan.....	73
3)	Kegiatan Akhir	76
c.	Pengamatan.....	77
1)	Hasil Pengamatan Penilaian Modul Siklus II Pertemuan I.....	77
2)	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan I	78
3)	Hasil Pengamatan Aspek Murid Siklus II Pertemuan I	79
4)	Hasil Evaluasi Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan I.....	79
d.	Refleksi.....	81
4.	Siklus II Pertemuan II.....	81

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

a.	Perencanaan	82
b.	Pelaksanaan.....	83
1)	Kegiatan Pendahuluan.....	84
2)	Kegiatan Inti.....	84
3)	Kegiatan Akhir	85
c.	Pengamatan.....	86
1)	Hasil Pengamatan Penilaian Modul Siklus II Pertemuan II.....	86
2)	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	87
3)	Hasil Pengamatan Aspek Murid Siklus II Pertemuan II	88
4)	Hasil Evaluasi Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan II	89
d.	Refleksi.....	90
B.	Pembahasan	91
1.	Perencanaan	91
2.	Pelaksanaan.....	93
3.	Hasil Belajar.....	94
BAB V PENUTUP		96
A.	Kesimpulan.....	96
B.	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
Surat Penelitian		239
Surat Rekomendasi Penelitian		240
Surat Balasan Penelitian		241
Dokumentasi		242
BIODATA PENELITI.....		246

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Pembagian Meja Turnamen.....	19
Bagan 2.2 Kerangka Konpsetual	32
Bagan 3.1 Alur Penelitian.....	33

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Penilaian Tengah Semester	103
Lampiran 1. 2 Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	104
Lampiran 1. 3 Lembar Latihan	115
Lampiran 1. 4 Kunci Jawaban.....	117
Lampiran 1. 5 Nilai Tertinggi.....	118
Lampiran 1. 6 Nilai Terendah	119
Lampiran 1. 7 Penilaian Modul	120
Lampiran 1. 8 Aspek Guru.....	122
Lampiran 1. 9 Aspek Murid	127
Lampiran 1. 10 Ketuntasan Belajar Afektif	132
Lampiran 1. 11 Ketuntasan Belajar Psikomotor.....	134
Lampiran 1. 12 Ketuntasan Belajar Kognitif	136
Lampiran 1. 13 Rekapitulasi Hasil belajar Murid.....	138
Lampiran 1. 14 Modul Ajar Siklus I Pertemuan II	139
Lampiran 1. 15 Lembar Latihan	149
Lampiran 1. 16 Kunci Jawaban.....	151
Lampiran 1. 17 Nilai Tertinggi	152
Lampiran 1. 18 Nilai Terendah.....	153
Lampiran 1. 19 Penilaian Modul	154
Lampiran 1. 20 Aspek Guru.....	156
Lampiran 1. 21 Aspek Murid	161
Lampiran 1. 22 Ketuntasan Belajar Afektif	166
Lampiran 1. 23 Ketuntasan Belajar Psikomotor	168
Lampiran 1. 24 Ketuntasan Belajar Kognitif	170
Lampiran 1. 25 Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan II.....	172
Lampiran 1. 26 Modul Ajar Siklus II Pertemuan I	173
Lampiran 1. 27 Lembar Latihan	182
Lampiran 1. 28 Kunci Jawaban.....	183
Lampiran 1. 29 Nilai Tertinggi	184
Lampiran 1. 30 Nilai Terendah.....	185
Lampiran 1. 31 Penilaian Modul	186
Lampiran 1. 32 Aspek Guru.....	188
Lampiran 1. 33 Aspek Murid	193
Lampiran 1. 34 Ketuntasan Belajar Afektif	198
Lampiran 1. 35 Ketuntasan Belajar Psikomotor	200
Lampiran 1. 36 Ketuntasan Belajar Kognitif	202
Lampiran 1. 37 Rekapitulasi Nilai Murid	204
Lampiran 1. 38 Modul Ajar Siklus II Pertemuan II.....	205
Lampiran 1. 39 Lembar Latihan	214
Lampiran 1. 40 Kunci Jawaban.....	215
Lampiran 1. 41 Nilai Tertinggi	216
Lampiran 1. 42 Nilai Terendah.....	217
Lampiran 1. 43 Penilaian Modul	218
Lampiran 1. 44 Aspek Guru.....	220
Lampiran 1. 45 Aspek Murid	225

Lampiran 1. 46 Ketuntasan Belajar Afektif	230
Lampiran 1. 47 Ketuntasan Belajar Psikomotor	232
Lampiran 1. 48 Ketuntasan Belajar Kognitif	234
Lampiran 1. 49 Rekapitulasi Nilai	236
Lampiran 1. 50 Rekap Siklus I Dan II	237
Lampiran 1. 51 Penilaian Modul	238
Lampiran 1. 52 Aspek Guru.....	238
Lampiran 1. 53 Aspek Murid.....	238
Lampiran 1. 54 Surat Penelitian.....	239
Lampiran 1. 55 Surat Rekomendasi Penelitian.....	240
Lampiran 1. 56 Surat Balasan Penelitian.....	241

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Berbagai aktivitas sehari-hari tidak terlepas dari penggunaan konsep matematika sebagai sarana penyampaian dan pengolahan informasi. Pembelajaran matematika juga berkontribusi dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, serta mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, agar siswa memiliki dasar kemampuan tersebut, pembelajaran matematika perlu dikenalkan dan diajarkan sejak usia dini (Mtd et al., 2021).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar dalam siswa untuk mengetahui konsep matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara sistematis. Permasalahan yang diselesaikan siswa SD berkaitan dengan kehidupan nyata. Tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah yaitu agar siswa dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu et al., 2022).

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran sering kali berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga murid kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, keaktifan, serta hasil belajar murid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Murid cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Al Quran menggambarkan Prinsip menunjukkan adanya perhitungan yang adil dan terukur, selaras dengan konsep matematika seperti penggandaan dan proporsi. Hal ini menegaskan bahwa kehidupan berjalan dalam ketentuan yang teratur dan penuh keseimbangan, sebagaimana dijelaskan dalam Surat Al-An‘am ayat 160.

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَى إِلَّا مِثْلُهَا وَهُمْ

لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٦٠﴾

Artinya: “Barangsiapa membawa amal yang baik, Maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan Barangsiapa yang membawa perbuatan jahat Maka Dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan)”.

Menurut Ibnu Katsir, Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT memberikan balasan yang sangat besar bagi setiap kebaikan yang dilakukan seorang hamba. Satu amal baik dibalas dengan sepuluh kebaikan, bahkan bisa lebih sesuai dengan rahmat-Nya. Sebaliknya, keburukan hanya dibalas setimpal dan tidak akan dilebihkan, menunjukkan keadilan Allah SWT. Ayat ini juga menegaskan bahwa manusia tidak akan diperlakukan zalim dalam perhitungan amalnya. Dengan demikian, ayat ini mengajak manusia memperbanyak kebaikan, karena setiap amal baik membawa keuntungan yang berlipat, sementara dosa tidak dibalas melebihi kadar perbuatannya. (Pujiwidodo et al., 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Ayat dan penafsiran Ibnu Katsir tersebut memiliki keterkaitan yang dapat dihubungkan dengan konsep matematika, khususnya dalam konteks penggandaan hasil dari suatu perbuatan atau usaha. Dalam tafsir Ibnu Katsir, dijelaskan bahwa setiap kebaikan yang dilakukan seseorang akan dibalas oleh Allah dengan pahala yang berlipat ganda, bahkan bisa mencapai sepuluh kali lipat atau lebih.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang dapat ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar yang menjadi salah satu alat ukur untuk melihat capaian belajar siswa seberapa jauh siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru (E. S. Handayani et al., 2024).

Oleh karena itu, Hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator untuk menilai keberhasilan murid dalam memperoleh kemampuan melalui kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar tidak dapat diberikan apabila murid belum menyelesaikan tes atau latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran maupun aktivitas belajar yang sedang dijalani oleh murid tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2025 di SDN 40 Sei Lareh Kota Padang, dengan wali kelas IV masih banyak murid kelas IV yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Masih rendahnya hasil belajar murid kelas IV pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

pembelajaran matematika menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika karena proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Di samping itu, guru masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu bukti hasil belajar murid mata pelajaran matematika yang telah ditentukan guru kelas IV yaitu 75. Hasil pembelajaran murid di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang. Dalam mata pelajaran matematika menunjukkan masih banyak yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, standar minimal kelulusan dari total jumlah 27 murid hanya 4 murid yang memenuhi kriteria kelulusan dengan persentase 14,8%, sedangkan 23 murid lainnya belum mencapai standar kelulusan dengan persentase 85,1%. Nilai tertinggi yang dicapai murid Adalah 98 dan nilai terendah 12, dengan KKTP yang telah ditetapkan 75 dapat dilihat pada **Lampiran 1.1 halaman 103**. Pada awal observasi, wawancara dengan wali kelas IV diketahui rendahnya hasil belajar murid untuk pelajaran matematika dan kurangnya dukungan dari pihak keluarga dalam belajar, serta kurangnya penggunaan model yang bervariasi dari guru untuk pembelajaran matematika.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika agar murid dapat terlibat secara aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru cenderung membuat murid pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, serta mengembangkan pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong kerja sama antarmurid, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga hasil belajar matematika murid dapat meningkat.

Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mendorong murid untuk lebih aktif, meningkatkan minat belajar, serta memperbaiki interaksi selama proses pembelajaran berlangsung (Asrini, 2021).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola sistematis yang menjadi pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar-mengajar di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mencakup desain, strategi, metode, dan lingkungan yang diperlukan. Model ini memberikan panduan utuh dari perencanaan hingga penilaian, memastikan kegiatan pembelajaran terstruktur dan efektif,

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

serta seringkali didasarkan pada teori psikologi dan pendidikan tertentu (Mirdad & Pd, 2023).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk melatih kerja sama dalam kelompok serta meningkatkan interaksi antar murid. Model pembelajaran ini memiliki berbagai tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT sering diterapkan dalam pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penerapan model ini dapat dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari kelas rendah sekolah dasar hingga perguruan tinggi. (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar murid dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Dalam model ini, murid belajar bersama dalam tim untuk memahami materi, kemudian mengikuti permainan akademik (*games*) yang dikemas dalam bentuk turnamen. Setiap murid berperan menyumbangkan kemampuan terbaiknya bagi tim, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat (Sururi & Sururi, 2022).

Tujuan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model TGT bertujuan untuk mendorong murid agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran,

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

meningkatkan motivasi belajar, serta membantu murid memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui kerja sama dalam kelompok. (Nurhanifah & Dewi, 2024).

Dari masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada murid Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang**”

B. Identifikasi Masalah

1. Masih rendahnya hasil belajar murid kelas IV pada pembelajaran matematika.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional.
3. Murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
4. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika.
5. Kurangnya motivasi dan keaktifan murid dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Masalah yang telah disajikan akan diselidiki secara lebih detail dengan fokus dalam mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, diperlukan pembatasan pada masalah untuk mencapai hasil yang optimal, yang terkait dengan topik tersebut. Penelitian ini dibatasi pada **Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Matematika Murid Tema Analisis Data Dan Peluang Kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Dari konteks masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang?
2. Bagaimanakah bentuk pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang?
3. Bagaimana hasil belajar matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah diuraikan, tujuan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk perencanaan pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 40 Sei Lareh Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran Matematika, terutama dalam meningkatkan kemampuan memberikan kontribusi ilmiah tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Memberikan dorongan kepada murid bahwa melalui pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan akan tercipta kerja sama dan bantuan antara murid dalam menyelesaikan masalah, dan meningkatkan kemampuan perkalian murid sehingga pembelajaran Matematika lebih bermanfaat, serta menambah semangat murid dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dapat menjadi sarana refleksi bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

digunakan selama ini, sekaligus meningkatkan profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada murid.

c. Bagi Sekolah

Penyediaan bimbingan dan pedoman untuk memperbaiki model pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan. Melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT), sekolah dapat berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong inovasi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan perkalian murid. Selain itu, sekolah dapat menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung penerapan model ini serta menjadikannya sebagai motivasi untuk merangsang minat belajar matematika dan menumbuhkan budaya belajar yang aktif di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Merupakan alat untuk mengembangkan diri menjadi guru yang profesional, menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penelitian, juga untuk mendapatkan gelar sarjana dalam program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika.