

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Question Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri

Kuni Faizatun, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret

kunifaizatun@student.uns.ac.id

Article History

received 30/6/2026

accepted 31/8/2026

published 10/9/2026

Abstract

The mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 3 Kalirejo are low. Based on the pretest, 25 or 89% have not reached the KKTP. This study aims to describe the steps for implementing the TGT type of cooperative learning with question cards, improving mathematics learning outcomes, and describing obstacles and solutions in its implementation. This study used Classroom Action Research in three cycles. The research subjects were teachers and fourth-grade students. Data collection techniques were tests, observations, and interviews. The results of the study showed (1) the application of the TGT learning model with question cards, namely: class presentation, organization, games with question cards, competitions with question cards, and group awards with question cards; (2) improving mathematics learning outcomes through the application of the TGT type of cooperative learning model with question cards; and (3) obstacles, namely: not providing opportunities to ask questions, not mastering the games and competitions, and not responding to questions. The solution is: providing optimal opportunities to ask questions, mastering the games and competitions, and randomly assigning students to respond to questions.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), question cards, learning outcomes*

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo rendah. Berdasarkan pretest, 25 atau 89% belum mencapai KKTP. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah penerapan kooperatif tipe *TGT* dengan *question cards*, meningkatkan hasil belajar matematika, serta mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam tiga siklus. Subjek penelitian guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan model pembelajaran *TGT* dengan *question cards* yaitu: penyajian kelas, pengorganisasian, permainan dengan *question cards*, pertandingan dengan *question cards*, dan penghargaan kelompok dengan *question cards*; (2) meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan *question cards*; dan (3) kendala yaitu: kurang memberikan kesempatan untuk bertanya, kurang menguasai permainan dan pertandingan, dan kurang menanggapi pertanyaan. Solusinya yaitu: memberikan kesempatan bertanya secara optimal, menguasai permainan dan pertandingan, dan menunjuk siswa secara acak untuk menanggapi pertanyaan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Question Cards, Hasil Belajar*



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

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi (IPTEK) telah menghadapi perkembangan yang signifikan. Dengan adanya perkembangan teknologi menimbulkan adanya berbagai pengembangan dalam proses pembelajaran terutama dalam bidang pendidikan (Rosnaeni, 2021). Menurut Setiawan, dkk (2021) keberhasilan dalam pendidikan terlihat dari tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan mampu bersaing secara global. Salah satu bentuk nyata keberhasilan dalam pembelajaran dapat ditunjukkan dengan hasil belajar selama proses pembelajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang penting dan menjadi urgensi untuk mengajarkan penalaran serta diharapkan mampu menambah kemampuan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir logis (Sumarjilah, 2015). Matematika penting karena menumbuhkan disiplin, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membantu mengatasi masalah sehari-hari. Menurut Kemendikbud (2025) matematika merupakan pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk berpikir logis, kritis, dan analitis sehingga belajar dalam memahami konsep, prinsip, dan solusi dalam matematika. Dalam proses penyampaian materi dikolaborasikan menggunakan media konkret untuk membangkitkan antusias siswa, sehingga dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, sebagian besar siswa sekolah dasar menghadapi masalah dalam memahami materi matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil *Trend in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* dalam bidang matematika pada tahun 2015 menghasilkan data bahwa siswa di Indonesia berada di posisi tingkat rendah. Data tersebut didukung oleh Nizam (Hadi & Novaliyosi, 2019) bahwa hasil data *TIMSS* tahun 2003, Indonesia di posisi peringkat 35 dari 41, kemudian hasil data *TIMSS* tahun 2007, Indonesia di posisi peringkat 36 dari 49 negara peserta, hasil data *TIMSS* tahun 2011, Indonesia di posisi peringkat 38 dari 42 negara peserta, dan hasil data *TIMSS* tahun 2015, Indonesia di posisi peringkat 44 dari 49 negara peserta.

Temuan permasalahan tersebut diperkuat berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran matematika berpusat pada guru dengan model ceramah, model pembelajaran belum maksimal, kurangnya penggunaan media konkret, serta suasana pembelajaran terkesan membosankan sehingga siswa sulit memahami materi dan hasil belajar matematika masih rendah. Tidak hanya itu, berdasarkan data *pretest* mendapatkan hasil dari total 28 siswa hanya 3 siswa atau sekitar 11% yang mencapai KKTP, sedangkan 25 siswa atau 89% memperoleh nilai di bawah KKTP. Data tersebut menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran matematika sehingga diperlukan peningkatan pada proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu oleh Kurniati, dkk., (2024) menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan antusias dan hasil belajar matematika dengan hasil siklus 1 dan 2 sebesar 87%. Namun penelitian ini hanya berfokus untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain juga dilakukan oleh Herawati, (2019, hlm. 55) bahwa keberhasilan belajar matematika memperoleh hasil siklus I yaitu 66,7%, siklus II yaitu 85,7%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu hanya melihat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk hasil belajar saja, oleh karena itu kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* untuk meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa berkelompok dengan kemampuan, gender, suku, dan ras yang beragam sehingga mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dilaluinya (Zaeni, dkk, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) di akhiri dengan permainan serta turnamen. Permainan dan turnamen dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dirancang sebagai kompetisi untuk menunjang pengetahuan siswa mengenai topik yang telah dipahami (Munawaroh, dkk, 2023). Upaya dalam mendukung keberhasilan penggunaan model tersebut perlu adanya media pembelajaran. Penggunaan media berpengaruh pada kegiatan pembelajaran karena memberikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan antusias siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *question cards*.

Media *question cards* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan untuk menumbuhkan rasa semangat, persaingan yang sehat, kerja sama dan keaktifan dalam proses pembelajaran (Kholipah, dkk., 2022). *Question Cards* dibuat melalui aplikasi canva dengan desain yang bagus dan juga menarik. Penggunaan media *question cards*, diharapkan dapat meningkatkan hasil khususnya pada pembelajaran matematika, mempermudah pemahaman materi yang disampaikan oleh guru supaya diterima dengan baik oleh siswa, serta mendorong siswa supaya lebih antusias baik dalam kelompok maupun individu. Penerapan media ini diharapkan dapat menunjang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama siswa.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi ciri-ciri bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026; (2) meningkatkan hasil belajar matematika matematika materi ciri-ciri bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026; dan (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi ciri-ciri bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bekerja sama antara guru kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo dengan peneliti. Subjek penelitian merupakan orang yang secara aktif terlibat dalam penelitian tindakan kelas (Umainah, dkk., 2020). Guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo dengan jumlah 28 siswa sebagai subjek dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan, untuk siklus ketiga terdapat satu pertemuan dengan total terdapat lima pertemuan. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi (Arikunto, dkk, 2017).

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo (Asman, 2021). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan evaluasi. Uji validitas data penelitian ini menggunakan data tes, wawancara, dan observasi sebagai triangulasi teknik dan triangulasi sumber diperoleh dari guru dan siswa. Menurut pendapat Milas dan Huberman menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dalam analisis data dimulai dari (1) reduksi data; (2) penyajian data; dan (3) penarikan kesimpulan (Latifah & Supena, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* dilaksanakan terhadap guru dan siswa melalui lembar observasi. Perbandingan hasil observasi terhadap guru dan siswa tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Question Cards*

Langkah	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
	%	%	%	%	%	%
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	73,95	71,87	87,50	84,37	95,83	87,50
Pengorganisasian (<i>Teams</i>)	76,04	65,62	85,41	86,45	93,75	91,66
Permainan (<i>Games</i>) dengan media <i>question cards</i>	75,00	75,00	88,54	84,37	95,83	93,75
Pertandingan (<i>Tournament</i>) dengan media <i>question cards</i>	75,00	75,00	84,37	82,29	89,58	87,50
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>) dengan media <i>question cards</i>	73,95	75,00	86,45	83,33	95,58	87,50

Berdasarkan tabel 1, simpulkan bahwa pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *question cards* dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Hasil observasi guru pada siklus I rata-rata 74, 79%, siklus II 86,45, sedangkan siklus III 94,16. Hasil observasi siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase 72,91%, siklus II sebesar 84,16, dan siklus III sebesar 90,00%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* dilaksanakan selama tiga siklus lima pertemuan. Menurut Sholih (Marlita, dkk., 2023, hlm. 1648) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* secara urut terdiri dari: (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*); (2) tahap pembentukan kelompok (*teams*); (3) tahap permainan (*games*); (4) tahap pertandingan (*tournament*); dan (5) tahap penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam sumber lain menurut Slavin (Hadi, F., 2017, hlm. 19) terdapat 5 langkah penerapan model pembelajaran kooperatif meliputi, tahap presentasi kelas, pembelajaran kelompok, *games* (permainan), *tournament* (kompetisi), dan penghargaan kelompok.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Question Cards*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *question cards* dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran. Berdasarkan pendapat Sholih (Marlita, dkk., 2023, hlm. 1648) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* secara urut terdiri dari: (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*); (2) tahap pembentukan kelompok (*teams*); (3) tahap permainan (*games*); (4) tahap pertandingan (*tournament*); dan (5) tahap penghargaan kelompok (*team recognition*). Langkah-langkah yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presesntation*)

Pada langkah penyajian kelas atau *class presentation*, guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk belajar, menyampaikan tujuan dan manfaat yang

akan siswa dapat setelah mengikuti pembelajaran, dan penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutiman (Sholihah, A., 2016, hlm. 48) bahwa penyajian kelas atau *class presentation* diberikan oleh pendidik untuk menyajikan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, pokok materi dengan pengajaran langsung yang dilakukan melalui diskusi singkat yang dipimpin oleh guru.

- b. Pengorganisasian (*Teams*)
Pada langkah pengorganisasian (*teams*), Guru mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil secara heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-6 orang. Sejalan dengan pendapat Fauzi dan Masrupah (2024, hlm. 12) bahwa dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT*, guru menempatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen yang beranggotakan 4 hingga 6 orang yang didasarkan dari berbagai faktor seperti jenis kelamin, ras, etnis, dan nilai akademik. Selain itu, pada langkah ini guru juga membagikan LKPD yang harus diselesaikan secara kelompok, serta guru menjelaskan teknis pengerjaannya sekaligus memberikan bimbingan diskusi kelompok dan membantu ketika mengalami kesulitan.
 - c. Permainan (*Games*) dengan media *question cards*
Pada langkah permainan atau *games* dengan media *question cards*, guru memberikan motivasi siswa agar aktif dan bekerja sama, mendampingi jalannya permainan, memberikan arahan dalam permainan serta menyajikan pertanyaan-pertanyaan dengan media *question cards* yang digunakan untuk menguji pemahaman serta meminta siswa untuk membacakan dan menjawab pertanyaan tersebut. Kehadiran permainan dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartika (2025, hlm. 140) bahwa pada tahap permainan atau *games* pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan permainan
 - d. Pertandingan (*Tournament*) dengan media *question cards*
Pada langkah pertandingan atau *tournament* dengan media *question cards*, guru mengarahkan siswa untuk melakukan pertandingan, membimbing perwakilan kelompok dalam pertandingan, mengelola pertandingan, dan mencatat hasil pertandingan. Pelaksanaan pertandingan atau *tournament* dengan media *question cards* dilaksanakan dengan mengadakan kompetisi antar kelompok dan mengarahkan siswa untuk aktif dan bekerja sama sesama anggota. Hal ini sejalan dengan pendapat Salsabila (2025, hlm. 277) bahwa kegiatan pertandingan yang dilakukan oleh siswa akan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam proses pertandingan.
 - e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) dengan media *question cards*
Pada langkah penghargaan kelompok atau *team recognition* dengan media *question cards*, guru memberikan penilaian dan penguatan terhadap jawaban siswa. Selain itu guru juga memberikan penghargaan dan apresiasi terhadap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pemberian penghargaan dan apresiasi sejalan dengan pendapat dari Usman, dkk. (2024, hlm. 538) bahwa pemberian penghargaan kecil dan apresiasi pada siswa dapat mendorong mereka lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran.
2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri-ciri Bangun Datar
Hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalirejo selalu mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peneliti memiliki fokus terhadap hasil belajar ranah kognitif dengan indikator capaian penelitian sebesar 85% dan KKTP sebesar 75. Perbandingan hasil peningkatan hasil belajar matematika materi ciri-ciri bangun datar disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri-ciri Bangun Datar

Keterangan	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
Nilai tertinggi	92	100	100	100	100
Nilai terendah	50	50	58	67	67
Rata-rata	71,10	81,85	83,67	86,00	89,10
Siswa Tuntas (%)	53,57	71,42	78,57	85,71	97,85
Siswa Belum Tuntas (%)	46,42	28,57	21,42	14,28	7,14

Berdasarkan tabel 2, disimpulkan bahwa persentase jumlah siswa tuntas mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai dengan hasil rata-rata siswa setiap pertemuan. Persentase ketuntasan siswa siklus I pertemuan 1 yaitu 71,10%, pertemuan 2 sebesar 81,85%. Kemudian, pada siklus II pertemuan 1 meningkat 83,67%, pertemuan 2 sebesar 86,00%. Sedangkan siklus III mengalami peningkatan signifikan menjadi 89,10%. Peningkatan hasil belajar antarsiklus sudah mencapai indikator capaian penelitian sebesar 85%. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniati, dkk., (2024, hlm. 232) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media *question cards* dapat meningkatkan hasil belajar matematika melalui langkah pembelajaran yang sesuai.

3. Kendala Dan Solusi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Dengan Media *Question Cards*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media *question cards*, dapat disimpulkan bahwa kendala dan solusi yang dihadapi pada siklus I sampai siklus III yaitu: (1) belum memberikan kesempatan; (2) belum memberikan bimbingan secara maksimal dalam kelompok; (3) kurang menguasai aturan dan arahan dalam permainan; (4) belum memberikan arahan kepada siswa untuk mengikuti pertandingan sesuai aturan; (5) kurang memberikan penilaian dan penguatan terhadap jawaban siswa; dan (6) beberapa siswa tidak menanggapi pertanyaan dari guru. Didukung dengan pendapat Hanifah dan Budiman, (2023. Hlm. 119) bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya akan mengurangi keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu; (1) lebih memaksimalkan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait hal yang belum dipahami; (2) memberikan bimbingan secara maksimal dan merata dalam kelompok; (3) lebih mempersiapkan diri dalam menguasai aturan permainan dan memberikan arahan yang lebih optimal; (4) memberikan arahan dan konsekuensi bagi siswa yang tidak mengikuti arahan dalam pertandingan; (5) memberikan penilaian dan penguatan terhadap jawaban siswa dengan tegas dan jelas; dan (6) guru memilih siswa secara acak untuk menanggapi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) dengan media *question cards* yaitu: (a) penyajian kelas (*class presentation*), (b) pengorganisasian (*teams*), (c) permainan (*games*) dengan media *question cards*, (d) pertandingan (*tournament*) dengan media *question cards*, dan penghargaan kelompok (*team recognition*) dengan media *question cards*. (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) dengan media *question cards* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi ciri-ciri bangun datar, terbukti dengan

peningkatan rata-rata siklus I pertemuan 1 yaitu 71,10%, pertemuan 2 sebesar 81,85%. Kemudian, pada siklus II pertemuan 1 meningkat 83,67%, pertemuan 2 sebesar 86,00%. Sedangkan siklus III mengalami peningkatan signifikan menjadi 89,10%. (3) kendala dan solusi dalam penelitian ini, (a) belum memberikan kesempatan; (b) belum memberikan bimbingan secara maksimal dalam kelompok; (c) kurang menguasai aturan dan arahan dalam permainan; (d) belum memberikan arahan kepada siswa untuk mengikuti pertandingan sesuai aturan; (e) kurang memberikan penilaian dan penguatan terhadap jawaban siswa; dan (f) beberapa siswa tidak menanggapi pertanyaan dari guru. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu; (a) lebih memaksimalkan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait hal yang belum dipahami; (b) memberikan bimbingan secara maksimal dan merata dalam kelompok; (c) lebih mempersiapkan diri dalam menguasai aturan permainan dan memberikan arahan yang lebih optimal; (d) memberikan arahan dan konsekuensi bagi siswa yang tidak mengikuti arahan dalam pertandingan; (e) memberikan penilaian dan penguatan terhadap jawaban siswa dengan tegas dan jelas; dan (f) guru memilih siswa secara acak untuk menanggapi pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara
- Asman, A. (2021). Sumber Data, Populasi, dan Sampel Penelitian Hukum Islam. *Artikel*
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20.
<https://share.google/aJn9eKtkqcec6SSZG>
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019, November) TIMSS Indonesia (Trends in International mathematics and science study), In *Prosiding Seminar Nasional & Call ForPapers*.
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/viewFile/1096/754>
- Hadi, F. R. (2017). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 18-25.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/1829>
- Hanifa, M., A., & Budiman, I., A., (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117-120.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/bip/article/view/444>
- Herawati, Nita Sunarya. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dengan Metode Tgt (Teams Game Turnament) Pada Kelas Iv Mi Nw Karang Baru Tahun Pelajaran 2019/2020." *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 55-63.
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Profesionalism*, 3(1), 133-143.
<https://dx.doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-144>
- Kalifah, D. R. N. (2025). Implementation of Team Games Tournament Learning Model to Improve Science Learning Outcomes. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 69-83.
<https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/42594>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2025). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43-52.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/download/18626/3076/35922>
- Kurniati, E., Ningsih, N. F., Putri, N. A., & Rahayu, S. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 190 BARRU. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 232-241.
<https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/5074/3131>
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish
- Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1175-1182. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.887>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtdaiyah*, 7(4), 1646-1660.
<https://www.jurnal.stiqamuntai.ac.id/index.php/almadrasah/article/viewFie/2683/1202>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314-341.
<https://jip.ioln.org/index.php/pendidikan>
- Nurfajriah. (2021). Penerapan Media Kartu Soal Dan Lembar Kerja Siswa Yang Berbasis Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Implementation of Question Card Media and Student Worksheet Based on Team Games To. *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, 132-136.
- Rosnaeni, (2022). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
<https://journal.uui.c.id/ajie/articel/view/971>
- Salsabila, N. A., Al Karamy, A. S., Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahliah, I., & Supena, A. (2025). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa (studi kegiatan praktik pengenalan lingkungan persekolahan di sman 6 pandeglang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. 3 (1), 270-281.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Setiawan, F., Gita, D., J., Rivaldo, A., & Nursiman, P., S. (2021). Analisis Kebijakan Peta Jalan Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 6(1), 40-48.
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v6i1.618>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
<https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>
- Sholikhah, A. B., Cahyono, B. E. H., & Andriani, I. Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Winongo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 125-136.
<https://share.google/tMcZ0JVuKvItns5Rk>
- Sumarjilah, Y. (2015). Penggunaan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada

- Siswa Kelas I Sdn Rejoagung 01 Kabupaten Jember. ©*Pancaran*, 4(4), 69–77.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/2179>
- Umainah, S. P., Setyowati, R. D., & Sugiyanti. (2020). Proses Berpikir Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya di Tinjau dari Adversity Quotient. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Senatik*, 5, 106.
- Ummah, I. W. (2021). The Effect Of The TGT (Teams Games Tournament) Learning Model On The Collaborative Skills Of Class VI Students On The Theme Of Unity In Difference. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 6, pp. 837-842).
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/68587>
- Usman, T., Nengsi, W., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan minat belajar melalui pemberian apresiasi dan penguatan positif pada peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Negeri Parang Tambung 1. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 529-540.
<https://e-journal.my.id/cjpe>
- Zaeni, Johara, A., Hidayah, & Fitria, F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*. 416-425.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/3086>