

## Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD)

Ananda Aulia Putri, Hamda Hamidah, Majidah Nasution  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal  
[anandaauliaputri49@gmail.com](mailto:anandaauliaputri49@gmail.com), [hamdahamidah78@gmail.com](mailto:hamdahamidah78@gmail.com),  
[majidahnasution2902@gmail.com](mailto:majidahnasution2902@gmail.com)

### Abstrac

*This study aims to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving student learning outcomes in mathematics subjects in elementary schools. TGT is a cooperative learning model that combines elements of games and tournaments to create a fun learning atmosphere and motivate students. The research used a literature study approach by analyzing data from various relevant literature and journals. The results showed that TGT effectively improved students' learning outcomes, especially in cognitive and psychomotor aspects. Students become more active, dare to ask questions, answer, and engage in group work. However, the effect of the TGT model on the affective aspects of students has not been significant, so more attention is needed in its implementation. Factors that support the success of TGT include the use of interesting learning media, providing motivation, and preparing clear learning rules. In conclusion, with proper implementation, the TGT model can be an innovative solution to create interactive and effective learning, improve student learning outcomes, and encourage cooperation skills and active student involvement in learning.*

**Keywords:** Teams Games Tournament, learning outcomes, cooperative learning

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika di sekolah dasar. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Penelitian menggunakan pendekatan studi kepsustakaan dengan menganalisis data dari berbagai literatur dan jurnal relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada aspek kognitif dan psikomotorik. Siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, menjawab, serta terlibat dalam kerja kelompok. Namun, pengaruh model TGT pada aspek afektif siswa belum signifikan, sehingga diperlukan perhatian lebih dalam implementasinya. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan TGT meliputi penggunaan media pembelajaran menarik, pemberian motivasi, serta penyusunan aturan belajar yang jelas. Kesimpulannya, dengan penerapan yang tepat, model TGT dapat menjadi olusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan efektif, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mendorong keterampilan kerja sama serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, hasil belajar, pembelajaran kooperatif

## PENDAHULUAN

Matematika atau ilmu hitung adalah mata pelajaran yang harus ada dan wajib diajarkan di jenjang sekolah dasar, apabila tidak diajarkan akan berakibat fatal kepada peserta didik. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat Keputusan (Erna Yayuk, 2019). Selain itu penguasaan matematika di jenjang sekolah dasar menjadi dasar untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Sabrina, 2017).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. Menurut Wahyudi dan Kriswandani “Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di pendidikan dasar karena matematika sangat penting digunakan dalam kehidupan sehari-hari”. Hampir semua mata pelajaran di Sekolah Dasar menerapkan perhitungan dalam matematika, oleh sebab itu dalam pengajaran mata pelajaran matematika diberikan alokasi waktu yang cukup banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Dalam pembelajaran matematika di SD ternyata masih banyak sekali hambatan atau kesulitan-kesulitan yang terjadi, diantaranya anggapan para siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling ditakuti dan sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya (vian 2014)

Mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar pada umumnya masih diajarkan oleh guru kepada siswa menggunakan cara yang konvensional, dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan disampaikan dengan metode ceramah. Akibatnya dalam proses pembelajarannya siswa menjadi tidak aktif, merasa jenuh bahkan akan kesulitan dalam memahami konsep matematika secara optimal (Anggraeni, 2014.)

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas siswa dan guru merupakan penentu suksesnya peserta didik dalam bidang pendidikan. Dimana guru adalah sebagai faktor utama dan peserta didik adalah sebagai objek yang mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran yang dimaksud. Keinginan/dorongan dan ketertarikan dalam belajar sangat diperlukan. Namun saat ini kita melihat bahwa motivasi belajar peserta didik itu sudah sangat rendah, terutama pada pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan model, metode yang digunakan belum variatif juga sarana dan prasarananya masih terbatas sehingga menghambat pembelajaran peserta didik (Sabrina, 2017).

Motivasi merupakan adalah keinginan/dorongan dan ketertarikan seseorang dalam mendapatkan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah kunci dalam mencapai keberhasilan belajar bagi peserta didik. Namun, setiap peserta didik memiliki keinginan/dorongan dan ketertarikan yang tidak sama dalam mengikuti proses belajar di kelas. Adanya perbedaan tersebut membuat guru kadang kala susah dalam mengajar. Sukses atau tidaknya kegiatan belajar bergantung pada

keinginan/dorongan dan ketertarikan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Sulit untuk berhasil jika belajar tanpa motivasi (Sabrina, 2017).

Karena kurangnya keinginan untuk mempelajari matematika dapat mempengaruhi minat belajar. Mulai dari pendidikan dasar, matematika adalah pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Khairani, mengemukakan bahwa pengaruh minat sangat besar terhadap aktivitas belajar, sehingga dapat menyelesaikan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran dan mendorong individu untuk bersungguh-sungguh (Ayu Larasati, 2022).

Hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, yaitu mayoritas peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal, kurangnya antusias, rendahnya minat dan kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif belum optimal digunakan karena model atau metode yang guru gunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang diajarkan, dan peserta didik cenderung tidak aktif pada saat pembelajaran (Ayu Larasati, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penyebab rendahnya minat belajar peserta didik di atas yakni, strategi pembelajaran guru yang masih monoton, kurangnya alat peraga yang digunakan oleh guru, peserta didik selalu dituntut mendengar dan mencatat penjelasan guru. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran. Biasanya pada pembelajaran yang tidak diminati biasanya peserta didik akan terkesan pasif atau malas mengikuti pembelajaran (Ayu Larasati, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah termasuk penelitian kepustakaan (Library reseach), penelitian kepustakaan adalah penelitian di mana data tidak diperoleh dari lapangan tetapi dari perpustakaan atau tempat yang menyimpan referensi, dokumen-dokumen yang berisi data yang telah teruji validitasnya . Studi kepustakaan merupakan suatu kerangka, konsep atau orientasi untuk melakukan analisis dan klasifikasi fakta yang dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan. Sumber-sumber rujukan (buku, jurnal, majalah) yang diacu hendaknya relevan dan terbaru (state of art) serta sesuai dengan yang terdapat dalam pustaka acuan. Tujuan melakukan literatur review adalah untuk mendapatkan landasan teori yang bisa mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti (Amri, 2021.)

Penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis

untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Sedangkan sumber data sekunder yakni artikel jurnal, majalah, dan sumber bacaan lainnya yang mendukung dengan objek penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis isi atau content analysis yakni metodologi yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan dari sebuah dokumen (Amri, 2021).

Menurut Overtadara, ciri utama studi kepustakaan meliputi beberapa aspek penting, seperti: (1) Peneliti secara langsung berinteraksi dengan teks atau data numerik, (2) Data pustaka bersifat siap pakai, (3) Data pustaka pada dasarnya adalah sumber sekunder, (4) Data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Overtadara, 2023).

Studi kepustakaan juga berarti mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian ini karena mempermudah peneliti dalam mendapatkan informasi berdasarkan literatur yang relevan sebagai landasan pemikiran untuk membangun dalam penyempurnaan penyusunan karya ilmiah ini. Pada penelitian ini referensi berupa lima artikel yang terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Sa'diyah, 2022)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dengan permajian atau turnamen untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut Slavin, menggambarkan kolaborasi sebagai mengekspresikan ide melalui kerja kelompok dan mengambil tanggung jawab terhadap kelompok belajar. Model pembelajaran ini adalah Teknik pedagogis yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan pemikiran Tingkat tinggi, serta perilaku sosial bagi siswa dengan latar belakang dan kebutuhan yang beragam (Saputri, 2024).

Penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament memiliki paradigma yang memungkinkan siswa berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Paradigma ini akan memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran yang efektif, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk membahas topik tertentu (Saputri, 2024).

Menurut Qomariyah, model pembelajaran TGT adalah paradigma sederhana pembelajaran kooperatif yang efektif untuk pembelajaran umum. Model pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai permainan dalam pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif TGT menekankan kerja sama

kelompok, pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi topik secara mandiri dan kelompok. Model pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan yang menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat di antara siswa. TGT menggabungkan elemen permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi (Qomariyah, 2022).

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang supaya peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan tanggung jawab peserta didik, kejujuran, kompetensi sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang dengan adanya games (Permainan) serta tournament (Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament) membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar (Adiputra, 2021).

Menurut Agus Suprijono model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Joyce dalam Agus Suprijono mengatakan bahwa fungsi dari model pembelajaran yaitu guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide-ide. Akibat dari penggunaan model pembelajaran tidak hanya bagaimana siswa tersebut dapat memperoleh pengetahuan tetapi bagaimana siswa juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami ilmu pengetahuan yang didupakannya (Agus, 2011).

Pada dasarnya, hasil belajar siswa adalah salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan ini, seorang guru harus memahami dan menguasai berbagai metode mengajar yang efektif. Selain itu, saat mengajar, guru perlu menerapkan metode tersebut secara tepat agar dapat memaksimalkan pencapaian prestasi belajar siswa. Dengan mendidik dan mengajar siswa menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung terciptanya prestasi belajar siswa yang tinggi. kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi

ekstrinsik, sebagai pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Seorang guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dengan memilih metode yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efisien, sehingga membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik. Ada berbagai jenis model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis proyek, atau model pembelajaran langsung, yang dapat dipilih sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka (silvia, 2024)

Menurut jurnal Hartanto (2023), hasil penelitian tentang model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai adanya kenaikan jumlah siswa yang mulai tampak bersemangat, berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil mengerjakan tugas-tugas pemberian guru secara tulisan dan/atau lisan selama pembelajaran (Hartanto, 2023).

Meskipun mengalami peningkatan, hasilnya belum mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) belum maksimal. Guru belum menggunakan media slide powerpoint yang menarik saat penyampaian materi pembelajaran, tidak membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang boleh dilakukan dan tidak dilakukan selama pembelajaran berlangsung agar siswa lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru belum memotivasi siswa agar lebih aktif ketika kerja kelompok. Sehingga, pada tindakan siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan mengacu kekurangan pada tindakan siklus I. Perbaikan tersebut yakni: (1) penggunaan media slide powerpoint dengan desain yang lebih menarik minat belajar siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, (2) saat kegiatan kerja kelompok ataupun awal kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi-motivasi agar siswa lebih semangat serta, (3) saat awal kegiatan pembelajaran guru dengan siswa membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang harus dipatuhi selama pembelajaran berlangsung (Hartanto, 2023).

Dari jurnal Raminah (2024), model Teams Games Tournament (TGT) cukup signifikan dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan kategori tersebut model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) cukup meningkatkan hasil belajar siswa (Raminah, 2024)

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru meskipun menggunakan jenis model yang sama, ada kemungkinan penerapannya mengalami perbedaan. Tingkat kemampuan dari masing-masing peserta didik juga memiliki perbedaan sehingga hal tersebut dapat

mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran matematika adalah cara guru mengajar yang masih menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi di depan kelas. Permasalahan lain yang dihadapi yaitu keaktifan para peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini masih dinilai kurang. Permasalahan tersebut terjadi karena para guru salah dalam memilih model pembelajaran. Dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik, dengan model ini juga membuat peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan kerja sama tim, serta memperkuat keterampilan sosial dan problem-solving mereka. Penerapan model Team Games Tournament (TGT) ini juga dapat menumbuhkan motivasi para peserta didik dalam belajar. Keunggulan dari pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) salah satunya adalah para peserta didik dapat belajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok, mendengarkan pendapat orang lain, dan menghargai peran masing-masing anggota tim (Ramimah, 2024)

Dari jurnal Nia (2020), Hasil belajar matematika siswa menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar (SD) pada aspek kognitif dan psikomotorik. Hal tersebut terlihat pada hasil evaluasi dan presentasi siswa yang lebih baik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan hasil belajar pada aspek afektif, diperoleh antara angket kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan. Sehingga menunjukkan tidak adanya perubahan pada aspek afektif. Jadi, penelitian tersebut dapat bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada aspek afektif (Fibria Nuriana, 2020).

Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Nia yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD) dengan nilai rata-rata siswa satu kelas sebelum memperoleh tindakan adalah 6,8 dan meningkat menjadi 7,5 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 8,05. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas tersebut terjadi karena selama model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnamen (TGT) diterapkan, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran (Fibria Nuriana, 2020).

Berdasarkan jurnal-jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya aspek kognitif dan psikomotorik. Peningkatan ini terlihat dari keberanian siswa bertanya, menjawab, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, dalam penerapan TGT perlu diperbaiki, seperti menggunakan media pembelajaran menarik, memberikan motivasi, dan menyusun aturan belajar bersama untuk hal yang lebih optimal. Selain itu, model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama tim, dan keterampilan sosial. Meskipun demikian, pengaruhnya pada aspek

afektif masih belum signifikan. Dengan implementasi yang tepat, TGT menjadi Solusi inovatif untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Model TGT menggabungkan elemen permainan dan turnamen yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik. Siswa menunjukkan peningkatan keberanian untuk bertanya, menjawab, berpartisipasi aktif, dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, pengaruh model TGT pada aspek afektif masih belum signifikan, sehingga memerlukan perhatian lebih dalam implementasinya.

Keberhasilan penerapan model TGT dipengaruhi oleh faktor seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik, pemberian motivasi kepada siswa, dan penyusunan aturan belajar yang jelas. Dengan perbaikan dan penerapan yang tepat, model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

## REFERENSI

- Ovartadara, M., Firman, & Desyandri. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 2667–2678.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Qomariyah, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap*. Jurnal Insan Cendekia, 3(1), 35–41.
- Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Retrieved from <http://sinta.ristekbrin.go.id>.
- Amri, K., Maya Arinjani, S., Sutriyani, W., & PGSD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara, P. (2021). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. In *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)* (Vol. 1, Issue 1). Retrieved from <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjas>
- Anggraeni, V., Satya, K., & Wasitohadi, W. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams*

- Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013-2014.*
- Ayu Larasati, D., Noor Aini, I., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Telukjambe Timur, K., & Barat, J. (2022). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).* *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4). doi: 10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022
- Erna Yayuk. (2019). *Pembelajaran Matematika SD.* Malang: UMM Press.
- Fibria Nuriana, N. (2020). *Teams Games Tournament (TGT) dan Learning Together (LT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah (SD) Informasi Artikel Abstrak Kata kunci: Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Learning Together (LT) Learning Outcomes.* In index Buana Pendidikan (Vol. 16, Issue 30). Retrieved from [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/)
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).* *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. doi: 10.31004/cendekia.v7i3.2928
- Ramimah, R. P. H. R. A. S. (2024). *Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD.* *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1563–1571.
- Sa, H., Safira Ramadani, A., Ningsih, Y., STKIP Budidaya Binjai, M., & STKIP Budidaya Binjai, D. (2022). *Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.* In *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* (Vol. 8, Issue 1).
- Sabrina, R., & Yamin, M. (2017). *Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Dikelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.* In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* (Vol. 2, Issue 4).
- Saputri, B. (2024). *Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* 4(2), 1310.