

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMPN 1 LAMBU

Aly Fathur Rahman¹, Andi Bunyamin², Muhammad Syahrul³, Mustamin⁴,
Syarifa Raehana⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120210117@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,

³m.syahfulfai@umi.ac.id, ⁴akhmad.syahid@umi.ac.id, ⁵syarifa.raehana@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in Islamic Religious Education for class VIII.C at SMPN 1 Lambu, Bima Regency. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 23 students. Data were collected through observation and learning outcome tests, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The findings indicated that the implementation of the TGT model significantly improved students' learning activities and outcomes. In Cycle I, learning mastery had not yet reached the predetermined success indicators; therefore, improvements were made in Cycle II. In Cycle II, learning mastery increased to 86.96% with an average score of 87.08, categorized as very high. Students' participation, discipline, enthusiasm, and understanding of the material also showed significant improvement. In conclusion, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is effective in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.C di SMPN 1 Lambu Kabupaten Bima. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, ketuntasan belajar belum mencapai indikator yang ditetapkan, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 86,96% dengan nilai rata-rata 87,08 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, aktivitas peserta didik seperti keaktifan bertanya, berdiskusi, kedisiplinan, dan antusiasme juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament

(TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas universal yang selalu hadir dalam kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Meskipun menjadi gejala umum yang melekat pada setiap aktivitas sosial, perbedaan nilai, pandangan hidup, dan prinsip yang dianut oleh setiap bangsa menyebabkan adanya variasi dalam penyelenggaraan pendidikan, baik dari segi tujuan, metode, maupun kapasitas pelaksanaannya (Hayyu et al. 2025).

Menurut ajaran Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dan menjadi kewajiban setiap individu untuk menuntut ilmu, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia yang mutlak harus dipenuhi demi mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat. Proses pendidikan tidak dapat terlepas dari proses belajar, yaitu proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu serta perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Shultan et al. 2025).

Pendidikan sebagai upaya membentuk dan mengembangkan manusia merupakan suatu proses yang kompleks, di mana komunikasi berperan sebagai alat utama dalam pelaksanaannya. Dengan kata lain, proses pendidikan tidak akan berlangsung secara optimal tanpa adanya komunikasi yang efektif antara semua pihak yang terlibat (Hariska et al. 2025).

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya sistematis yang dilakukan guru agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru untuk mewujudkan kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsep belajar dan mengajar (Musyawir 2022).

Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan sekolah dalam mengelola proses pembelajaran, khususnya yang terjadi

di kelas. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab utama karena merekalah yang secara langsung melaksanakan pembelajaran. Guru harus mempersiapkan segala sesuatu agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif (Agustin 2021).

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, dibutuhkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, karena belajar pada hakikatnya adalah berbuat. Tidak ada belajar tanpa aktivitas. Peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut mampu mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga mampu menganalisis perkembangan peserta didiknya.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru mampu menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Metode yang sesuai adalah metode yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa sehingga mereka aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat mengondisikan aktivitas tersebut adalah metode pembelajaran

kooperatif (Subaedah, Syahid, and Widana 2023).

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan untuk mengorganisasikan kegiatan kelas dalam pengalaman belajar akademik dan sosial. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas secara bersama. Keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Metode pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini menjadikan siswa sebagai tutor sebaya bagi teman lainnya, sehingga seluruh siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran tanpa dibeda-bedakan. Metode TGT memiliki ciri khas berupa penggunaan kuis, turnamen akademik, atau sistem skor dalam penyampaian materi. Permainan yang disajikan dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta memberi kesempatan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan (Firmansyah, Tantowi, and Fawziah 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 1

Lambu Kabupaten Bima pada tanggal 14 Mei 2025 melalui wawancara dengan Ibu Sri Wahyuni, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran beliau masih menggunakan metode ceramah. Metode tersebut dinilai kurang efektif karena cenderung bersifat monolog, di mana guru lebih aktif sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam beberapa materi dan tugas yang diberikan.

Kondisi tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari 23 peserta didik, terdapat 15 orang yang belum mencapai KKM dengan persentase 65,87%, sedangkan 8 peserta didik atau 34,78% telah mencapai KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 1 Lambu Kabupaten Bima.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Lambu melalui penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Proses penelitian mengikuti siklus yang terdiri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan melibatkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, serta ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

a. Siklus I

a) Perencanaan

Pada siklus I yang terdiri atas dua pertemuan (masing-masing 2 × 30 menit), tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan melalui observasi dan

wawancara yang menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya, peneliti menyusun modul pembelajaran berbasis Team Games Tournament (TGT), menyiapkan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar di akhir siklus, serta merancang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai strategi tindakan

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi Sujud Tilawah, dimulai dari penyampaian materi dan pembentukan kelompok heterogen pada pertemuan pertama, hingga pelaksanaan games dan turnamen akademik pada pertemuan kedua, yang diakhiri dengan umpan balik serta tes individu untuk mengukur hasil belajar peserta didik

c) Observasi

Berdasarkan hasil observasi Siklus I, terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari pertemuan I ke pertemuan II pada hampir seluruh aspek, seperti keaktifan bertanya dan berdiskusi, perhatian terhadap

penjelasan guru, kedisiplinan, antusiasme, serta pemahaman materi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu didorong agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun hasil skor angket motivasi peserta didik yang di peroleh peserta didik sebagai berikut:

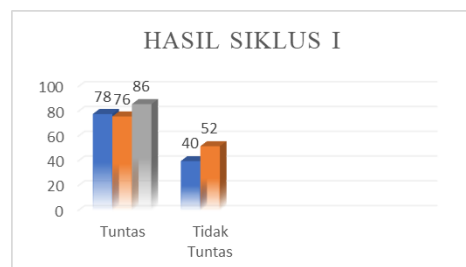
Tabel 1 Distribusi Kategori, Frekuensi dan Persentase Siklus I

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	81-100	5	21,74%
2.	Tinggi	61-80	8	34,78%
3.	Sedang	41-60	10	43,48%
4.	Rendah	21-40	0	0%
5.	Sangat Rendah	0-20	0	0%
Total		100	23	100%

Tabel 2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siklus I

Kategori ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	13	56,52%
75-100	Tuntas	10	43,48%
Jumlah		23	100%

Gambar 1 Grafik Hasil Tes Pada Siklus I



Berdasarkan hasil tes, hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII C di SMP Negeri 1 Lambu. Pada tabel peserta didik yang masuk kategori “Tidak Tuntas” berjumlah 10 orang dan peserta didik yang masuk kategori “Tuntas” berjumlah 13 orang. Untuk lebih jelasnya perhatikan grafik nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.C.

d) Refleksi

Secara umum, hasil Siklus I menunjukkan perkembangan yang cukup positif dengan sebagian besar peserta didik berada pada kategori nilai tinggi dan sangat tinggi, namun masih terdapat peserta didik pada kategori sedang yang memerlukan perhatian lebih. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II melalui pemberian umpan balik yang lebih konstruktif, pendampingan yang lebih intensif, serta penguatan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas agar ketuntasan belajar dapat meningkat secara merata.

b. Siklus II

a) Perencanaan

Langkah pada siklus II dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang belum teratasi

pada siklus I, menetapkan alternatif solusi, kemudian merancang serta mengembangkan program tindakan berdasarkan hasil refleksi untuk perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pada pertemuan pertama, peneliti membuka pembelajaran dengan apersepsi, menyampaikan materi menggunakan PowerPoint, serta melibatkan peserta didik dalam kuis interaktif sebagai latihan pemahaman sebelum membentuk kelompok turnamen. Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan penguatan materi, melaksanakan diskusi kelompok dan games tournament (cerdas cermat), serta menutup pembelajaran dengan tes individu untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

c) Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada hampir seluruh aspek, seperti keaktifan bertanya dan

berdiskusi, kemampuan memberikan tanggapan, perhatian terhadap penjelasan guru, kedisiplinan, antusiasme, serta pemahaman materi. Pada pertemuan kedua, sebagian besar aspek bahkan mencapai persentase di atas 95% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa dan optimal dalam mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

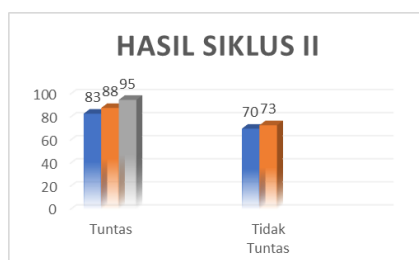
Tabel 3 Distribusi Kategori, Frekuensi dan Persentase Siklus II

No	Kategori	Rentang	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	80-100	20	86,96%
2.	Tinggi	60-80	3	13,04%
3.	Sedang	40-60	0	0%
4.	Rendah	20-40	0	0%
5.	Sangat Rendah	0-20	0	0%

Tabel 4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siklus II

Kategori ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak Tuntas	3	86,96%
75-100	Tuntas	20	13,04%
Jumlah		23	100%

Gambar 3 Grafik Hasil Tes pada Siklus II



Berdasarkan hasil siklus II, hasil tes pada Siklus II, dari 23 peserta didik terdapat 20 peserta didik (86,96%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai pada rentang 75-100, sedangkan 3 peserta didik (13,04%) belum tuntas karena memperoleh nilai pada rentang 0-74. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga pembelajaran pada Siklus II dapat dikatakan berhasil. Untuk lebih jelasnya perhatikan grafik nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.C.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan siklus I. Siklus II merupakan perbaikan terhadap kekurangan dan kendala yang ditemukan pada siklus I. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II, karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan telah tercapai. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 87,08 (89,95%), yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Pembahasan

Model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin. TGT adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk bekerja sama dalam memahami materi, kemudian dilanjutkan dengan permainan akademik (games) dan turnamen sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif (Teranikha, Fatonah, and Saputro 2024). Dalam model ini, keberhasilan individu berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok, sehingga mendorong tanggung jawab bersama dan interaksi sosial yang positif.

Secara konseptual, pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama. TGT memiliki langkah-langkah utama, yaitu: penyajian kelas (class presentation), kerja kelompok (teams), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team

recognition). Karakteristik permainan dan turnamen dalam TGT menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya kompetisi yang sehat, peserta didik terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya (Khasanah, Sukirman, and Aswar 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.C SMPN 1 Lambu Kabupaten Bima mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, meskipun telah terjadi peningkatan aktivitas belajar, masih terdapat beberapa kendala seperti kurangnya keaktifan sebagian peserta didik dan belum meratanya ketuntasan belajar. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi keaktifan, kedisiplinan, antusiasme, maupun pemahaman materi. Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 86,96% dengan nilai rata-rata 87,08 yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan

bahwa indikator keberhasilan telah tercapai.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan hasil yang relevan. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh (Suardin, Hamiyani, and Fazila 2023) menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan pencapaian akademik dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah. Penelitian lain di tingkat SD menunjukkan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan keaktifan diskusi dan ketuntasan belajar secara klasikal (Alawiyah, Sukron, and Firdaus 2024). Hasil tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa penggunaan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Keberhasilan ini tidak terlepas dari adanya unsur kerja sama kelompok, kompetisi akademik yang sehat, penggunaan media pembelajaran

yang menarik, serta perbaikan berkelanjutan melalui siklus tindakan kelas. Model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII.C pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Lambu Kabupaten Bima. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keaktifan, kedisiplinan, antusiasme, serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Pada siklus I, hasil belajar dan aktivitas peserta didik mulai menunjukkan perkembangan, namun belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat secara signifikan hingga mencapai 86,96% dengan nilai rata-rata 87,08 yang berada pada kategori sangat tinggi.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nella. 2021. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa*. Yogyakarta: UAD Press.
- Alawiyah, Alfina, Jijim Sukron, and Muhammad Aditya Firdaus. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4(1):69–82. doi:<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>.
- Firmansyah, Mokh Iman, Yusuf Ali Tantowi, and Gina Ratnanisa Fawziah. 2019. "MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(2):104–13.
- Hariska, Nunul, Akhmad Syahid, Maryam Ismail, Abdul Wahab, and Mustamin. 2025. "Penerepan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SDN 192 Awota." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):233–43.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Khasanah, Siti Nur, Sukirman Sukirman, and Nurul Aswar. 2024. "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Konsepsi* 13(1):36–53.
- Musyawir, Ulfah Irani. 2022. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Sumatera utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Shultan, Fitrayani, Andi Bunyamin, Surani, Syarifa Raehana, and Ahmad Hakim. 2025. "Penerapan

Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 5 Enrekang.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):364–78.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27087>.

Matematika.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):24–29.
doi:<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>.

Suardin, Suardin, Hamiyani Hamiyani, and Nur Fazila. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(4):4437–46.

Subaedah, Subaedah, Akhmad Syahid, and Tirta Inzi Widana. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 4 C MIN 2 Kota Makassar.” *Education and Learning Journal* 4(1):64–73.

Teranikha, Elma, Siti Fatonah, and Susilo Adi Saputro. 2024. “Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran