

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Feni Fantikasari¹, Lisa Pratiwi², Titian Maria³, Taruli Marito Silalahi⁴, Ismaini Br Purba⁵

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara

¹fenihasugian875@gmail.com, ²lsprtwi@gmail.com,

³titianmariabelen2311@gmail.com, ⁴Taruli766hi@gmail.com, ⁵ismainibrpurba@gmail.com

Abstract (English)

This research aims to analyze the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to improve elementary school students' mathematics learning outcomes based on existing literature studies. The TGT learning model is an approach that emphasizes cooperation between students in teams to achieve learning objectives, as well as the presence of fun competition elements in the form of tournaments. Based on the literature review conducted, it was found that the application of TGT can increase students' motivation, active participation, and understanding of mathematical concepts. In addition, TGT also provides opportunities for students to teach each other and learn from their group members, thereby strengthening their understanding of the material being taught. The results of research from various sources show a significant increase in the mathematics learning outcomes of students who apply the TGT model, especially in terms of conceptual understanding, critical thinking skills, and problem-solving abilities. Thus, the TGT type cooperative learning model can be used as an effective alternative in improving mathematics learning outcomes at the elementary school level.

Article History

Submitted: 25 November 2024

Accepted: 3 Desember 2024

Published: 4 Desember 2024

Key Words

Cooperative learning model, Teams Games Tournament, learning outcomes, mathematics, elementary school students.

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SD berdasarkan studi literatur yang ada. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta adanya elemen kompetisi yang menyenangkan dalam bentuk turnamen. Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, TGT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengajarkan dan belajar dari teman sekelompok, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian dari berbagai sumber menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika siswa yang menerapkan model TGT, terutama dalam hal pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat SD.

Sejarah Artikel

Submitted: 25 November 2024

Accepted: 3 Desember 2024

Published: 4 Desember 2024

Kata Kunci

Model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament, hasil belajar, matematika, siswa SD.

Pendahuluan

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Salah satu

permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh

peserta didik. Banyak teori yang dapat diaplikasikan di dunia pendidikan, namun terdapat beberapa teori yang tidak akan sesuai jika tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan sesuai atau tidak sesuai. Penggunaan teori untuk segala situasi pengajaran merupakan suatu tindakan yang kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajar yang cocok untuk segala situasi dalam pembelajaran. Pendidikan sebagai suatu proses dengan harapan peserta didik mampu menerima keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.¹ Berkaitan dengan proses, pendidikan merupakan kegiatan sistematis yang diarahkan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik sehingga tercermin pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.² Pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu kualitas dan mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik agar terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Upaya yang bisa dilakukan untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik serta bisa memotivasi siswa menjadi kreatif dan aktif dalam menemukan pengetahuannya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran oleh guru bagi siswa, dalam hal ini guru dituntut mempunyai kemampuan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat pengajaran dengan baik dan senantiasa mencari terobosan baru untuk mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran yang ada terlebih untuk pembelajaran yang tergolong sulit bagi siswa (Februan, 2022).

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar yang dianggap sulit salah satunya ialah Matematika. Matematika adalah disiplin ilmu yang penting untuk meningkatkan bakat kognitif seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan analitis. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep konsep abstrak dan bertumpu pada pemahaman konseptual (Aprilia & Nur Fitriana, 2022; Permatasari, 2021). Bidang pendidikan matematika terus menghadapi berbagai tantangan, khususnya di sekolah dasar. Tantangan-tantangan ini mencakup berbagai permasalahan dalam kurikulum matematika, seperti kurangnya kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik yang di bawah standar (Saraseila et al., 2020). Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran matematika, dimana hal tersebut menyebabkan kurangnya semangat dan motivasi dalam belajar matematika. Sedangkan cara berpikir siswa sekolah dasar yakni berpikir konkret, selain itu sistem belajar mengajar guru yang kurang bervariasi juga menjadi faktor penyebab siswa kurang memiliki minat dalam belajar (Putri & Safrizal, 2023). Sebagian besar guru masih mengandalkan pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, yang terbukti kurang berhasil bagi siswa. Guru sebaiknya menggunakan metode pengajaran kooperatif ketika mengajar, karena siswa cenderung lebih banyak berbicara ketika bermain dengan teman atau mengerjakan pekerjaan secara bersama-sama (Muslim et al., 2023; Widodo & Mugiyo, 2021).

Alternatif permasalahan dan tersebut solusi adalah mengatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih efisien dan interaktif dengan mengutamakan pembelajaran kolaboratif.

Guru dapat menyajikan materi matematika dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT).

Metode TGT adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yaitu dengan menggabungkan konten pendidikan yang disajikan dalam format permainan (Asmara et al., 2022). Pembelajaran kooperatif menawarkan pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa, hal tersebut juga memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kebosanan. Pendekatan ini memastikan partisipasi yang setara dari semua siswa, tanpa memandang status mereka, dan menggabungkan siswa sebagai tutor sebayanya. Selain itu, memasukkan unsur penguatan dan permainan, meningkatkan proses belajar mengajar (Hamdani et al., 2019; Hasanah & Himami, 2021; Lovez & Sayu, 2023; Sappaile et al., 2023).

Pembelajaran menggunakan metode TGT akan melibatkan kerja sama antar anggota kelompok yang biasanya berjumlah 4-6 orang, yang akan bersaing untuk prestasi akademik, dengan latar belakang berbeda, hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, dan elemen permainan yang digunakan siswa untuk menambah semangat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, pasti ada kelebihan dan kekurangannya terdapat beberapa kelebihan yang akan di dapat apabila menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) yakni: 1) meningkatkan aktifitas siswa, 2) membuat siswa lebih senang dengan pembelajaran, 3) memperkuat kerjasama dan interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru, dan 4) rasa tanggung jawab yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika di SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian literatur. Penulis akan menelaah dan menelusuri berbagai sumber literatur yang akan relevan dengan topik penelitian, meliputi buku, artikel, website, serta tulisan lainnya yang mengandung informasi berkaitan dengan judul penelitian.

PEMBAHASAN

Menurut pembahasan Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani (2019) melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar dapmenjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas IV sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Menurut Muthi'ah Salma, Tri Saptuti Susiani, Ngatman (2024) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat di ambil kesimpulan dari penelitian tersebut adalah: 1) Langkah-langkah

implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023 yaitu: a) presentasi kelas, b) teams c) turnamen, dan d) rekognisi tim; 2) Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dilihat dari persentase peserta didik yang tuntas sebesar 73,77% pada siklus I, 83,33% siklus II, dan 90,48% pada siklus III. 3) Kendala implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023, yaitu: (a) beberapa peserta didik masih belum berani untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami kepada guru; dan (b) beberapa tim gaduh karena tidak berhasil memenangkan turnamen. Adapun solusi yang diberikan peneliti adalah: (a) guru merangsang peserta didik untuk bertanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi; dan (b) guru memotivasi tim yang belum berhasil memenangkan turnamen agar di kesempatan berikutnya tim yang belum menang dapat memenangkan turnamen.

Menurut Rani Santika, Feri Noperman (2024) berdasarkan hasil penelitiannya dapat di simpulkan yaitu Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 44 Bengkulu Selatan terdiri dari 5 langkah yaitu penyajian kelas, teams, games, tournament dan

penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran tipe (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada aspek kognitif. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 77 dengan kriteria cukup (C) dan ketuntasan belajar klasikal 75% dengan kriteria cukup (C), kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi nilai rata-rata 87,5 dengan kriteria baik (B) dan ketuntasan belajar klasikal 92% dengan kriteria baik (B).

Menurut Nur Indah Kusumaningrum, Prinsa Damar Wicaksana, dan Matsuri melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat di simpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Penyajian kelas (class prentation) yaitu dengan penyampaian sedikit materi oleh guru dengan media papan berat, 2) Teams, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, 3) Games dimana siswa mengambil salah satu kertas dan menjawab pertanyaan dari guru secara berkelompok, 4) Tournament dimana guru mengajukan pertanyaan kepada 4 kelompok. 5) Penghargaan dimana akan diberikan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, maka dari itu hasil belajar siswa kelas V SDICT Al Abidin Surakarta meningkat.

Menurut Maftuhin (2021) berdasarkan hasil penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa, menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pelajaran Matematika secara umum mengalami kenaikan rata-

rata motivasi minimal cukup baik yang awalnya sebesar 75 % siswa menjadi sebesar 80 % siswa kemudian meningkat lagi menjadi 90% siswa di kelas tersebut. Hal ini menurut analisis peneliti disebabkan oleh : (1) Siswa lebih tertarik dengan variasi model pembelajaran yang menurut mereka baru dan belum pernah didapatkan sebelumnya, (2) Materi pembelajaran yang dibahas relatif dapat dipahami oleh siswa karena cara penyampaiannya yang unik yaitu melalui permainan. Hasil tes yang dilaksanakan pada setiap siklus mengalami kenaikan, mulai dari siklus I, II dan siklus III. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65,40, pada siklus II nilai rata-rata sebesar 68,00 dan pada siklus III nilai rata-rata sebesar 69,00.

Menurut Karuna Yuliyanti, Hariyanto, Walyono (2024), bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media flashcard terbukti sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada pembelajaran materi bangun datar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kecenderungan dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, siswa menunjukkan lebih banyak keterlibatan selama sesi pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diberikan, dan siswa dapat dengan mudah mengingat informasi yang disajikan dalam format flashcard. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 30%, dengan rata-rata 58,15% pada tes pertama (pre-test) dan rata-rata 88,15% setelah melakukan tindakan eksperimen atau perlakuan dengan teknik TGT dengan menggunakan media flashcard.

Menurut Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Afiani, dan Lilik Binti Mirnawati (2021) memberikan beberapa kesimpulan,

yaitu (1) proses penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya terdiri dari empat tahap yaitu presentasi di kelas, belajar kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan dengan hasil observasi pada aktivitas positif siswa sebesar 86% pada siklus I dan 89% pada siklus II, pengelolaan pembelajaran sebesar 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II, (2) melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan, hasil belajar siswa meningkat yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Dari butir (1) dan (2) dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya.

Menurut Aminah Nurhanifah, Ratih Puspita Dewi (2019) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi perkalian dengan menggunakan permainan ular tangga yang berisikan kartu soal, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan proses belajar matematika siswa di kelas III di SD Negeri Pajang 3 Surakarta. 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi perkalian dengan menggunakan permainan ular tangga yang berisikan kartu soal, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas III di SD Negeri Pajang 3

Surakarta, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Berdasarkan kesimpulan tersebut maka disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Menurut Neneng Mila Avivah, Eko Fajar Suryaningrat (2020), berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan yakni : 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tounament) dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika. 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep matematika antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tounament) dengan yang tidak mendapatkan model pembelajaran. 3) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tounament) mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika.

Menurut Diah Evita Rani (2022) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran pada materi operasi hitung pecahan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari permasalahan yang terjadi di kelas VI SD Negeri 2 Gintungan, Gebang, Purworejo dapat terselesaikan dengan baik. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan efektif, pembelajaran berjalan dua arah, siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan penguasaan siswa terhadap materi semakin baik. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai solusi permasalahan dalam proses pembelajaran kelas III SD Negeri 2 Gintungan, Gebang, Purworejo perlu dilakukan tindak lanjut bagi kelas atau

sekolah lain dengan permasalahan sama. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini perlu dilestarikan agar menjadi budaya bagi guru dalam melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi, karena model pembelajaran ini cocok diterapkan untuk siswa usia SD, karena mengandung unsur permainan turnamen yang menyenangkan bagi siswa.

Kesimpulan

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa sekolah dasar menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Daftar Pustaka

- Febuan, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(1), 43–46.
- Aprilia, A., & Nur Fitriana, D. (2022). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah

- dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
- Saraseila, F., Karjiati, & Agusdianita, N. (2020). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus XIV Kota Bengkulu. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(2).
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77.
- Muslim, F. M., Kosasih, U., Saputra, S., & Ahmatika, D. (2023). Game-Based Learning: Math Train Track Pada Pembelajaran Gradien. *Jurnal Math UMB.EDU*, 10(2), 98-103.
- Widodo, U., & Mugiyo. (2021). The effectiveness of jigsaw learning strategy to teach speaking. *International Journal of Language Teaching and Education*, 2015, 1–15.
- Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147 – 156.
- Aminah Nurhanifah, Ratih Puspita Dewi, (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3).
- Asmara, S. R., Anggraini, S., Nurbaiti, Suchayyo, E., & Ningtyas, R. K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema Aku dan Cita-citaku Menggunakan Model TGT (Teams Games Tournament) di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 17-28.
- Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Afiani, Lilik Binti Mirnawati, (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Karuna Yuliyanti, Hariyanto, Walyono,(2024). Efektivitas Penerapan Metode Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 11 (3), 239-249.
- Lovez, E., & Sayu, S. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Matematika Siswa Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas Viii Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 26 32.
- Maftuhin, (2021). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode

dalam Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(1), 24-36.

Muthi'ah Salma, Tri Saptuti Susiani, Ngatman. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 12 (1).

Neneng Mila Avivah, Eko Fajar Suryaningrat, (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 2(2), 171-177.

Nur Indah Kusumaningrum, Prinsa Damar Wicaksana, Matsuri, (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 7(3), 1376-1383.

Rani Santika, Feri Noperman, (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7 (1).

Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Putu, I., Dharma Hita, A., Razali, G., Lokita, R. D., Dewi, P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269.