

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAM GAMES TOURNAMENT)**

Novika Dian Pancasari Gabriela¹, Wahyudi²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
dianpancasari11@gmail.com, yudhi@uksw.edu

ABSTRACT

The study aims to enhance students' mathematics learning activity in the 1st grade of elementary school through the application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model. The method which is used in this study is a Classroom Action Research that consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings that include four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 18 students of 1st graders at SD Kristen 04 Ebenhaezer, Salatiga. Data was collected through observation and documentation using a Likert scale of 1-4 to measure students' activity. Data analysis uses a qualitative analytical descriptive approach. The pre-cycle results showed an average studentx' activity of 22,22%, while in cycle I it increased to 61,11% and in cycle II it reached 88,9%. This shows a significant increase in student activity during mathematics learning through the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The result of this research is expected to improve teachers' creativity to conduct various activities during mathematics lesson for early ages students, so that they can receive the material taught in a fun learning environment and able to absorb the lesson well.

Keywords: Learning Activity, Mathematics, TGT Learning Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas 1 sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang meliputi empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas 1 di SD Kristen 04 Ebenhaezer, Kota Salatiga. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan skala likert 1-4 untuk mengukur keaktifan peserta didik. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif analitis kualitatif. Hasil pra siklus menunjukkan ketercapaian keaktifan belajar peserta didik sebesar 22,22% sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 61,11% dan pada siklus II mencapai 88,88% Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dapat dijadikan dasar agar guru dapat lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sejak dini dalam pembelajaran matematika, sehingga mereka dapat menerima materi yang diajarkan dengan lebih baik dan maksimal.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Pembelajaran Matematika, Model TGT

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting sebagai sarana meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya peran aktif dari seluruh komponen, terutama peserta didik dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan (Priyanto & De Kock, 2021) guru diharapkan mampu mengoptimalkan potensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang optimal didasarkan atas bagaimana peserta didik dapat menunjukkan partisipasi aktifnya dalam kegiatan belajar.

Keaktifan belajar merupakan adanya aktivitas peserta didik selama pembelajaran meliputi berbagai kegiatan yaitu perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, mengemukakan gagasan, pemecahan masalah dan disiplin, yang dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar merupakan perubahan berupa kemajuan yang menjadi semakin baik yang bermanfaat dan memerlukan prinsip dalam pengembangannya (Achdiyat & Lestari, 2016).

Pembelajaran matematika merupakan bidang ilmu yang berhubungan dengan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari hari,

termasuk dalam penyelesaian masalah (Herman, 2023). Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak Sekolah Dasar. bahkan matematika dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari hari. Pembelajaran matematika sekolah dasar di kelas rendah, merupakan landasan peserta didik dalam kemampuan berhitung yang mereka miliki. Pembelajaran matematika di Sekolah dasar, memiliki anggapan peserta didik terhadap matematika yang merupakan pembelajaran yang sulit. Pembelajaran matematika umumnya diajarkan guru dengan pembelajaran berpusat pada guru menggunakan metode ceramah.

Matematika akan lebih efektif dipelajari jika berada pada lingkungan belajar yang menyenangkan (Ema et al., 2018). Belajar matematika dengan suasana yang menyenangkan dapat menciptakan efektifitas yang lebih baik. Keaktifan peserta didik juga menjadi salah satu pengaruh keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Menurut (Mariah et al., 2023) siswa yang kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar akan menunjukkan berbagai perilaku seperti sulit fokus, berbicara dengan teman, mengganggu teman dan kesulitan dalam penyelesaian tugas.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran matematika di kelas 1 SD Kristen 04 Ebenhaezer Salatiga, pada 18 peserta didik. Informasi yang di dapatkan terdapat beberapa peserta didik kelas 1 yang sudah aktif terlibat dalam pembelajaran. Namun terdapat beberapa peserta didik yang bermain dan asyik sendiri hingga dapat membuat peserta didik lainnya terganggu. Selain itu peserta didik kelas 1 juga sering merasa bosan dan kehilangan fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai untuk peserta didik kelas 1 yang masih suka bermain sejalan dengan (Kurniawan & Rivaldi, 2021) dimana peserta didik kelas 1 Sekolah dasar memiliki karakteristik yang masih suka bermain. Penting bagi seorang guru dalam merencanakan pembelajaran untuk menentukan model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah Model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar

peserta didik kelas 1 pada pembelajaran matematika. Model ini mengkombinasikan pembelajaran matematika dengan permainan, pertandingan dan pemberian *reward* dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Teranikha et al., 2024) Penerapan TGT mampu membuat peserta didik terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar, maka peneliti akan mengimplementasikan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah dasar di SD Kristen 04 Eben Haezer Salatiga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas memaparkan tentang bagaimana sebab-akibat yang diperoleh dari suatu perlakuan serta memberikan penjelasan tentang seluruh proses dimulai sejak awal dilakukannya perlakuan, hingga muncul dampak dari perlakuan tersebut (Suharsimi Arikunto, Supardi, 2015). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar dengan jumlah 18 peserta didik, yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan

dan 9 peserta didik laki laki. Penelitian yang dilakukan bertempat di SD Kristen 04 Eben Haezer, Kota Salatiga.

Model penelitian yang akan digunakan dalam PTK ini menggunakan Kurt Lewin dalam (Sari Saraswati, 2021) yaitu *Plan, Act, Observe, & Reflect* yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus pembelajaran. Instrumen perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan belajar menurut (Wibowo, 2016) yang telah dilakukan uji validitas dan dinyatakan valid untuk mrngukur keaktifan belajar.

Tabel 1. Indikator Capaian Keberhasilan

Indikator Keaktifan Belajar	Skor			
	1	2	3	4
Perhatian				
Kerjasama dan Hubungan Sosial				
Mengemukakan pendapat/ide				
Pemecahan Masalah				
Disiplin				

Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala likert dari kriteria 1-4 (Najihah et al., 2023). Kemudian teknik analisis yang digunakan dalam penelitian dengan membandingkan keaktifan belajar matematika ketika prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.

Berdasarkan data hasil observasi yang didapatkan kemudian dilakukan analisis untuk membandingkan hasil observasi tingkat keaktifan belajar peserta didik di setiap siklusnya. Sedangkan keberhasilan pencapaian belajar peserta didik akan digunakan presentase yang digunakan juga oleh (Prasetyo & Abduh, 2021) sebagai berikut :

Rumus 1. Perhitungan Penskoran Keberhasilan

$$\text{Peresentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, kemudian dilakukan perhitungan dari keberhasilan setiap siswa dari indikator keaktifan belajar yang ditentukan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dengan mengacu pada Arikunto (2017) yang digunakan dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) .

Tabel 2. Indikator Capaian Keberhasilan

Presentase Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam kegiatan Pra-Siklus, dilakukan observasi terhadap

pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas 1. Hasil observasi pada kegiatan Pra-siklus di kelas I SD Kristen 04 Ebenhaezer, Kota Salatiga, menunjukkan bahwa peserta didik yang memenuhi indikator keaktifan belajar, didominasi dengan perolehan presenyase "Rendah" yang telah melalui perhitungan dengan skala likert . menunjukkan rentang keaktifan belajar pada kegiatan Pra-siklus dapat di lihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kekatifan Belajar Pra-siklus

Kriteria		Pra Siklus	
Interval	Kat.	F	P(%)
75% - 100%	Tinggi	0	00,00%
51% - 74%	Sedang	4	22,22%
25% - 50%	Rendah	8	44,44%
0% - 24%	Sangat Rendah	6	33,33%

Dari hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3, terlihat sebagian besar keaktifan belajar peserta didik kelas I SD Kristen 04 Ebenhaezer, Kota Salatiga pada pembelaran Matematika masih belum mencapai Indikator keaktifan belajar. Hanya terdapat 4 (22,22%) dari jumlah keseluruhan peserta didik yang sudah memenuhi indikator kekaktifan belajar dengan kategori "Sedang". Dengan rata rata perolehan skor pada setiap indikator keaktifan belajar peserta didik mencapai skor 3. Selain itu,

terdapat indikator keaktifan belajar yang belum terpenuhi yang hanya menunjukkan perolehan rata rata skor 1 seperti pada indikator perhatian dan disiplin. Peserta didik yang belum rendah dalam indikator keaktifan belajar sebanyak 8 (44,44%). Serta peserta didik yang masih sangat rendah dalam skor ketercapaian indikator keaktifan belajar terdapat 6 (33,33%) dari jumlah seluruh peserta didik yaitu 18 (100%).

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menakup 5 langkah yaitu 1.Penyajian kelas (*Class Presentation*). Pada Langkah pertama ini guru akan melakukan pemaparan materi awal dengan kegiatan diskusi yang dikombinasikan dengan metode ceramah. Guru dapat memastikan peserta didik memberikan perhatian terhadap materi yang diajarkan, sehingga nantinya dapat bekerja maksimal saat melakukan kerja sama dalam permainan (*games*) yang dapay menentukan skor perolehan setiap kelompok.

Gambar 1. Sintak Penyajian Kelas



Sintak model pembelajaran TGT yang kedua yaitu membagi peserta didik ke dalam kelompok. Peserta didik diminta untuk bergabung bersama kelompok yang beranggotakan 3-4 orang setiap kelompok yang sudah ditentukan oleh guru sesuai kemampuan peserta didik. Kegiatan bertujuan agar peserta didik lebih memahami materi lebih mendalam, sekaligus melakukan kerjasama dan hubungan sosial yang baik bersama teman.

Gambar 2. Kelompok (*Teams*)



Langkah ketiga yaitu permainan (*Game*) yang dikombinasikan dengan pertanyaan sehingga peserta didik dapat melakukan pemecahan masalah bersama kelompok melalui kegiatan diskusi dan penyampaian pendapat. Pada Siklus 1 permainan yang digunakan adalah Puzzle sedangkan pada Siklus 2 menggunakan permainan ular tangga berbasis *Quiswhizzer*.

Gambar 3. Permainan (*Game*)



Komponen model pembelajaran TGT yang keempat adalah pertandingan (*Tournament*), pada langkah ini setiap kelompok bertanding untuk mengumpulkan skor terbanyak yang nantinya jumlah skor terbanyak akan mendapatkan *reeward* atau menjadi pemenang dalam pertandingan.

Gambar 4. Pertandingan (*Turnament*)



Sintak yang kelima dalam model pembelajaran TGT ini adalah penghargaan kelompok (*Team Recognize*), dimana guru akan memberitahukan kelompok yang mendapatkan perolehan skor terbanyak yang dijadikan pemenang. Guru juga akan memberikan *reeward* kepada tim yang menjadi pemenang. Pada penelitian ini *reeward* yang diberikan adalah sertidikat.

Gambar 5. Penghargaan Kelompok



Berdasarkan dari hasil tindakan yang dilakukan dengan mengimplementasikan model TGT yang disesuaikan dengan sintak/langkah model pembelajaran tersebut, maka didapatkan hasil keaktifan belajar peserta didik pada siklus 1 pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Keaktifan Belajar Siklus 1

Kriteria		Siklus 1	
Interval	Kat.	F	P(%)
75% - 100%	Tinggi	5	27,77%
51% - 74%	Sedang	6	33,33%
25% - 50%	Rendah	5	27,77%
0% - 24%	Sangat Rendah	2	11,11%

Sedangkan untuk tindakan dengan model TGT yang dilakukan di Siklus 2 didapatkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Keaktifan Belajar Siklus 2

Kriteria		Siklus 1	
Interval	Kat.	F	P(%)
75% - 100%	Tinggi	7	38,88%
51% - 74%	Sedang	9	50,00%
25% - 50%	Rendah	2	11,11%

0% - 24%	Sangat Rendah	0	00,00%
----------	---------------	---	--------

Dari hasil observasi dengan melakukan tindakan kelas pada siklus 1 dan siklus 2, keaktifan belajar peserta didik kelas 1 SD Kristen 04 Ebenhaezer, Kota Salatiga pada pembelajaran matematika mengalami peningkatan pada setiap kategori. Pada siklus 1 terdapat 5 (27,77%) peserta didik mencapai indikator keaktifan belajar "Tinggi", serta 6 (33,33%) peserta didik dengan kategori "Sedang". Peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan belajar pada indikator seperti perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, serta pemecahan masalah. Peserta didik mampu melakukan komunikasi yang baik dan berpartisipasi dalam kelompok. Namun masih terdapat 5 (27,77%) peserta didik yang masih belum mencapai skor minimal keaktifan belajar yang diharapkan yang masih dalam kategori "Rendah" pada keaktifan belajarnya dan 2 (11,11) berada pada kategori "Sangat Rendah".

Indikator keaktifan belajar yang belum tercapai pada siklus 1 dari perolehan rata rata meliputi kedisiplinan dan kegiatan

mengemukakan pendapat/ide. Beberapa peserta didik belum maksimal untuk mengatur dirinya sendiri agar terlibat aktif secara disiplin dalam beberapa sintak. Serta belum maksimal mengungkapkan ide/pendapat baik dalam diskusi kelompok maupun dalam kegiatan lainnya. Sedangkan pada siklus 2, keaktifan belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 16 dari 18 peserta didik telah mencapai indikator keaktifan belajar dengan rincian 7(38,88%) peserta didik berada pada kategori "Tinggi" keaktifan belajarnya dan (9) 50% peserta didik berada pada kategori "Sedang" keaktifan belajarnya. Peningkatan terjadi pada semua indikator keaktifan belajar. Namun masih terdapat 2 (11,11%) peserta didik yang belum maksimal menunjukkan keaktifan belajarnya dengan perolehan skor rata-rata 2 pada setiap indikatornya. Berdasarkan peningkatan keaktifan belajar pada siklus 2 yang mencapai 88,88%. Model yang diterapkan dilakukan telah membantu memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Perbandingan keaktifan belajar antara siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan pada grafik 1 berikut.

Grafik 1. Perbandingan setiap siklus



Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus 1 dan siklus 2 yang menunjukkan adanya kenaikan pada setiap siklus, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 SD Kristen 04 Ebenhaezer, Kota Salatiga pada mata pelajaran Matematika. Perolehan skor keaktifan belajar telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang dilakukan. Pada pelaksanaan tindakan pada setiap siklusnya diperlukan refleksi untuk melakukan perbaikan pada setiap siklus, sehingga mendapatkan perolehan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Refleksi dan perbaikan yang dilakukan pada siklus 1 mencakup beberapa aspek, antara lain yaitu pelaksanaan model pembelajaran yang sudah sesuai dengan sintaks model pembelajaran, namun guru

belum memberikan *reward* bagi peserta didik karena kurangnya manajemen waktu dalam menerapkan model pembelajaran dengan model TGT ini. Hasil refleksi ini kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan pada siklus 2. Selain itu pada siklus 1 juga menggunakan game konvensional yaitu puzzle yang familiar oleh peserta didik. Pada siklus 2 dilakukan perbaikan dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat permainan (*game*).

Berdasarkan data tersebut, penerapan TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 SD Kristen 04 Ebenhaezer, Salatiga pada pembelajaran matematika. Dengan menerapkan model TGT dalam pembelajaran terbukti efektif mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dengan model pembelajaran yang diterapkan, peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung dengan beberapa indikator yaitu 1. Perhatian peserta didik ketika melakukan presentasi kelas, 2. Kerjasama dan bimbingan sosial saat membentuk kelompok, 3. Mengemukakan pendapat/ ide ketika

permainan berlangsung. 4. Melakukan pemecahan masalah dan 5. Disiplin.

Hasil penelitian yang dilakukan terkait penerapan model TGT dalam pembelajaran di dukung oleh penelitian (Saputra & Sridiyatmiko, 2022) dimana model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Kusumaningsih, 2022) dimana penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Terjadinya peningkatan keaktifan belajar peserta didik terjadi karena adanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran melalui permainan dan pertandingan. Serta pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik yang sangat menunjukkan keaktifannya dalam belajar.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran diperoleh, (1) Mampu

meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 di SD Kristen 04 Ebenhaezer, Salatiga. Hasil peningkatan pra siklus ke siklus 1 sebanyak 39%. Sedangkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 28%. Penerapan model pembelajaran ini dapat telaksana dengan lancar serta dapat menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 50–61. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752>
- Ema, O. :, Barus, S., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Siswa Kelas V Sd Margoyasan Yogyakarta Development of Mathematics Learning Media With Matery of Perimeter and Area Plane To Im. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 10, 7.
- Herman, T. (2023). *Kecakapan Abad 21: Literasi Matematis, Berpikir Matematis, dan Berpikir Komputasi* (Indonesia). https://www.google.co.id/books/edition/Kecakapan_Abad_21_Lit erasi_Matematis_Ber/
- i7vEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA) Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
- Kusumaningsih, D. G. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. 8.
- Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia, M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222–230.
- Najihah, M., Utomo, A. P. Y., Safitri, A. N., & Mubarak, S. (2023). Pemanfaatan YouTube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 45–59. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/109>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Prijanto, H. J., & De Kock, F. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode

Tanya Jawab Pada 1i2.10621
Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.

Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>

Sari Saraswati. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PANDUAN LENGKAP DAN PRAKTIS* (M. P. Dr. Adirasa Hadi Prasetyo (ed.)). <https://eprints.unhasy.ac.id/219/98/2>. Buku - Penelitian Tindakan Kelas_Panduan Lengkap dan Praktis.pdf#page=56

Suharsimi Arikunto, Supardi, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Bumi Aksar).

Teranikha, El., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v>