

Arum Kinasih, & Matsuri. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .*Didaktika Dwija Indria*, 14 (1), 184-192. : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.184-192>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Arum Kinasih¹, dan Matsuri²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: *arumkinasih@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:	Abstrak
team games tournament; elementary school; benda konkret;	<i>This study aimed to examine the influence of applying the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning strategy, supported by the use of concrete object media, on mathematics attainment in the topic of plane figures among fifth-grade students at SD Negeri Rejosari. Employing a quantitative approach and a quasi-experimental design, preliminary analyses confirmed that the data complied the assumptions of normality and homogeneity. The experimental group obtained a mean post-test score of 79.77, while the control group achieved 70.53. The independent sample t-test yielded a significance value of 0.003 ($p < 0.05$), suggesting a statistically meaningful divergence across the two groups. The TGT approach promoted active student participation, enhanced teamwork, and increased motivation and conceptual understanding. The incorporation of concrete media facilitated learning by connecting abstract mathematical concepts to tangible, real-life experiences. This</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 1, Februari, 2026, Halaman. 184-192

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.184-192>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

finding aligns with Jean Piaget's cognitive development theory, which emphasizes the importance of experiential learning during the elementary school years. In summary, the implementation of the TGT model in combined with concrete object contributed significantly to the improvement of students mathematical learning performance

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Matematika menjadi bagian penting dari mata pelajaran yang perlu diberikan perhatian mendalam guna menunjang upaya peningkatan kualitas pendidikan (Pulungan, 2020). Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, Indonesia menduduki tingkatan ke-70 dari 81 negara di bidang matematika. Skor matematika Indonesia tercatat sebesar 366, sementara rata-rata skor global mencapai 472, yang berarti terdapat selisih 106 poin dari rata-rata tersebut. Capaian ini menempatkan Indonesia pada kategori *low performance*, sehingga masih diperlukan banyak perbaikan dalam pembelajaran matematika. Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah belum mencapai tingkat efektivitas yang diharapkan (Gustiani & Puspitasari, 2021). Kondisi ini sering kali timbul akibat dominasi keterlibatan peran guru yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam proses belajar. Model pembelajaran seperti ini membatasi kesempatan peserta didik untuk mengasah dan mendalami pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Yuliana (20204), yang menemukan bahwa minimnya pemanfaatan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik mudah merasa mengantuk, cepat bosan, enggan belajar, atau terlibat dalam obrolan di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian akademik dan menurunkan minat belajar mereka (Yuliana et al., 2024). Di samping itu, tidak sedikit yang mempersepsikan matematika sebagai subjek yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, menakutkan, serta membosankan apabila tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Objek matematika bersifat abstrak khususnya materi bangun datar, sehingga matematika dianggap memiliki kesulitan yang tinggi dan penguasaan materi matematika menjadi sulit (Hakim et al., 2017).

Masalah Penelitian

Apabila masalah terkait rendahnya kemampuan pada materi bangun datar tidak segera ditangani maka akan berdampak pada peserta didik di tingkatan yang lebih tinggi. Misalnya ketika peserta didik naik kelas namun masih belum memahami materi bangun datar, hingga seterusnya bahkan hingga peserta didik mulai memasuki sekolah menengah. Diperlukan kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut adalah implementasi pendekatan kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian belajar dalam regu kecil di mana peserta didik dapat saling berkolaborasi, menyalurkan ide untuk membangun pemahaman, dan memecahkan masalah. Mereka melakukannya dengan penuh tanggung jawab serta didasari oleh ketergantungan positif antar peserta

didik yang sekaligus menjadi sarana untuk melatih kemampuan interaksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi (Anitra, 2021).

Keadaan Terkini Penelitian

Berdasarkan penelitian Utami pembelajaran model kooperatif telah menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran dengan pendekatan tradisional (Utami et al., 2021). Pendekatan pembelajaran kooperatif dikembangkan dalam sejumlah variasi seperti tipe model pembelajaran kooperatif, yaitu *team games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT, yakni model pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan langsung pada anak didik sehingga mendorong untuk berpartisipasi secara aktif (Wulandari, 2013). Model pembelajaran TGT, yakni peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa regu yang mencakup dari 5 hingga 6 anggota. Akan ada kompetisi yang mengharuskan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja sama (Handayani et al., 2020). Sejalan dengan temuan penelitian terdahulu berkaitan penerapan model pembelajaran TGT yang dijalankan oleh Ekawati menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan penerapan kartu domino berperan secara positif serta berpotensi memperkuat pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran IPA (Ekawati et al., 2024). Berdasarkan pemaparan tersebut maka diharapkan penggunaan model pembelajaran TGT dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di SD Negeri Rejosari.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Guru dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan antusiasme sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Di era teknologi yang terus berkembang, guru memiliki kemudahan dalam mencari referensi berbagai media pembelajaran yang dirancang agar relevan dengan isi materi dan kondisi peserta didik guna menunjang model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Jean Piaget menyatakan bahwa peserta didik kelas V yang rata-rata berusia 11 tahun telah menginjak fase operasional formal yang mengartikan telah mampu berpikir secara abstrak, menyusun hipotesis, serta memecahkan masalah tanpa selalu membutuhkan benda konkret (Marinda, 2020).

Untuk itu, peneliti menerapkan media benda konkret dalam kajian ini. Sebagai salah satu media pembelajaran, benda konkret berkontribusi dalam membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih optimal dalam proses belajar. Terutama untuk topik bangun datar, peserta didik membutuhkan objek konkret sehingga dapat mengamati secara langsung tidak hanya melalui imajinasi bentuk bangun datar tersebut. Pernyataan ini relevan dengan temuan penelitian Asadulloh yang memaparkan bahwasanya penerapan media berbasis benda konkret efektif guna mendukung peserta didik memahami terhadap konsep-konsep matematika secara lebih konkrit. Disamping itu, penggunaan media ini turut mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Asadulloh et al., 2024).

Kebaruan pada penelitian ini yaitu pada integrasi antara model pembelajaran TGT dengan penggunaan media benda konkret pada sekolah dasar. Meskipun model pembelajaran TGT telah banyak digunakan, penelitian ini menggunakan pendekatan baru dengan menggabungkan model pembelajaran TGT dengan media benda

konkret yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan peserta didik kelas V. Selain itu, penerapan model pembelajaran TGT di SD Negeri Rejosari sejauh ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian serupa khususnya dengan bantuan media benda konkret.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan desain *pre-test post-test control group design*. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Rejosari selaku kelas eksperimen sementara SD Negeri Cinderejo selaku kelas kontrol. Subjek mencakup peserta didik kelas V B SD Negeri Rejosari sejumlah 22 orang, sedangkan di SD Negeri Cinderejo melibatkan seluruh peserta didik kelas V sejumlah 19 orang. Instrumen penelitian diperoleh melalui uji validitas, reliabilitas, kesukaran butir, dan daya beda. Data dikumpulkan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* masing-masing terdiri dari 25 soal. Selanjutnya, menganalisis data dengan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Pasca semua prasyarat terpenuhi, dilaksanakan uji hipotesis dengan mempergunakan uji-t (Arikunto, 2013; Priyatno, 2008; Sugiyono, 2019). Indikator penelitian difokuskan pada kemampuan kognitif peserta didik

HASIL

Secara umum, capaian belajar peserta didik diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akan tetapi, penelitian ini hanya memfokuskan untuk ranah kognitif atau pengetahuan. Hasil *pre-test* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data *Pre-test*

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1	30	2	30	1
2	35	2	35	1
3	40	3	40	3
4	45	5	45	5
5	50	1	50	2
6	55	6	55	2
7	60	1	60	1
8	70	1	65	1
9	75	1	70	1
10			75	2
Total		22		19
Nilai tertinggi		75		75
Nilai terendah		30		30
Rata-rata		48,18		50,79

Merujuk tabel 1, terlihat bahwa nilai minimum dan maksimal baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan angka yang serupa, yakni 30 dan 75. Rata-rata nilai kelas kontrol, yaitu 48,18. Melainkan di kelas eksperimen memiliki rata-rata sedikit lebih unggul yaitu 50,79.

Tabel 2. Data *Post-test*

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1	65	2	55	1
2	70	3	60	3
3	75	5	65	3
4	80	5	70	4
5	85	3	75	4
6	90	1	80	3
7	95	1	90	1
8	100	2		
Total		22		19
Nilai tertinggi		100		90
Nilai terendah		65		55
Rata-rata		79,77		70,53

Mengacu tabel 2, terlihat bahwa nilai terendah dan tertinggi untuk kelas eksperimen masing-masing sebesar 65 serta 100, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 55 dan 90. Rata-rata nilai untuk kelas kontrol sebesar 79,77, sementara untuk kelas eksperimen sebesar 70,53.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	Sig.	Keputusan Uji
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,275	Berdistribusi normal
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,164	Berdistribusi normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,139	Berdistribusi normal
<i>Post-test</i> Kontrol	0,663	Berdistribusi normal

Sebagaimana tabel 3, nilai signifikansi untuk uji normalitas yang dihasilkan *pre-test* kelas eksperimen bernilai 0,275 sementara kelas kontrol bernilai 0,164 dengan artian kedua kelas menunjukkan $> 0,05$. *Post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi bernilai 0,139 sementara kelas kontrol sebesar 0,663 yang juga $> 0,05$. Dengan demikian, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pre-test</i>	0,246	1	39	0,623
<i>Post-test</i>	0,107	1	39	0,745

Mengacu tabel 4, nilai signifikansi *pre-test* tercatat sebesar 0,623 serta nilai signifikansi *post-test* bernilai 0,745 yang keduanya $> 0,05$. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya data *pre-test* dan *post-test* dari menunjukkan varians yang bersifat homogen.

Tabel 5. Uji Keseimbangan Nilai *Pre-test*

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
---	------------------------------

F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
0,246	0,623	- 0,675	39	0,504

Mengacu tabel 5, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh bernilai 0,504 mengartikan $> 0,05$. Hasil tersebut menandakan tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan awal peserta didik di kedua kelas berada dalam kondisi yang seimbang atau setara.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
0,107	0,745	3,131	39	0,003

Sebagaimana tabel 6, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 48,18 serta meningkat menjadi 79,77 saat *post-test*. Sementara itu, rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 50,79 dan *post-test* sebesar 70,53. Data ini memperlihatkan bahwasanya peningkatan capaian belajar di kelas eksperimen melampaui peningkatan yang terjadi di kelas kontrol, yang mengindikasikan implementasi pembelajaran dengan pendekatan model TGT didukung media benda konkret menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar.

Uji normalitas *pre-test* menerapkan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi bernilai 0,275 untuk kelas eksperimen serta 0,164 untuk kelas kontrol. Dikarenakan keduanya $> 0,05$, maka data *pre-test* kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Sementara, untuk *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,139 pada kelas eksperimen serta 0,633 untuk kelas kontrol. Nilai-nilai tersebut juga melebihi 0,05 oleh sebab itu dapat mengartikan bahwasanya data *post-test* kedua kelas berdistribusi normal. Maka, baik data *pre-test* ataupun *post-test* dari kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi normal.

Uji homogenitas terhadap data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,623, yang menunjukkan bahwasannya data tersebut bersifat homogen karena nilainya $> 0,05$. Begitu pula, uji homogenitas data *post-test* memperoleh nilai signifikansi 0,745 $> 0,05$ maka simpulan data tersebut bersifat homogen. Selain itu, hasil uji keseimbangan menggunakan nilai *pre-test* kedua kelas menunjukkan nilai signifikansi sejumlah 0,504 $> 0,05$, maka dinyatakan seimbang.

Berdasarkan uji hipotesis dengan uji-t yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen serta kontrol memperoleh nilai Sig. 0,003 $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak mengartikan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan. Oleh sebab itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas V SD Negeri Rejosari.

Hasil belajar dapat mengalami perubahan baik peningkatan atau pun penurunan yang disebabkan seiring adanya pengaruh aspek internal maupun eksternal (Wibowo et al., 2021). Faktor internal yang mendukung, seperti motivasi dan minat belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi keterlibatan orang tua serta lingkungan yang mendukung. Sebaliknya, hambatan dari dalam diri dapat berupa kondisi psikologis peserta didik, sedangkan dari luar berasal dari lingkungan yang kurang mendukung. Model pembelajaran TGT mampu menghadirkan suasana yang nyaman dan menggembirakan, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Di samping itu, penggunaan media benda konkret sangat membantu dalam menyampaikan materi dikarenakan tidak hanya mendengar, akan tetapi dapat melihat dan merasakannya secara langsung, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih merata dan aktif (Ramiati et al., 2022).

Penggunaan media benda konkret selaras dengan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget, yang mengemukakan bahwasannya anak usia sekolah dasar bertepatan dalam tahap operasional konkret dan akan lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung. Melalui media konkret, peserta didik dapat melakukan manipulasi, melakukan pengamatan, dan menyimpulkan dari aktivitas belajar, sehingga mempermudah pemahaman terhadap konsep yang bersifat abstrak. Penelitian oleh Asadulloh mendukung efektivitas media konkret dalam memahami konsep matematika. Dalam pembelajaran matematika, media konkret seperti kardus atau papan membantu memahami konsep luas dan keliling yang sulit jika hanya diajarkan secara verbal. Penggabungan model TGT dengan media konkret mendorong proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta membantu menjadi lebih aktif dan lebih terbantu dalam menguasai konsep yang dipaparkan.

Kajian ini memiliki sejumlah keterbatasan, yakni (1) Penelitian terbatas hanya satu mata pelajaran saja, yaitu matematika dengan fokus pada materi bangun datar. Dengan demikian, belum diketahui apakah model pembelajaran TGT akan efektif jika diimplementasikan untuk mata pelajaran lain yang berbeda karakteristik; (2) Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu jenjang pendidikan dan di satu sekolah oleh karena itu temuan belum dapat digeneralisasikan untuk jenjang atau sekolah lain; (3) Karakteristik peserta didik dalam penelitian ini mungkin tidak sama dengan di sekolah lain, sehingga tanggapan terhadap model dan media pembelajaran bisa saja berbeda

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah serta temuan data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan bantuan media benda konkret yang diterapkan dengan langkah yang sesuai, memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi bangun datar pada peserta didik kelas V di SD Negeri Rejosari. **Secara teoritis**, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media benda konkret tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik. **Secara praktis**, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media benda konkret dalam pembelajaran efektif

memfasilitasi keterlibatan peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif, diskusi kelompok, dan interaksi langsung dengan objek nyata

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asadulloh, Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Science Education Research*, 3(2), 43–49.
- Ekawati, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDIT Ummu Hafidzah Sibiru-Biru. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 140–144. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v7i1.600>
- Gustiani, D. D., & Puspitasari, N. (2021). Kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi operasi pecahan kelas VII di Desa Karang Sari. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 435–444. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i3.947>
- Hakim, Y. P. N., Chumdari, & Siriyanto, M. I. (2017). Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan melalui implementasi model teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(9).
- Handayani, S., Poerwanti, J. I. S., & Wahyuningsih, S. (2020). Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5), 1–6.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Priyatno, D. (2008). *Mandiri belajar SPSS: Untuk analisis data dan uji statistik*.
- Pulungan, J. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika SD bernuansa rumah adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 5(1), 31–36.
- Ramiati, E., Mashuri, I., & Wariyani, D. (2022). Pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 60–72.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Utami, P., Kadir, K., & Herlanti, Y. (2021). Meta-analisis pembelajaran kooperatif di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 106–115. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.39574>
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi kasus faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.

<https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>

Wulandari, H. (2013). Pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kemampuan konsep bangun ruang. *Didaktika Dwija Indria*, 1(7), 1–4.

Yuliana, Rianto, S., & Setriani, L. (2024). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal of Education*, 4(3), 1086–1089.