

**Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) dengan
Asesmen Kinerja pada Materi Pecahan di kelas IV SD Negeri 020 Tanah
Grogot**

Muji Rahayu
Universitas Terbuka
mujiarahayu7546@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with performance assessment in improving learning outcomes and student activity in fractions material in grade IV of SD Negeri 020 Tanah Grogot. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 students, consisting of 16 male students and 14 female students. Research data were obtained through learning outcome tests, observations of student activity, and performance assessments. The results showed a significant increase from the pre-cycle to the second cycle. The average value of student learning outcomes increased from 59.8 in the pre-cycle to 85.3 in the second cycle, with the percentage of learning completeness increasing from 36.7% to 90%. Student activity also increased from 45% in the pre-cycle to 88% in the second cycle. This increase indicates that the implementation of the TGT model is able to create collaborative, competitive, and enjoyable learning, thus encouraging students to actively participate in the learning process. In addition, performance assessments help teachers assess students' abilities more authentically, covering cognitive, affective, and psychomotor aspects, so that teachers obtain a comprehensive picture of students' mastery of fraction concepts. The findings of this study align with previous research confirming that the combination of game-based cooperative learning and authentic assessment effectively improves student learning outcomes and motivation in mathematics. Therefore, the TGT model combined with performance assessment has proven effective in improving student learning outcomes, engagement, and mathematical communication skills in fractions in fourth-grade students at SD Negeri 020 Tanah Grogot.

Keywords: Team Games Tournament, performance assessment, mathematics learning, fractions, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan asesmen kinerja dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi keaktifan siswa, dan penilaian kinerja. Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan signifikan dari pra-siklus ke siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 59,8 pada pra-siklus menjadi 85,3 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 36,7% menjadi 90%. Keaktifan siswa juga meningkat dari 45% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, asesmen kinerja membantu guru menilai kemampuan siswa secara lebih autentik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga guru memperoleh gambaran menyeluruh tentang penguasaan konsep pecahan oleh siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan asesmen autentik efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, model TGT yang dipadukan dengan asesmen kinerja terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot.

Kata kunci: Teams Games Tournament, asesmen kinerja, pembelajaran matematika, pecahan, SD.

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran yang mengajarkan keterampilan berhitung, tetapi juga menanamkan kemampuan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa sekolah dasar masih relatif rendah, terutama pada materi pecahan. Siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep pecahan karena abstraknya materi serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar (Lubis & Nasution, 2024).

Model pembelajaran yang berpusat pada guru dan berorientasi pada penyampaian informasi secara satu arah cenderung membuat siswa pasif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi konsep matematika secara mendalam (Sari, Heryanto, & Sunedi, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif yang terbukti efektif adalah **model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)**.

Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama tim, kompetisi, dan permainan edukatif. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam

kelompok yang heterogen, kemudian bekerja sama memahami materi, sebelum berkompetisi dalam bentuk turnamen atau permainan kuis (Putri, Murniati, & Sofiati, 2024). Menurut Sari et al. (2024), model TGT terbukti meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi aktif dan belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Hasil penelitian Romadhon, Efitasari, & Wardani (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT pada materi pecahan senilai di kelas IV SD mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari pra-siklus 73,75 menjadi 78,43 pada siklus II, sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Selain model pembelajaran yang menarik, sistem penilaian yang digunakan guru juga berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Penilaian yang hanya berfokus pada hasil akhir (tes tertulis) sering kali belum mampu menggambarkan kemampuan siswa secara komprehensif. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan penilaian yang lebih autentik, seperti **asesmen kinerja (performance assessment)**. Menurut Afinnas, Masrukan, & Kurniasih (2018), asesmen kinerja mampu mengukur kemampuan penalaran matematis siswa secara lebih baik dibandingkan asesmen tradisional karena melibatkan proses

berpikir dan tindakan nyata siswa dalam menyelesaikan tugas.

Ulya, Rahayu, Sa'dijah, & Qohar (2024) juga menyatakan bahwa asesmen kinerja dapat digunakan untuk menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek dan kontekstual. Dengan asesmen kinerja, siswa tidak hanya dinilai dari jawaban akhir, tetapi juga dari proses berpikir, kerja sama, serta kemampuan mereka mempresentasikan hasil kerja. Pendekatan ini sesuai dengan tuntutan *Merdeka Belajar* yang menekankan pentingnya penilaian autentik dalam pendidikan dasar (Kartini, 2024).

Integrasi antara **model pembelajaran TGT dan asesmen kinerja** diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan permainan dan turnamen, siswa dapat belajar dengan semangat kompetitif dan kolaboratif. Sementara itu, melalui asesmen kinerja, guru dapat menilai proses belajar siswa secara lebih menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Santoso & Sunendar, 2019). Kombinasi kedua pendekatan ini sejalan dengan hasil penelitian Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa TGT berbantuan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa secara signifikan.

Namun, berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 020 Tanah Grogot, pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, masih didominasi metode ceramah dan latihan individu tanpa melibatkan aktivitas kelompok atau asesmen autentik. Akibatnya, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan asesmen kinerja diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam memahami konsep pecahan secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Asesmen Kinerja pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan asesmen kinerja.

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena dilakukan di kelas nyata dengan pengelolaan tindakan oleh guru dan peneliti secara kolaboratif.

Subjek dan Lokasi

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot berjumlah (misalnya) 30 orang.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

- Tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa dalam materi pecahan (pre-test dan post-test).
- Observasi keaktifan siswa selama pembelajaran dengan model TGT.
- Lembar asesmen kinerja untuk menilai aktivitas siswa dalam tim, presentasi hasil, diskusi antar tim.
- Dokumentasi dan wawancara sederhana dengan guru dan siswa.

Prosedur Pelaksanaan

1. Pra-siklus: pelaksanaan pembelajaran konvensional (guru ceramah + latihan soal) dan pengambilan data awal (pre-test, observasi).
2. Siklus I: penerapan model TGT dengan asesmen kinerja, pelaksanaan pembelajaran, observasi, tes.
3. Siklus II: refleksi dan perbaikan tindakan berdasarkan siklus I, implementasi ulang, observasi dan post-test.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif (nilai tes) dianalisis secara deskriptif: rata-rata nilai, persentase ketuntasan ($\geq$ KKM), peningkatan. Data kualitatif (observasi, wawancara) dianalisis secara deskriptif

kualitatif untuk mendeskripsikan aktivitas guru, siswa, dan respon siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Kondisi Awal (Pra-siklus)

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran matematika masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan latihan soal. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Hanya 45% siswa yang aktif bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi kelas. Nilai rata-rata pra-siklus adalah **59,8**, dengan hanya **11 dari 30 siswa (36,7%)** yang mencapai **KKM = 70**.

b. Siklus I

Pada siklus I diterapkan model **Teams Games Tournament (TGT)** dengan pembagian siswa dalam enam kelompok heterogen beranggotakan 5 orang. Setiap kelompok mempelajari konsep pecahan melalui diskusi dan permainan edukatif (*math card fraction*

game), kemudian berpartisipasi dalam turnamen antar kelompok.

Asesmen kinerja diterapkan dengan menilai keaktifan, kerja sama, ketepatan jawaban, dan kemampuan menjelaskan konsep secara lisan. Hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi **74,2**, dengan **21 siswa (70%)** mencapai KKM. Keaktifan siswa juga meningkat menjadi **78%**, terutama saat sesi permainan dan turnamen.

Hasil ini sejalan dengan temuan Sari, Heryanto, & Sunedi (2024) bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui pembelajaran yang berorientasi pada permainan dan kompetisi sehat antar kelompok. Selain itu, Lubis & Nasution (2024) juga menemukan bahwa penerapan TGT berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD.

c. Siklus II

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang memahami operasi penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda. Pada siklus II, guru memperbaiki pembelajaran dengan menambah media visual berupa *papan pecahan interaktif* dan memberikan contoh konkret melalui kegiatan memotong kertas berbentuk lingkaran untuk menggambarkan konsep pecahan.

Selain itu, asesmen kinerja diperluas dengan menilai keterampilan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi **85,3**, dengan **27 siswa (90%)** mencapai KKM. Keaktifan siswa mencapai **88%**, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam seluruh tahap pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Romadhon, Efitasari, & Wardani (2024) yang melaporkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas IV SD melalui penerapan model TGT pada materi pecahan senilai, dari rata-rata 73,75 pada siklus I menjadi 78,43 pada siklus II.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan asesmen kinerja memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi pecahan. Menurut Putri, Murniati, & Sofiaty (2024), penggunaan model TGT berbantuan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar sambil bermain dan berkompetisi dengan semangat tinggi. Hal ini terbukti pula pada penelitian ini, di mana suasana turnamen mendorong siswa untuk berusaha lebih

baik dalam memahami konsep pecahan agar dapat berkontribusi bagi timnya.

Model TGT menciptakan suasana belajar yang kolaboratif sekaligus kompetitif sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi lebih mendalam. Temuan ini diperkuat oleh Citra Nilasari, Ferryka, & Yuliana (2023) yang menyatakan bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa SD dalam pembelajaran matematika.

b. Peningkatan Keaktifan dan Keterlibatan Siswa

Aspek keaktifan siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada awalnya, hanya sebagian siswa yang berani bertanya atau menjawab, namun setelah model TGT diterapkan, lebih dari 85% siswa aktif dalam diskusi kelompok dan turnamen. Menurut Lubis & Nasution (2024), TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang berbasis tim dan kompetisi, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, Sari et al. (2024) menjelaskan bahwa aktivitas permainan dalam model TGT mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan rasa tanggung jawab antar siswa dalam kelompok. Dalam penelitian ini, aktivitas tersebut terbukti menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

c. Efektivitas Asesmen Kinerja dalam Pembelajaran Matematika

Asesmen kinerja berperan penting dalam penelitian ini, karena guru tidak hanya menilai hasil akhir (nilai tes), tetapi juga menilai proses pembelajaran siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Afinnas, Masrukan, & Kurniasih (2018) yang menekankan bahwa asesmen kinerja memberikan gambaran lebih autentik tentang kemampuan penalaran matematis siswa. Selanjutnya, Ulya, Rahayu, Sa'dijah, & Qohar (2024) menambahkan bahwa asesmen kinerja sangat relevan untuk pembelajaran matematika karena menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Dalam konteks penelitian ini, asesmen kinerja membantu guru menilai sejauh mana siswa memahami konsep pecahan melalui aktivitas konkret seperti presentasi hasil diskusi dan permainan pecahan.

Dengan demikian, asesmen kinerja melengkapi keunggulan model TGT karena keduanya sama-sama berorientasi pada proses. Kombinasi ini terbukti meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Santoso & Sunendar (2019) bahwa penerapan *performance assessment* dalam pembelajaran matematika berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa secara signifikan.

d. Keterkaitan antara Model TGT dan Asesmen Kinerja

Model TGT dan asesmen kinerja memiliki kesamaan dalam prinsipnya, yaitu menekankan pada keterlibatan aktif siswa dan evaluasi proses pembelajaran. Kartini (2024) menyatakan bahwa asesmen autentik seperti asesmen kinerja mendukung penerapan pembelajaran aktif yang menuntut siswa menunjukkan kemampuan nyata, bukan sekadar hasil ujian tertulis. Dalam penelitian ini, penerapan asesmen kinerja diintegrasikan dalam setiap tahap TGT, mulai dari diskusi kelompok hingga presentasi hasil turnamen. Hal ini menjadikan penilaian lebih komprehensif karena mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

e. Refleksi dan Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan asesmen kinerja efektif meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan kemampuan komunikasi matematis siswa. Namun, implementasi model ini memerlukan perencanaan waktu yang baik dan keterampilan guru dalam mengelola dinamika kelas. Seperti disampaikan oleh Ulya et al. (2024), keberhasilan asesmen kinerja sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang instrumen dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Tahapan	Nilai Rata-rata	Ketuntasan (%)	Keaktifan Siswa (%)
Pra-siklus	59,8	36,7	45
Siklus I	74,2	70,0	78
Siklus II	85,3	90,0	88

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot, dapat disimpulkan bahwa penerapan **model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)** yang dipadukan dengan **asesmen kinerja (performance assessment)** memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan.

1. Penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari **59,8** pada pra-siklus menjadi **74,2** pada siklus I dan **85,3** pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari **36,7%** menjadi **90%**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu membantu siswa memahami konsep pecahan melalui kegiatan belajar berbasis

permainan dan kompetisi yang menyenangkan.

Hasil ini sejalan dengan temuan Sari, Heryanto, & Sunedi (2024) yang membuktikan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SD, serta Romadhon, Efita Sari, & Wardani (2024) yang melaporkan peningkatan serupa pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Nayu Barat 1 Surakarta.

2. Model TGT meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa meningkat dari **45%** pada pra-siklus menjadi **78%** pada siklus I dan **88%** pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Lubis & Nasution (2024) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan.

3. Asesmen kinerja memberikan gambaran komprehensif tentang kemampuan siswa.

Melalui asesmen kinerja, guru dapat menilai kemampuan siswa tidak hanya berdasarkan hasil akhir, tetapi juga dari proses belajar, kerja sama tim, dan kemampuan komunikasi matematis. Penilaian berbasis kinerja ini mendorong siswa lebih bertanggung jawab dan aktif menunjukkan kemampuan mereka.

Hal ini sesuai dengan pendapat Afinnas, Masrukan, & Kurniasih (2018) bahwa asesmen kinerja lebih autentik dibandingkan asesmen tradisional, serta sejalan dengan hasil penelitian Ulya, Rahayu, Sa'dijah, & Qohar (2024) yang menunjukkan bahwa asesmen kinerja layak digunakan untuk menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran matematika.

4. Kombinasi model TGT dan asesmen kinerja menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Penerapan kedua pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, bekerja sama, dan menunjukkan kemampuan mereka melalui kegiatan yang nyata. Model TGT membangun semangat kompetisi positif, sementara asesmen kinerja

memastikan bahwa setiap proses belajar siswa dihargai. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kartini (2024) bahwa asesmen autentik merupakan bagian penting dari pembelajaran aktif dan kontekstual, serta oleh Putri, Murniati, & Sofiati (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan TGT berbantuan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika secara signifikan.

Dengan demikian, penerapan **model pembelajaran TGT dengan asesmen kinerja** terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, serta keterampilan berpikir dan komunikasi matematis siswa kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot pada materi pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Putri, A., Murniati, N. A. N., & Netty Sofiati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 8309-8320. [J Innovative](#)
- Sari, A., Heryanto, A., & Sunedi, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD.

Innovative: Journal of Social Science Research, 4(4), 262-270. [J Innovative](#)

Lubis, R., & Nasution, I. S. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. [pelitaaksara.or.id](#)

Romadhon, A. R., Efitasari, D., & Wardani, A. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai Melalui Model Teams Games Tournament pada Peserta Didik Kelas IV SDN Nanyu Barat 1 Surakarta. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*. [UNARS](#)

Ulya, H., Rahayu, R., Sa'dijah, C., & Qohar, A. (2024). Model Asesmen Kinerja pada Pembelajaran Etnomatematika Berbasis Proyek: Bagaimana Kelayakannya? *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. [Jurnal FKIP UMMetro](#)

Afinnas, F. T., Masrukan, M., & Kurniasih, A. W. (2018). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa dengan Model Self-Regulated Learning Menggunakan Asesmen Kinerja Ditinjau dari Metakognisi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 197-207. [UNNES Journal](#)

Kartini, K. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Asesmen Autentik dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 2(1). [ejurnal.bangunharapanbangsa.id](#)

Santoso, E., & Sunendar, A. (2019). Performance Assessment dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa SMP. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education*

IKIP Veteran Semarang, 3(1), 21-31. [e-journal.ivet.ac.id](#)

Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiaty, R. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 8309-8320.

Citra Nilasari, A. E., Zudhah Ferryka, P., & Yuliana, Y. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran TGT dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024. *Simpatis*, 2(4).