

## ***Application of the Teams Games Tournament Model to Mathematics Learning Outcomes in Elementary Schools***

**Eri Cahyati**

SD Negeri Purworejo Temanggung  
cahyatierr@gmail.com

---

### **Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

### **Abstract**

*Education is a whole series of activities organized by educators for students in all aspects of potential student development to achieve goals. Educational goals can be achieved through learning activities that are able to build and develop students' overall knowledge. Including learning Mathematics. So far, mathematics is considered a difficult subject so that students are less interested. The purpose of this study is to describe the application of the Team Games Tournament model to mathematics learning outcomes in elementary schools. The results of this research are: (1) The Teams Games Tournament (TGT) learning model is one of the cooperative learning models that teaches students to understand concepts actively, creatively, interactively, effectively and pleasantly by students, so that concepts are easy to understand and last a long time in memory. student. (2) Learning Teams Games Tournament (TGT) students will be more interested and more enthusiastic in participating in learning and finally students' learning outcomes on fractional numbers will increase.*

**Keywords:** *Team Games Tournament, Learning outcomes*

### **Abstrak**

Pendidikan adalah keseluruhan rangkaian kegiatan yang diselenggarakan oleh pendidik untuk siswa pada semua aspek perkembangan siswa potensi untuk mencapai tujuan. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang mampu membangun dan mengembangkan pengetahuan siswa secara keseluruhan. Termasuk dipembelajaran Matematika. Selama ini matematika dirasa sebagai pelajaran yang sulit sehingga siswa kurang tertarik. Tujuan dari studi ini adalah untuk menggambarkan penerapan model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. Hasil peneltan ini adalah: (1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model cooperative learning yang mengajarkan siswa memahami konsep - konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan siswa, sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam ingatan siswa. (2) Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan tertarik dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan akhirnya hasil belajar siswa materi bilangan pecahan akan meningkat.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament, Learning outcomes*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## **PENDAHULUAN**

Dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai skenario untuk menentukan hasil belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013:5).

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:2) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk skor setelah diberikan tes pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh menjadi acuan untuk melihat kemampuan siswa. Jadi hasil belajar merupakan kemampuan siswa berupa skor angka melalui proses belajar.

Hasil belajar yang paling rendah dari semua mata pelajaran yang diajarkan guru yaitu matematika. Matematika dianggap sulit bagi siswa, karena berkaitan dengan penalaran dan berhitung. Semakin siswa tidak bisa, guru semakin bernada tinggi dalam menjelaskan berharap siswa akan paham. Namun kenyataannya siswa akan takut dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Terbukti hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Purworejo pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang diperoleh melalui ulangan harian masih dalam kategori rendah.

Berdasarkan masalah di atas agar hasil belajar sesuai yang diharapkan, sudah semestinya guru berupaya mencari cara agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal apabila metode, model pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan menarik siswa. Salah satu model pembelajaran yang menjadi alternatif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)**

TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries, Keth Edward dan Slavin pada tahun 1995 (Trianto, 2010: 83). Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. (Miftakhul Huda, 2014: 197).

TGT merupakan sebuah model pembelajaran dimana siswa dikelompokkan ke dalam tim dengan kemampuan heterogen untuk berkompetisi dalam suatu permainan. Tujuan TGT adalah untuk menciptakan suasana kelas yang efektif sehingga siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengupayakan keberhasilan tim.

Menurut Johnson & Johnson (Trianto, 2010:53) menyatakan bahwa diantara beberapa model pembelajaran yang ada, model pembelajaran Kooperatif Learning dirasa sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar dapat menghasilkan hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan guru yang menggunakan metode kontekstual. Salah satu model cooperative learning ini adalah model pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### **B. Karakteristik *Teams Games Tournament***

Menurut Slavin (2011:67) karakteristik dalam TGT adalah:

#### **1. Penyajian kelas**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Di samping itu, guru juga menyampaikan tugas, tujuan, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar

memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *Game/* turnamen karena skor *Game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Guru membagi siswa dalam kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 - 6 orang anggotanya heterogen. Dengan adanya heterogenitas antar kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa belajar secara kompetitif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *Game/*turnamen. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan modul. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Penataan ruang kelas diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

3. *Game*

Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi dengan nomor, skor, pertanyaan, dan jawaban mengenai materi. *Game* dimainkan oleh tiga siswa pada sebuah meja, dan masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda yang dipilih secara acak.

4. *Tournament*

Merupakan struktur *Game* yang dimainkan. Biasanya diselenggarakan pada akhir pekan atau unit, setelah guru melaksanakan penyajian materi dan tim telah berlatih dengan lembar kerja. Turnamen 1, guru menempatkan siswa ke meja turnamen, tiga siswa terbaik pada hasil belajar yang lalu pada meja 1, tiga siswa berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang sama ini memungkinkan siswa dari semua tingkat pada hasil belajar yang lalu memberikan kontribusi pada skor timnya secara maksimal jika mereka melakukan yang terbaik.

5. Pengakuan kelompok (*teams recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Sedangkan menurut Respati, 2013 karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *Games* tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.

Sehingga aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna

### **C. Langkah –langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Langkah- langkah implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan standart proses yaitu: (1) Pendahuluan (Pra/awal pembelajaran/pemberian apersepsi); (2) Eksplorasi (Penyajian kelas secara klasikal); (3) Pengkondisian kelas (membagi kelas dalam belajar kelompok); (4)

Elaborasi (Permainan/*Game* dan Perlombaan atau turnamen sedang berlangsung); (5)Konfirmasi ( Pengumuman skor ); (6) Penutup (Penghargaan kelompok).

Menurut Slavin (Rusman, 2014: 225) “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (*Games*), pertandingan (tournament), dan penghargaan (team recognition)”.

Sedangkan Trianto (2010: 84) menyatakan langkah-langkah pembelajaran TGT, yaitu: “(a) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku; (b) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan (c) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu”.

Berdasarkan pada beberapa paparan teori di atas, disimpulkan bahwa langkah langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu: (a) Membentuk kelompok yang beranggotakan 5–6 siswa; (b) Guru menyiapkan materi pelajaran; (c) Para siswa memainkan permainan turnamen; (d) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, dan (e) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

Berikut tabel implementasi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, secara rinci adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Tabel Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Sintaks TGT	Langkah dalam Standar Proses	Kegiatan Guru
Penyajian kelas	Pendahuluan	Menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan materi yang akan diajarkan, dan memberi penjelasan kepada siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i> , mengkondisikan siswa dalam kelas menjadi beberapa kelompok. Memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
Bekerja dalam kelompok	Eksplorasi	Membimbing siswa dalam kelompok, memberikan penjelasan agar siswa memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Dan menyampaikan bahwa siswa akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin/nilai bagi tim mereka.
Permainan atau <i>games</i>	Elaborasi	Mendampingi siswa dalam melakukan permainan, serta memberikan pertanyaan dalam permainan yang disusun berdasarkan materi yang telah disajikan, guru meminta siswa mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor kartu.

Kompetisi atau turnamen	Elaborasi	Membantu siswa melakukan pertandingan yang dilakukan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan.
Pengakuan kelompok	Konfirmasi	Membantu siswa untuk melakukan penilaian dengan mempertimbangkan penilaian kelompok-kelompok yang lainnya dalam memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.

#### **D. Kelebihan dan kelemahan TGT**

Model TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Taniredja dkk (2011:72) kelebihan dari model TGT antara lain :

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu pada tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Siswa dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih sosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik
- g. Meningkatkan budi kepekaan dan toleransi

Berikut kelebihan model TGT menurut Rusman, (2014:224) yaitu:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi;
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;
- d. Motivasi belajar siswa bertambah;
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran;
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan
- g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

Sedangkan kekurangan dari model TGT menurut Taniredja dkk (2011:72) antara lain:

- a. Bagi guru
  1. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
  2. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru menguasai kelas secara menyeluruh.
- b. Bagi siswa
  1. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.
  2. Siswa sulit dikondisikan pada saat pembagian kelompok.

Menurut Rusman, (2014:224) kekurangan model TGT dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan, yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan bermain secara berkelompok dan menyenangkan dengan membentuk anggota 4-6 orang per kelompok. Agar tujuan pembelajaran menggunakan model TGT dapat tercapai dengan maksimal dalam kelompok harus saling bekerjasama dan mendukung sesama anggota tim, sehingga kekurangan – kekurangan dalam model TGT dapat dihindari.

#### **E. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nawawi (dalam Ahmad Susanto, 2013:05) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Sama halnya menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015:20), mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola - pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap - sikap, apresiasi dan keterampilan.

Selain itu, menurut Lindgren (dalam Thobroni, 2015:22), mengatakan bahwa hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan - perubahan dalam bidang pengetahuan atau pengalaman dalam bidang keterampilan, nilai dan sikap yang dicapai oleh siswa setelah belajar.

#### **F. Hakikat Matematika**

Menurut Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang standar isi, Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara deduktif; ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil (Ruseffendi dalam Heruman, 2013:1).

Sedangkan menurut Ismail dalam Hamzah, Muhlisrarn, 2014:48 hakikat matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah masalah numeric, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut maka yang dimaksud Matematika dalam penelitian ini adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk - bentuk atau stuktur - stuktur yang abstrak dan hubungan diantara hal - hal itu. Untuk dapat memahami stuktur serta hubungan - hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep - konsep yang terdapat dalam matematika.

#### **G. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan

seseorang (isi pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah, pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/ sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah. (Wahyudi, 2013: 10-11)

Adapun menurut Ahmad Susanto, 2013: 186-187 mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan, mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut pembelajaran matematika merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam menangkap materi matematika melalui serangkaian kegiatan yang terencana.

#### **H. Hubungan TGT dengan hasil belajar**

Penelitian yang dilakukan oleh Wasri Ningsih dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Siswa kelas V SD N Bakaran Kulon 03 Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD N Bakaran Kulon 03.

Penelitian yang dilakukan oleh Eri Cahyati (2016) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD N Mojotengah 2 Temanggung Semester II Tahun 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 5 SDN Mojotengah 2 Temanggung.

Pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar kebanyakan masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Oleh sebab itu, penulis mencoba untuk menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Di dalam langkah - langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat kerja kelompok, diskusi kelompok, permainan, dan demonstrasi di depan kelas. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat mengembangkan pemahaman dan memunculkan aktivitas serta meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan dan pertandingan atau turnamen ini guru akan membimbing dan memfasilitasi siswa sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami kegiatan belajar mengajar dan materi pelajaran akan lebih baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **SIMPULAN**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model *cooperative learning* yang mengajarkan siswa memahami konsep - konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam ingatan siswa. Sehingga dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran dan akhirnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika akan meningkat. akan menngkat.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyati, Eri. 2016. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN Mojotengah 2 Temanggung Semester Tahun Pelajaran 2015/2016. <https://repostory.uksw.edu/handle/123456789/10926> diakses pada tanggal 29 April 2021
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, Ali dan Muhsrarn. 2014. Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika. (Jakarta:Raja Grafindo Persada).
- Heruman. 2013. Model Pembelajaran Matematika Di SD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftakhul. 2014. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2007. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud. Departemen Pendidikan Nasional. 2001. Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Jakarta: Depdiknas
- Kemendikbud. 2006. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud. Departemen Pendidikan Nasional. 2001. Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Jakarta: Depdiknas
- Kunandar. 2013. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ningsih, Wasri. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Siswa kelas V SD N Bakaran Kulon 03 Tahun Pelajaran 2016/2017. <https://repostory.uksw.edu/jspu/handle/123456789/15256> diakses pada tanggal 30 April 2021 <https://eprints.umm.ac.id/38282/3/2.%20BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 28 April 2021
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Jurnal Penelitian UNS. 1 (2), hlm. 1-10.
- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert, E. 2011. Cooperative Learning. Bandung : Nusa Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thobroni, M. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Meda.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran inovatf-Progresif. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tukiran, Taniredja dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatf. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi & Inawati. 2012. Pemecahan Masalah Matematika. Salatiga: Widya Sari Press.