

MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Anindita Paramastuti¹, Mety Toding Bua²

^{1,2}Universitas Borneo Tarakan

¹ppg.aninditaparamastuti00628@program.belajar.id, ²Mety.toding@borneo.ac.id

ABSTRACT

This study involves the use of classroom action research to assess the advancements in both engagement levels and academic achievements of fourth-grade students through the application of the Teams Games Tournament (TGT) instructional approach. The participants in this study were fourth-grade students, consisting of 11 boys and 16 girls. The study was conducted over two cycles, revealing a progression in learning engagement: from 22. 2% in the pre-cycle, to 40. 7% in the initial cycle, and finally reaching 77. 8% in the second cycle. Furthermore, it seems that learning outcomes have also shown signs of enhancement. During the preliminary round, 8 students (29. 6%) completed their learning, while in the initial stage, this number increased to 18 students (66. 6%). Moving on to the second phase, 22 students (81. 4%) successfully achieved learning completion. To summarize, implementing this learning model has the potential to enhance student engagement and improve the academic performance of fourth-grade students.

Keywords: Teams Games Tournament Learning Model, Activity Levels, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk melihat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 11 siswa laki-laki dan 16 siswa Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan 2 siklus, dengan hasil penelitian keaktifan belajar terjadi peningkatan mulai dari pra siklus sebesar 22,2%, di siklus I 40,7%, dan di siklus II 77,8%. Kemudian, hasil belajar juga terlihat mengalami peningkatan. Pada pra siklus terdapat 8 (29,6%) siswa, di siklus I terdapat 18 (66,6%) siswa, dan siklus II terdapat 22 (81,4%) siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa kelas IV juga meningkat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Keaktifan belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan, karakter, potensi, serta mencerdaskan setiap individu

sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Pendidikan memainkan peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai hal tersebut,

sumber daya manusia perlu ditingkatkan sejak dini, misalnya pada jenjang sekolah dasar. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dan peningkatan pendidikan di Indonesia dapat dicapai melalui peningkatan standar atau kualitas pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD). Dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan di Indonesia akan lebih meningkat dan jauh lebih baik (Putri, 2020).

Semua aspek pendidikan harus terlibat dan mendorong upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Proses belajar mengajar harus ditingkatkan. Guru harus bisa mengubah cara mereka dalam memahami, mengajar, dan membimbing siswa. Guru juga harus dapat mengubah cara mengajarnya agar disesuaikan dengan perubahan zaman dan juga karakteristik setiap siswa (Cindy et al., 2024). Perlu diketahui bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh bahan ajar saja, tetapi juga oleh pemanfaatan pendekatan, strategi, metode, atau model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Tantangan yang sering dihadapi di lingkungan sekolah, khususnya di

sekolah dasar, adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang menghadapi permasalahan seperti : (1) Masih pasif dalam menjawab pertanyaan guru, (2) Kurang berperan aktif dalam diskusi terutama diskusi kelompok dimana biasanya hanya 1-2 siswa yang mengerjakan tugas kelompok sedangkan siswa lainnya hanya mengamati dan tidak memberikan kontribusi, (3) Masih kurang berminat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dan (4) Masih pasif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menggunakan pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat menjadi faktor penghambat prestasi akademik atau hasil belajar, terutama pada lingkungan yang kurang dinamis dan juga pasif (Nurhuda et al., 2024).

Solusi yang mungkin bisa dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang memadukan permainan dan kompetensi antarkelompok, membina hubungan yang kuat di antara teman sebaya dan menciptakan lingkungan belajar yang menantang namun menyenangkan. (Nurhuda et al., 2024). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggabungkan tindakan nasionalis, religius, kooperatif, otonom, serta kejujuran yang ada dalam diri siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki status sosial yang berbeda (Rahayuni et al., 2020). Model pembelajaran ini memasukkan unsur permainan didalamnya yang memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya (Teranikha et al., 2024). Kemudian, model pembelajaran ini dapat mendidik siswa untuk bisa saling membantu dan mendukung satu sama lain, menghargai setiap perbedaan serta keunikan yang ada.

Menurut Putri (2020), penelitian yang telah dilakukannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat

pada mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Wahidah & Kristin (2023) terlihat bahwa keaktifan belajar siswa di kelas IV meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini.

Kehadiran turnamen merupakan ciri khas dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Turnamen ini akan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan berkolaborasi secara efektif dalam kelompok. Lebih jauh lagi, turnamen ini akan membantu para siswa dalam membangun kepercayaan diri dalam berkompetisi, menumbuhkan semangat mereka untuk berjuang mencapai keunggulan karena tingginya tingkat persaingan. Oleh karena itu, tujuan penerapan model pembelajaran ini adalah untuk melihat apakah keterlibatan belajar siswa meningkat dan apakah hasil belajar siswa juga meningkat.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu sarana untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran

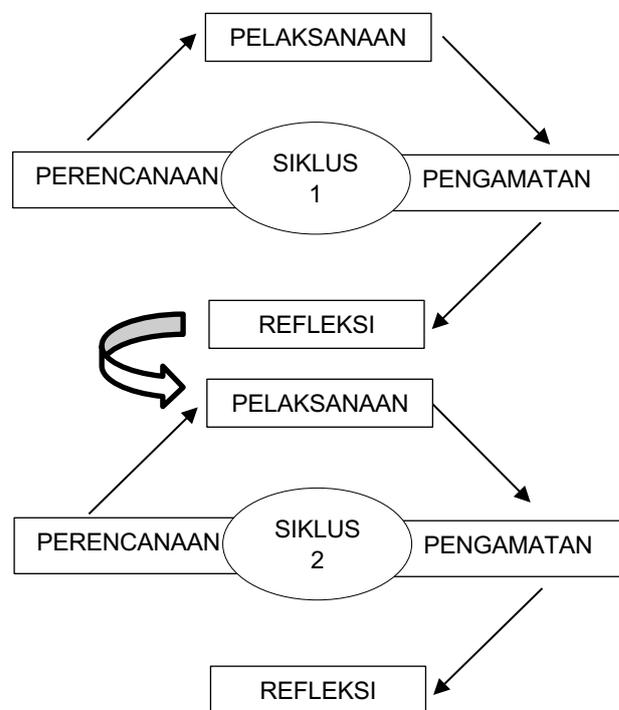
Teams Games Tournament (TGT) ini berdampak pada keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian ini akan menjadi sumber informasi yang berharga bagi guru - guru lain untuk memilih model pembelajaran yang efektif, terutama dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kemudian, penelitian ini dapat berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik mereka.

Data pendukung penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung di kelas dan dokumen hasil belajar siswa, Mengingat hal tersebut, penelitian ini akan mengkaji keterlibatan atau keaktifan siswa selama pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dengan harapan dapat memberikan solusi untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dan hasil belajar siswa kelas IV.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV. Penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas karena memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan langsung pada proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap yaitu, merencanakan, melaksanakan, observasi atau mengamati, dan refleksi, yang dilakukan dalam siklus berulang untuk mengatasi permasalahan yang ada (Merentek et al., 2023).



Gambar 1 Siklus Desain Penelitian Tindakan Kelas

Objek pada penelitian ini yaitu melihat peningkatan keterlibatan siswa juga hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun subjek dari penelitian yaitu siswa kelas IV sekolah dasar dengan siswa yang berjumlah 27 orang, diantaranya terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan merancang kegiatan pembelajaran dalam modul ajar dengan mengintegrasikan model *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan perangkat dan media pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran, dan mengembangkan instrumen untuk mengukur keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pada tahap implementasi atau pelaksanaan, peneliti menerapkan model TGT pada mata pelajaran IPAS. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 anggota untuk berpartisipasi dalam permainan bergaya turnamen. Selama tahap observasi, peneliti mengamati dengan cermat keterlibatan siswa, mencatat interaksi yang terjadi, mencatat partisipasi

mereka dalam diskusi, dan memantau keterlibatan mereka dalam kegiatan turnamen, Data keaktifan dikumpulkan dari lembar observasi dan catatan lapangan, Selain itu, guru juga melakukan penilaian formatif pada setiap siklus untuk memantau kemajuan hasil belajar siswa.

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, tahap terakhir adalah refleksi. Data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya kemudian dianalisis untuk menentukan apakah model TGT ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan sebagai perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, yang bertujuan untuk mengukur keberhasilannya melalui peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Hal ini dievaluasi berdasarkan partisipasi aktif siswa selama sesi pembelajaran dan skor penilaian formatif siswa. Indikator pencapaian dalam penelitian ini diukur dari rata-rata persentase keterlibatan belajar siswa yang mencapai 75% dengan kategori "Tinggi", dan tingkat presentase hasil belajar di bidang mata pelajaran IPAS yang memenuhi nilai kelulusan minimum minimal 80%

di antara semua siswa di kelas. Nilai KKM untuk mata pelajaran IPAS adalah 75. Adapun kategori pemberian skor nilai dari setiap hasil presentase yang digunakan dan kategori tingkat keaktifan belajar menurut Arikunto (dalam Hartanto & Mediatati, 2023) dan kategori hasil belajar menurut Munir (dalam Khasanah & Aswar, 2024) dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Presentase Hasil Belajar

Nilai Angka	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Tabel 2 Kriteria Tingkat Keaktifan Belajar Peserta

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas IV. Penelitian ini dilakukan selama dua

siklus pada mata pelajaran IPAS dan dinilai melalui lembar observasi dan penilaian formatif. Berdasarkan hasil observasi langsung tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran IPAS dari pra siklus sampai siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Dalam Belajar

Siklus	Jumlah Siswa		Presentase	
	Aktif	Belum Aktif	Aktif	Belum Aktif
Pra Siklus	6	21	22,2%	77,8%
Siklus I	11	16	40,7%	59,2%
Siklus II	21	6	77,8%	22,2%

Berdasarkan data dan pengamatan langsung mengenai keterlibatan siswa dalam pembelajaran, diketahui bahwa pada fase pra siklus terdapat 21 siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan persentase partisipasi sebesar 77,8 %, sedangkan yang terlibat aktif dalam pembelajaran hanya 6 siswa dengan tingkat partisipasi 22,2% dari total keseluruhan siswa. Hal ini disebabkan pada fase pra – siklus, guru masih mengandalkan metode ceramah dan proses pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa.

Berdasarkan data pra siklus, dilakukan tindakan pada siklus ke I dengan menggunakan model TGT dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pada siklus I ditemukan sebanyak 16 siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran sehingga tingkat partisipasi siswa sebesar 59,2% dari total populasi. Di sisi lain, siswa yang aktif hanya berjumlah 11 siswa, dengan tingkat partisipasi 40,7% dari total keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan masa pra siklus. Keterlibatan pembelajaran siswa berlanjut pada siklus ke II. Pada siklus kedua terdapat 6 siswa yang tidak aktif dengan tingkat partisipasi 22,2% dari total keseluruhan siswa. Sementara itu, terdapat 21 siswa aktif dengan tingkat partisipasi 77,8% di siklus ke II ini.

Berdasarkan data yang ada, disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Terjadi peningkatan keterlibatan dalam belajar sebesar 18,5% dari pra siklus ke siklus ke I.

Kemudian dari siklus Ke I ke siklus ke II telah terjadi peningkatan 37,1%. Hal ini terlihat pada keterlibatan siswa pada pra-siklus, siswa di fase ini masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Kemudian di fase ini, siswa tidak ada yang berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapatnya, menjawab pertanyaan yang guru ajukan dan saat diskusi kelompok hanya 1-2 orang saja yang mengerjakan tugas yang diberikan, sedangkan anggota kelompok lainnya tidak membantu mengerjakan.

Pada siklus I keterlibatan siswa sudah mulai muncul yang terlihat dari terlibat aktif dalam kegiatan kelompok seperti diskusi dan juga turnamen. Siswa pada siklus I ini lebih antusias belajarnya dibandingkan dengan pra siklus dan terlibat aktif terutama dalam kelompok karena pada model pembelajaran ini, siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan poin tertinggi dalam turnamen. Namun, keterlibatan pada siklus I ini hanya terlihat pada kegiatan berkelompok dan belum terlihat pada saat menjawab pertanyaan guru, berani dalam mengajukan pertanyaan

dan menyampaikan pendapatnya pada saat guru menjelaskan.

Adapun keterlibatan siswa pada siklus II sudah mulai terlihat yang ditunjukkan dengan siswa berani menjawab pertanyaan yang guru ajukan, berani menyampaikan pendapatnya baik dalam diskusi kelompok maupun ketika guru menjelaskan serta terlibat aktif dalam diskusi kelompok, mulai dari terlibat aktif dalam mengerjakan tugas-tugas yang ada hingga pada saat turnamen dimulai. Dalam permasalahan ini, disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan model *Teams Games Tournament (TGT)* ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar, memberikan dampak yang baik pada tercapainya hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar IPAS siswa bisa dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Pra Siklus			
No	Hasil	Skor	%
Evaluasi			
1	Rata-rata Nilai	53,8	53,8%
2	Nilai Paling Tinggi	80	

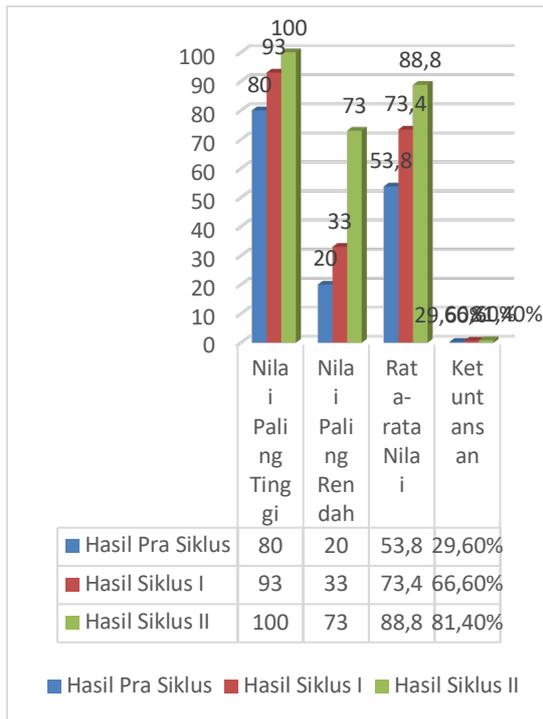
3	Nilai Paling Rendah	20	
4	Jumlah Siswa Tuntas	8	29,6%
5	Jumlah Siswa Tidak tuntas	19	70,3%
6	Ketuntasan Klasikal		29,6%

Siklus I

No	Hasil	Skor	%
Evaluasi			
1	Rata-rata Nilai	73,4	73,4%
2	Nilai Paling Tinggi	93	
3	Nilai Paling Rendah	33	
4	Jumlah Siswa Tuntas	18	66,6%
5	Jumlah Siswa Tidak tuntas	9	33,3%
6	Ketuntasan Klasikal		66,6%

Siklus II

No	Hasil	Skor	%
Evaluasi			
1	Rata-rata Nilai	85,8	85,8%
2	Nilai Paling Tinggi	100	
3	Nilai Paling Rendah	73	
4	Jumlah Siswa Tuntas	22	81,4%
5	Jumlah Siswa Tidak tuntas	5	18,5%
6	Ketuntasan Klasikal		81,4%



Grafik 1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan data hasil belajar siswa, ditemukan bahwa sebanyak 8 siswa (29,6%) berhasil mencapai ketuntasan belajar pada tahap pra – siklus, yang kemudian meningkat menjadi 18 siswa (66.6%) mencapai ketuntasan belajar di siklus ke I. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 37% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam pembelajarannya. Pada siklus ke II, 22 siswa (81.4 %) mencapai telah mencapai ketuntasan, yang menunjukkan peningkatan 14,8% yang telah mencapai ketuntasan daripada siklus ke I.

Peningkatan pada hasil belajar ini bisa terjadi dikarenakan guru disetiap siklusnya tidak lupa memberikan motivasi dan nasehat agar siswa lebih semangat, serius dalam belajar, dan belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa memiliki motivasi belajar yang kuat dan bekerja sama dalam kelompok dengan baik. Kemudian, peningkatan pada hasil belajar ini dapat berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa merasa senang dalam belajar karena pembelajarannya berbasis permainan atau turnamen dan di setiap pembelajaran turnamennya berbeda namun materi yang dipelajari tetap sama, sehingga siswa dalam pembelajaran sangat antusias dan hal ini menyebabkan mereka lebih memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV. Setelah dilakukan penelitian menggunakan model TGT, terbukti adanya

peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Awalnya pada pra siklus siswa terlihat kurang aktif pada saat pembelajaran, namun siswa mulai menunjukkan keaktifannya dalam belajar pada siklus ke I dan pada siklus ke II. Selanjutnya hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Oleh karena itu, jelas bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam pelajaran IPAS.

Penelitian yang dilakukan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahidah & Kristin (2023) menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Fauzi & Masrupah (2024) menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurutnya, hasil belajar dapat berhasil dikarenakan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini berasal dari diri siswa itu sendiri seperti

timbulnya motivasi dalam belajar, sedangkan faktor eksternal ini disebabkan karena pengaruh kualitas pembelajaran. Sehingga dalam hal ini, dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam belajar terutama pada pelajaran IPAS di kelas IV.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat dari 22.2 % pada fase pra-siklus menjadi 40,7% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 66 % pada siklus II. Demikian pula pada hasil belajar siswa juga terjadi peningkatan, terlihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan semakin bertambah pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus terdapat 8 siswa (29,6%), diikuti oleh 18 siswa (66. 6%) pada siklus I dan terakhir terdapat 22 siswa (81.4 %) mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa

apabila ketuntasan belajar yang ditandai dengan tercapainya tercapai KKM maka tujuan pembelajaran juga tercapai (Lestari et al., 2023).

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mampu memadukan berbagai pendekatan, strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Penting bagi seorang guru untuk memahami karakteristik siswanya agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Cindy, J., Clariza, A., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Pada Perbandingan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal Of Science and Education Research*, 3(2).
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Khasanah, S. N., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 14(1), 36–53.
- Lestari, P. T., Sudibyoy, E., Aulia, V., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1), 16–21. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Merentek, R. M., Perori, Y. A., & Monigir, N. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–664.

- Nurhuda, I. F., Pratiwi, V. U., & Antana, A. S. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Kelas IV SD Negeri Pengkol 01. *Jurnal Ilmiah Dasar*, 09(03), 608–615. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18700>
- Putri, P. O. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Intersection*, 4(2), 8–16.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>
- Teranikha, E., 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*, 4(April), 24–29.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.