

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SD

Elvira Khairunnisa¹, Yumna², Dina Dahliana³

¹²³STAI Solok Nan Indah

elvirakhairunnisa612@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 01 Paninjauan, where only 43% of students achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by a snake and ladder game. The research method used was collaborative classroom action research (PTK) referring to the Kemmis & McTaggart model, which was carried out in two cycles, with 7 fourth-grade students as the research subjects. Data collection techniques in this study included tests, observations, documentation, and interviews. The results showed a significant increase in the average cognitive learning outcomes, from 64.28 in the pre-cycle to 72.85 in cycle I, and reaching 85.71 in cycle II. Classical learning completeness also increased from 43% in the pre-cycle to 57% in cycle I, and reached 86% at the end of cycle II. In addition, student activity and learning management by teachers also improved with a "Good" rating. Therefore, it can be concluded that the application of the TGT model assisted by the snake and ladder media is effective in improving the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 01 Paninjauan. This study contributes to the development of interactive learning strategies in elementary education.

Keywords: Learning Outcomes, TGT Model, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 01 Paninjauan, dimana hanya 43% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif merujuk pada model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian adalah 7 orang siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar kognitif, yaitu dari 64,28 pada pra siklus menjadi 72,85 pada siklus I, dan mencapai 85,71 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat yakni dari 43% pada pra siklus

menjadi 57% pada siklus I, dan mencapai 86% pada akhir siklus II. Selain itu, aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru juga mengalami peningkatan dengan kriteria "Baik". Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 01 Paninjauan. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model TGT, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu pilar utama dalam kurikulum pendidikan dasar yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa (Syakroni et al., 2026) (Jannah et al., 2024). Namun, dalam praktiknya di tingkat sekolah dasar, matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dipahami, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi ini menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran, di mana pembelajaran tidak lagi sekadar transfer pengetahuan, melainkan sebuah interaksi dinamis antara siswa, pendidik, dan sumber belajar guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pentingnya pemilihan strategi yang tepat didasarkan pada peran guru sebagai komponen sentral dalam

menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan (Ummah et al., 2025). Penggunaan model pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga menjadi instrumen utama yang memudahkan siswa dalam mengonstruksi konsep matematika yang dianggap sulit (Dahlia & Anggraini, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, penerapan model yang bervariasi diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga mereka terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses penemuan konsep. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar sangat ditentukan oleh sejauh mana model pembelajaran tersebut mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dan meminimalisir hambatan belajar yang selama ini muncul di dalam kelas (Yumna et al., 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV,

kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang belum ideal dalam pembelajaran matematika. Proses pembelajaran cenderung masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga interaksi yang tercipta berlangsung searah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang termotivasi, dan kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak. Rendahnya keterlibatan siswa ini secara langsung berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang masih banyak berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Bersamaan dengan itu, diperoleh pula informasi dari guru kelas IV mengenai pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 01 Paninjauan masih tergolong rendah, yakni hanya 43% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika kondisi ini terus dibiarkan tanpa adanya inovasi media dan model pembelajaran yang interaktif, maka kesenjangan antara tujuan pendidikan dan capaian siswa akan semakin besar.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan sebuah inovasi

pembelajaran yang mampu mengubah stigma matematika dari mata pelajaran yang kaku menjadi pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Robert E. Slavin dalam (Amelia et al., 2023), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan bersama. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin untuk menciptakan interaksi aktif antar siswa melalui elemen permainan (Lamusu et al., 2024). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, dimana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras (Damayanti & Apriyanto, 2017) (Indrawati et al., 2021) (Nurhikmawati et al., 2024).

Menurut Febriana dalam (Kurniawan & Setyabudi, 2024), karakteristik dari model *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi

pembelajaran dalam kelompok kecil, dimana terdapat unsur permainan dan turnamen sebagai bagian dari proses pembelajaran dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang telah dibentuk. Menurut Slavin dalam (Lubis, 2021), ada lima tahapan dalam pelaksanaan model TGT yaitu penyajian kelas, berkelompok, *games* (permainan), *tournament* (kompetisi), dan pengakuan kelompok atau pemberian penghargaan.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak membuktikan bahwa model TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu hasil penelitian dari Rahmi Diah tentang penerapan model TGT pada mata pelajaran matematika telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 06 Medan. Dari hasil penelitian ini didapatkan nilai rata-rata dari *pretest* yaitu sebesar 56,84 dan nilai *posttest* sebesar 80 (Diah & Siregar, 2023). Hasil penelitian ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model TGT.

Penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji efektivitas model TGT dalam pembelajaran matematika. Namun, penelitian yang

mengintegrasikan model TGT dengan media permainan edukatif seperti ular tangga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengkombinasikan model TGT dengan media ular tangga yang dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penambahan media ular tangga ini bertujuan untuk memperkuat aspek visual dan kinestetik yang belum tersentuh secara optimal pada penelitian-penelitian terdahulu, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 01 Paninjauan. Wina Sanjaya dalam (Zalukhu et al., 2025) menyatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai proses

pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif (Guswita, 2024) (Fitri, 2021). Menurut Wina Sanjaya dalam penelitian kolaboratif inisiatif untuk melaksanakan penelitian tidak dari guru tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran (Wahid, 2023). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru kelas sehingga dapat membantu guru memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal mulai dari tahap perencanaan sampai akhir dengan hasil penelitian berupa laporan. Selanjutnya peneliti memantau, mencatat, mengumpulkan data, lalu menganalisis data, serta berakhir dengan pelaporan hasil penelitian.

Model PTK yang diterapkan merujuk pada model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari empat

tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Machali, 2022) (Rejeki, 2025) (Nasywaa et al., 2024). Penelitian PTK ini dirancang dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Paninjauan yang berlokasi di Jorong Pasar, Nagari Paninjauan, Kecamatan X Koto Diatas, Kabupaten Solok. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran matematika materi pola bilangan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 01 Paninjauan yang berjumlah 7 orang siswa dengan 3 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Jumlah siswa yang relatif sedikit ini dikarenakan jumlah siswa kelas IV di sekolah tersebut hanya terdiri dari 7 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) tes, yaitu yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif yang diberikan pada akhir setiap siklus (Setianingsih et al., 2021), (2) observasi, yaitu mengamati setiap kejadian dan mencatatnya yang

berpedoman pada lembar observasi dan hasilnya dijadikan bahan pada tahap refleksi, (3) dokumentasi, yaitu berbagai data yang digunakan sebagai informasi pendukung seperti foto dan video pembelajaran, (4) wawancara, yaitu tanya jawab yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru kelas. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data diatas tentunya telah divalidasi melalui *expert judgement* oleh guru kelas dan dosen pembimbing.

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal, digunakan rumus sebagai berikut (Khatimah & Sejarah, 2022):

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

KB= Ketuntasan Belajar

Hasil observasi aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru diinterpretasikan berdasarkan rumus berikut (Setianingsih et al., 2021):

$$PA = \frac{\text{Jumlah skor hasil observasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

PA = Persentase Aktivitas

Kriteria keberhasilan tindakan adalah jika nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai atau melampaui KKTP dengan persentase ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. Aktivitas positif siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru dikatakan baik apabila persentasenya minimal 75%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan yang dilakukan pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti menggunakan data awal yang diperoleh pada observasi awal untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan, yaitu meliputi : (1) merumuskan masalah dan menetapkan cara yang dilakukan untuk tindakan bersama guru kelas, (2) memilih dan menyiapkan materi pembelajaran, (3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (4) menyiapkan media permainan ular tangga, (5) menyiapkan lembar kerja kelompok dan lembar kerja individu,

(6) menyiapkan instrumen tes tertulis dan lembar observasi.

Pada tahap tindakan (*action*), peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2026 dan pertemuan kedua pada tanggal 6 Februari 2026. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026 dan 13 Februari 2026 dengan beberapa perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I.

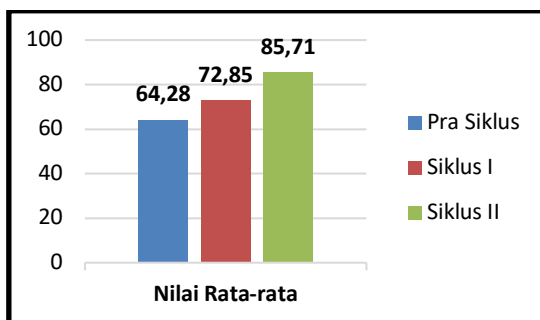
Pada siklus I, guru mengawali pembelajaran dengan penyampaian tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, dan menyampaikan materi pola bilangan membesar yang melibatkan penjumlahan sampai 100 dan pola bilangan mengecil yang melibatkan pengurangan sampai 100. Selanjutnya guru membentuk kelompok dan mengadakan turnamen serta menjelaskan tata cara permainan ular tangga, membagikan lembar kerja kelompok dan individu. Guru menggunakan media ular tangga besar yang digunakan secara bergantian oleh setiap kelompok.

Setiap kelompok akan melempar dadu, dimana angka yang ditunjukkan dadu merupakan jumlah langkah yang akan dijalankan pada setiap petak media ular tangga. Pada setiap petak terdapat kartu soal yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok dan jika berhasil maka akan mendapatkan poin sejumlah angka yang ditempatinya. Permainan berakhir jika ada kelompok yang berhasil mencapai finish. Kemudian dihitung skor yang diperoleh setiap kelompok dan pemberian penghargaan. Kegiatan diakhiri dengan memberikan tes kepada siswa.

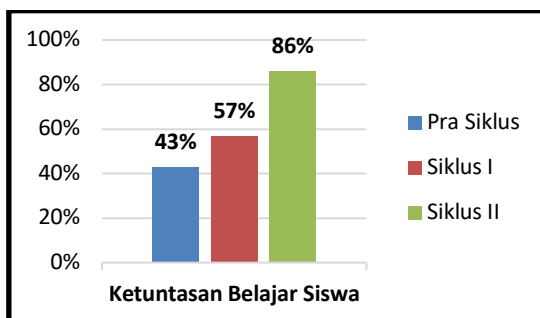
Pada siklus II, guru melakukan langkah-langkah seperti pada siklus I, dengan materi yang sama namun siswa diharapkan dapat melanjutkan barisan pola bilangan membesar dan mengecil tersebut dengan benar, serta dapat menyelesaikan soal kolom kosong yang terdapat pada suatu barisan pola bilangan. Turnamen yang digunakan pada siklus II masih sama dengan siklus I, yaitu ular tangga, namun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, media ular tangga yang digunakan pada siklus II telah dimodifikasi lebih besar dan menggunakan dadu yang lebih besar pula dari yang sebelumnya, serta

kartu soal yang digunakan terpisah dari petak ular tangga untuk mengurangi kecurangan dan penghafalan jawaban dari setiap kelompok.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini didapatkan hasil tes aspek kognitif, data hasil observasi aktivitas siswa, dan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil tes pada aspek kognitif ditampilkan pada grafik berikut :



Grafik 1 Rata-rata Hasil Belajar Aspek Kognitif



Grafik 2 Persentase Ketuntasan Belajar

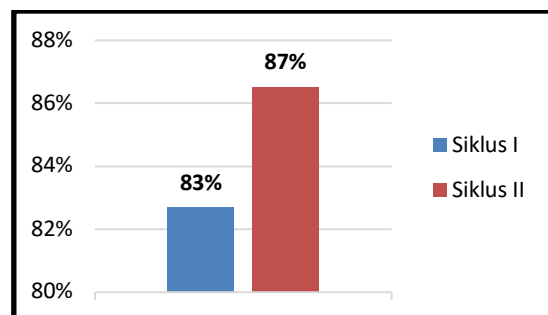
Pada grafik 1 dan 2 dapat dilihat bahwa hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan

dengan data awal (pra siklus), yaitu nilai rata-rata dari 64,28 sebelum diberikan tindakan, meningkat menjadi 72,85 setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Pada akhir siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 85,71. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar (nilai mencapai atau melampaui KKTP 75) pada pra siklus sebesar 43% meningkat menjadi 57% pada akhir siklus I dan mencapai 86% pada akhir siklus II. Untuk perbandingan peningkatan hasil yang lebih jelas ditampilkan dalam tabel berikut :

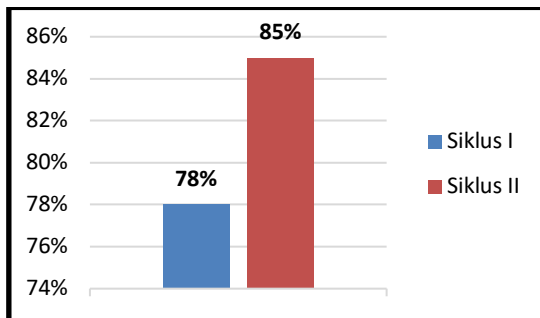
Tabel 1 Data Hasil Belajar dan Persentase Ketuntasan

Tahap	Rata-rata Hasil Belajar	Ketuntasan
Pra Siklus	64,28	43%
Siklus I	72,85	57%
Siklus II	85,71	86%

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru didapatkan data sebagaimana disajikan pada grafik berikut ini :



Grafik 3 Aktivitas Siswa



Grafik 4 Pengelolaan Pembelajaran

Grafik 3 menunjukkan persentase aktivitas siswa dengan rata-rata 83% pada siklus I dan meningkat 87% pada siklus II. Selanjutnya, grafik 4 menunjukkan hasil observasi terhadap pengelolaan pembelajaran oleh guru, persentasenya yaitu sebesar 78% pada siklus I dan meningkat 85% pada siklus II. Persentase aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru keduanya mencapai lebih dari 75%, yang artinya memiliki kriteria baik.

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru kelas mengevaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus I adalah secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kendala diantaranya media ular tangga yang digunakan ukuran sedang sehingga siswa berdesakan pada saat turnamen, dan soal-soal

pada saat turnamen tertulis langsung pada media ular tangga sehingga siswa menghafalkan jawaban pada saat turnamen berlangsung. Pada siklus II, media ular tangga yang digunakan sudah cukup menarik, dengan ukuran yang besar serta kartu soal yang terpisah dari media ular tangganya. Pada akhir siklus II, kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa mencapai KKTP dan ketuntasan belajar mencapai 75%, aktivitas siswa serta pengelolaan pembelajaran dinyatakan baik, sehingga penelitian ini dinyatakan selesai.

Menurut Fathurrohman dan Sutikno, belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri yaitu yang pertama daya serap bahan yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi, baik secara individu maupun kelompok, yang kedua perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pengajaran khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok, dan yang ketiga terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi ke tahap berikutnya (Setianingsih et al., 2021). Dari ketiga ciri tersebut dapat diketahui bahwa keberhasilan belajar

meliputi aspek kognitif (kecerdasan intelektual), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan fisik).

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, yang dibuktikan dengan tingginya persentase nilai aktivitas siswa, yang kemudian berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Diah & Siregar, 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model TGT mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui diskusi kelompok dan kompetisi akademik. Selain itu penggunaan media ular tangga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suyanto dan Jihad dalam (Musdalifah, 2023), bahwa melalui

pembelajaran kooperatif dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, akan memberikan dampak positif terhadap interaksi dan komunikasi yang berkualitas sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Suasana menyenangkan juga terlihat saat siswa melakukan kegiatan permainan, hal ini dibuktikan dengan tingginya aktivitas siswa yang ditunjukkan sepanjang proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Anwar (Anwar, 2018) dalam bahwa tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan suasana menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat mengurangi sifat monoton dan suasana membosankan di dalam kelas. Permainan juga membantu meningkatkan ketertarikan dan rasa senang siswa kepada pelajaran. Adanya kompetisi dan penghargaan yang diberikan kepada individu dan kelompok memotivasi siswa untuk belajar dan berusaha memahami materi yang dipelajari. Hasil tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suyanto dan Jihad bahwa bermain merupakan metode belajar yang paling efektif bagi anak di kelas

bawah yakni sekolah dasar (Rahmadani et al., 2024). Ketika anak merasa senang dan nyaman, mereka akan mampu belajar dengan baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 01 Paninjauan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 64,28 pada pra siklus menjadi 85,71 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 43% menjadi 86%. Keberhasilan ini didukung oleh peningkatan aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran guru dengan kategori baik. Bagi peneliti lain yang mengambil topik serupa, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dengan menerapkan pada sampel yang lebih besar, materi pembelajaran yang lain, dan menggunakan media permainan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D. H., Rezania, V., & Fihayati, Z. (2023). The Effect of Teams

Games Tournament Assisted by Flipcharts on the Cognitive Abilities of Elementary School Students. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 10(3), 578–594.

Anwar, S. S. (2018). *Model Pendidikan Agama Islam Berbasis Lingkungan*. Indragiri Hilir: PT. Indragiri Dot Com.

Dahlia, D., & Anggraini, P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Reciprocal Teaching Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 79–88.

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 02(02), 235–244.

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042.

Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Didaktika*, 10(2), 95–106.

Guswita, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan menggunakan Model Collaborative Learning : Studi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal*

- Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 58–67.
- Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.
- Jannah, R., Soraya, R. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1991–1998.
- Khatimah, H., & Sejarah, S. P. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran Sejarah Siswa melalui Model Pembelajaran Example dan Non Example pada Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 3(1), 36–41.
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151.
- Lamusu, C. A., Armeth, A., Al, D., & Asma, A. (2024). Application of the Teams Games Tournament Learning Model Based on the Number Monopoly Game in Improving Elementary School Students' Mathematical Understanding. *Journal of Elementary Educational Research*, 4(1), 1–12.
- Lubis, R. A. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas V MIN 1 Sibolga. Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 316–327.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Journal of Science Education*, 2(1), 48–66.
- Nasywaa, K., Audila, R., Nuranida, S., Kurnia, V., & Hopemana, T. A. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pedagogik*, XII(2), 87–98.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–7.
- Rahmadani, A., Hasanah, N., & Utami, P. (2024). Efektivitas Gerak Lokomotor Melalui Metode Bermain di SDN107399 Bandar Khalipa. *Jurnal Media Informatika*, 5(2), 114–118.
- Rejeki, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa MIN 16 Bener Meriah. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Teknologi*, 1(2), 172–183.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Syakroni, M., Pratiwi, V. E., & Farhanudin, M. (2026). Peran Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(02), 303–312.
- Ummah, S. R., Mulyani, E. W., & Rosyidah, N. (2025). Optimalisasi Peran Guru dalam Pembelajaran Efektif dan Manajemen Kelas yang Kondusif. *Jurnal Unusida*, 3(2), 101–109.
- Wahid, C. I. (2023). *Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Sikap Demokratis Siswa di SMA Cenderawasih 1 Jakarta*. PTIQ Jakarta.
- Yumna, Jaili, H., Tupas, P. B., Azima, N. F., Minsih, Dahliana, D., & Fransiska, N. (2024). Transformative Learning Media for Generation Z: Integrating Moral Values through Interactive e-Books in Islamic Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 6(3), 403–422.
- Zalukhu, C. A. N., Ndruru, M., Waruwu, L., & Bawamenewi, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Berita di SMP Negeri 1 Afulu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8856–8864.