

Analisis penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar

K Anindyana^{1*}, J Daryanto², and SB Kurniawan²

¹ Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No.449 Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

² Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No.449 Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*kholifahanindyana@student.uns.ac.id](mailto:kholifahanindyana@student.uns.ac.id)

Abstract. This study aims to analyze the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model to the multiplication of grade III students. About the implementation of learning, model syntax, and interaction and interest in learning multiplication. The research subjects were teachers and third grade students. This research is a descriptive qualitative research based on field phenomena. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data validity is used with data triangulation techniques. The analysis technique used is the data analysis technique of Miles and Huberman. The results of this study indicate that the teacher has carried out learning through the application of models very well. Teachers have implemented innovative learning with the TGT model, through student-centered learning, contact of view, active involvement of students, enthusiasm and interest in learning, and good interaction. The problem is solved by using an innovative tgt type model. Teachers have long used the tgt model to learn multiplication, adapting the 2013 curriculum and innovative learning. So that it can be seen that the success in applying the tgt model to understanding, interest in learning and multiplication learning outcomes of students at SDN Pondok is quite good.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *innovative learning model*, *math multiplication*, *Elementary School*

1. Pendahuluan

Pembelajaran berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran berdasarkan sistem Pendidikan ialah segala aktivitas yang meliputi interaksi peserta didik melalui sumber belajar, pedoman, dan lingkungan belajar untuk menuju tujuan pembelajaran berdasarkan proses belajar [1]. Pemerintah melalui kurikulum 2013 dalam permendikbud 57 tahun 2004, upaya untuk generasi bangsa dapat tumbuh dari proses belajar berhubungan dengan keterampilan abad 21. Pendidikan abad 21 berorientasi pada pengembangan strategi, Pendidikan menuntut peserta didik berpikir kritis [2]. Sehingga, peran guru sangat penting dalam merancang pedoman pembelajaran dalam proses belajar.

Pedoman pembelajaran faktor utama dalam proses belajar, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran, yang merupakan kerangka konseptual berfungsi sebagai pedoman aktivitas [3]. Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang digunakan oleh guru sifatnya inovatif dan tidak monoton, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik [4]. Proses pembelajaran kurikulum 2013 melibatkan inovasi penerapan model pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar menjadi hidup, berpengaruh pada pemahaman materi, melibatkan peran aktif peserta didik dan mempengaruhi minat belajar sehingga pembelajaran efektif [5].

Supaya proses belajar dapat terlaksana dengan baik, maka diterapkan model pembelajaran inovatif. Salah satu dari model pembelajaran inovatif ialah model *teams games tournament* (tgt), di sebut sebagai model inovatif karena dirancang berpusat pada peserta didik dan membuat peserta didik berpikir kritis memecahkan permasalahan menggunakan sintaks pembelajaran dilaksanakan dengan adanya belajar dalam kelompok [6]. Sintaks atau tahapan pada model *teams games tournament* (tgt) diantaranya, 1) adanya penyajian kelas (*class presentation*), 2) belajar secara berkelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), dan 4) penghargaan kelompok/pemberian reward (*team recognition*) [7].

Slavin mengatakan, pembelajaran ini berlangsung dengan berdiskusi, mengerjakan soal melalui *games* dan *tournament* sesuai waktu yang ditentukan. Kelebihan TGT ialah pembelajaran kooperatif yang semua anggota belajar bersama mengerjakan tugas dan melakukan kegiatan turnamen [8]. Kelebihan model ini ialah 1) mudah divariasikan, 2) menumbuhkan rasa percaya diri, 3) melatih kerjasama tim, 4) pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik. Sedangkan kekurangan model ini 1) memerlukan persiapan, 2) adanya persaingan.

Teams games tournament (tgt) dapat digunakan di pembelajaran matematika, membantu guru untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, peserta didik dapat berpikir kritis bersama kelompok memecahkan masalah, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik minat untuk memahami konsep tanpa merasa terbebani [9]. Karena, Matematika merupakan pembelajaran yang tak lepas dari kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika ialah proses belajar melalui interaksi aktif antara guru dengan peserta didik, kegiatannya memicu interaksi baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar ketika pembelajaran matematika berlangsung [10].

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran matematika di SDN Pondok menggunakan model untuk mencapai tujuan pembelajaran. Supaya proses belajar mengajar dapat terlaksana dan tujuan pembelajaran tercapai, perlu adanya keterampilan seorang guru dalam berinovasi. Guru dapat merancang model pembelajaran yang dapat mengatasi pembelajaran yang tergolong sulit bagi peserta didik. Dan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) merupakan model yang diterapkan oleh guru kelas III SDN Pondok pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian.

Ada beberapa alasan yang mendasari guru untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (tgt), yaitu diperlukannya pembelajaran inovatif, peserta didik jenuh saat belajar perkalian dan minat belajar matematika yang minim pada peserta didik [11]. Hal itu tentunya akan berpengaruh pada pemahaman peserta didik dan suasana belajar sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran. Dikarenakan hal tersebut, maka guru menerapkan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik dengan adanya belajar bersama melalui *teams games tournament* (tgt). Tujuannya yaitu agar dapat mengatasi permasalahan pembelajaran, sehingga menumbuhkan perhatian dan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran [12]. Proses belajar mengajar yang berhasil sangat ditentukan oleh peran guru dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model yang tepat disesuaikan dengan materi dan kemampuan peserta didik menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar [13]. Apalagi pembelajaran perkalian dengan pemahaman konsep perkalian dasar dan soal penyelesaian berupa angka angka.

Penelitian yang relevan memuat informasi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini ialah penelitian oleh Yenny Royani dan Jajang Bayu Kelana Tahun 2022 menjelaskan tentang konsep matematika yang dikembangkan melalui konteks berpikir tingkat tinggi sesuai pembelajaran abad 21 secara inovatif pada siswa sekolah dasar dengan penerapan model *teams games tournament*. Adapun keterbaruan penelitian ini yakni mengambil fokus penerapan model pada matematika materi perkalian yang telah diterapkan guru disesuaikan dengan kurikulum 2013 di kelas III SDN Pondok.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pondok Kecamatan Karanganyar Kabupaten Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggambarkan keadaan berhubungan dengan permasalahan berdasarkan fenomena lapangan secara lebih mendalam [14]. Metode pengumpulan informasi yang digunakan ialah observasi untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran

perkalian, wawancara dengan guru kelas III dan peserta didik kelas III, serta dokumentasi [15]. Data diperoleh dari deskripsi setiap komponen penerapan pembelajaran. Sumber data berdasarkan informan yang mampu memberi sumber bukti mendukung. Teknik uji validitas menggunakan triangulasi sumber (guru dan peserta didik kelas III) dan triangulasi teknik (interpretasi hasil observasi, wawancara dan dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis data oleh Miles dan Huberman yang diantaranya terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [16].

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, mempunyai maksud untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran perkalian di kelas III yang proses pembelajarannya dilakukan berdasarkan dengan sintaks penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt), melihat interaksi ketertarikan peserta didik ketika pembelajaran, serta hasil dari penerapan model. Pelaksanaan pembelajaran perkalian berpusat pada peserta didik. Melalui pembelajaran inovatif berdasarkan kurikulum 2013 dengan sintaks model pembelajaran *tgt*. Model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) memiliki sintaks atau tahapan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ketika melakukan pembelajaran di kelas dengan tujuan mengembangkan pemahaman dan minat ketertarikan belajar peserta didik. Hal yang dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung yaitu membuat rancangan pembelajaran disesuaikan dengan materi perkalian, sehingga berdampak positif pembelajaran lebih bermakna, membuat peserta didik tidak jenuh, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membangun ketertarikan belajar peserta didik. Hal tersebutlah yang membuat guru mengetahui respon belajar pada peserta didik. Indikator pada penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran perkalian, penerapan model pembelajaran *times games tournament* pada perkalian, serta interaksi dan minat belajar peserta didik. Sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

a) Hasil Penelitian

1) Sintaks/tahapan pembelajaran perkalian di kelas III SDN Pondok

Pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi tahapan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran. Guru melakukan orientasi, penyampaian tujuan dan materi perkalian. Guru menggunakan model pembelajaran inovatif berpusat pada peserta didik. Sesuai hasil observasi, guru menjelaskan tahapan pengerjaan sesuai dengan model yang digunakan. Guru selalu memperhatikan aktivitas peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, Guru memberikan arahan dan penguatan pemahaman selama proses belajar perkalian berlangsung. Pada pembelajaran perkalian dilakukan melalui diskusi kelompok, bertukar pendapat, dan bekerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik memahami soal dan menyelesaikannya bersama teman kelompok yang kemudian diberikan evaluasi oleh guru.

2) Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) pada perkalian kelas III

Model pembelajaran *tgt* dipilih dan diterapkan guru untuk mendalami materi perkalian. Berdasarkan wawancara, peserta didik aktif mengikuti tahapan pembelajaran dan bersemangat. Sehingga kegiatan belajar berlangsung efektif. Guru mendapatkan ide menggunakan model ini berhubungan dengan diterapkannya kurikulum 2013, kemudian adanya kebijakan mengenai pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dengan model *tgt* dilaksanakan beberapa tahapan, penyajian kelas, team, games, tournament, dan reward. Guru membentuk kelompok secara heterogen. Berdasarkan observasi, peserta didik antusias ketika sesi penyelesaian kartu soal dalam tahap games. Peserta didik bersemangat dalam berkompetisi mengumpulkan poin. Kegiatan tournament menggunakan soal tebak dan peserta didik berkompetisi menjawab dengan mengangkat tangan melalui perwakilan kelompok. Guru juga menggunakan soal berantai yang dikerjakan bergilir di depan papan tulis.

Guru selalu memastikan keadaan peserta didik di sela sela pembelajaran. Peserta didik mengatakan memahami perkalian jadi lebih mudah dan tidak bosan. Guru pasti selalu melakukan kegiatan memusatkan perhatian peserta didik agar fokus dan mau menyelesaikan secara berdiskusi aktif di kelompoknya. Peserta didik mengatakan bahwa seluruh peserta didik bersemangat belajar untuk mendapatkan poin, sehingga kelas menjadi ramai tetapi

menyenangkan. Peserta didik di kegiatan evaluasi terbukti memahami konsep perkalian dengan secara mandiri berlatih soal.

Guru mengatakan pembelajaran dengan model *teams games tournament* (tgt) berdasarkan kegiatan di kelas, membuat peserta didik dapat berpikir cepat dalam menyelesaikan soal bersama kelompoknya. Peserta didik saling membantu di dalam setiap kelompok. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran terlaksana dengan baik. Ada umpan balik antara guru dan peserta didik membuktikan bahwa proses belajar berjalan dengan baik.

3) Interaksi dan ketertarikan belajar peserta didik

Interaksi antar peserta didik berjalan dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dari adanya kegiatan diskusi bekerjasama. Sesuai hasil wawancara, peserta didik melalui belajar kelompok menjadi saling aktif bertukar pendapat. Interaksi antara peserta didik dengan guru terjalin baik, melalui adanya umpan balik saat penyajian kelas, guru memberikan arahan, maupun kunjungan guru ketika sesi games ke setiap kelompok untuk memberi penguatan. Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran terlihat dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menyimak dan mengikuti setiap tahapan proses belajar berkelompok menyelesaikan perkalian. Guru dan peserta didik melakukan kontak pandang secara langsung, sehingga seluruh peserta didik terlibat dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan tahapan pembelajaran.

b) Pembahasan

Pembelajaran perkalian di kelas III berpedoman pada rancangan sesuai sintaks pembelajaran model *teams games tournament* (tgt). Materi serta soal yang digunakan disusun dengan terstruktur melalui kartu soal, soal untuk ditempel di papan, serta soal tebakan. Guru ialah kunci dalam pelaksanaan pembelajaran, karena merupakan komponen yang melakukan interaksi dengan peserta didik baik menyampaikan materi maupun kepribadian [17]. Sesuai kurikulum 2013 memiliki tujuan utama bahwa pendidikan adalah penanaman sikap peserta didik sejalan dengan perkembangan negeri. Guru memiliki peran sebagai fasilitator, bahwa guru mendesain materi dan soal, menyajikan kelompok sehingga peserta didik berperan aktif bekerjasama dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai mediator, memberikan arahan untuk menyelesaikan masalah. Guru sebagai motivator, memberikan semangat, melakukan interaksi untuk menumbuhkan partisipasi aktif, memberi dorongan, memusatkan perhatian agar pemahaman matang. Guru sebagai evaluator, memberikan evaluasi di akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman agar tidak terjadi konsepsi.

Pembelajaran perkalian di kelas III SDN Pondok menyesuaikan kurikulum 2013, guru kelas III menerapkan pembelajaran inovatif dengan pembelajaran berfokus pada peserta didik menggunakan tutor sebaya secara berkelompok. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan suasana kelas menjadi hidup. Guru melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik. Walaupun menggunakan tutor sebaya, tetapi guru tetap memperhatikan setiap kegiatan peserta didik dan memberikan penegasan materi supaya bisa lebih memahami. Hal ini terbukti membuat peserta didik bisa fokus dalam belajar. Dalam proses belajar bukan hanya peserta didik tetapi guru juga diuntungkan karena lebih interaktif dan efektif.

Penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar perkalian di kelas III telah sesuai dengan sintaks atau tahapan berdasarkan model yang digunakan oleh guru yaitu model *teams games tournament* (tgt). Guru mengatakan bahwa, guru merancang soal bervariasi untuk tahap games dan tournament. Untuk games memberikan kartu soal, untuk turnamen dengan tebakan dan soal yang diselesaikan bergantian di papan tulis. Alasan guru menggunakan model ini karena pembelajaran lebih bervariasi karena diberikan waktu dalam tim dan membuat peserta tertarik untuk belajar bersama sehingga suasana kelas lebih hidup.

Berdasarkan penerapan model *teams games tournament* (tgt), berdampak pada terselesaikannya permasalahan pemahaman perkalian, keaktifan belajar, ketertarikan yang ada pada peserta didik serta permasalahan pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Sejak guru menerapkan model ini, terbukti bahwa dalam proses belajar di kelas setiap kelompok mampu menyelesaikan soal dengan sangat baik. Setiap tim melakukan diskusi aktif, saling berani

berpendapat. Sesuai pernyataan guru, peserta didik menjadi lebih berani untuk tampil berpendapat menyelesaikan soal. Karena model tgt merujuk pada partisipasi aktif [18].

Pembelajaran yang baik memiliki interaksi dan ketertarikan dalam pembelajaran. Berdasarkan interaksi guru dan peserta didik melakukan umpan balik di kelas, baik ketika penyajian kelas ataupun saat games tournament berlangsung. Sudah dipastikan bahwa guru mempunyai cara supaya interaksi tetap berjalan dengan baik, salah satunya dengan mendekati dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap fokus belajar. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias bersama kelompok mereka menjadi mudah memahami pelajaran melalui kegiatan berdiskusi, dan bersemangat untuk mendapatkan poin.

Model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) sesuai dengan teori belajar konstruktivisme [18]. Teori belajar konstruktivisme ialah pembelajaran yang pengetahuan berasal dari pemikiran anak. Dengan hal ini, guru dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran menarik yang melibatkan seluruh peserta didik, pembelajaran melalui belajar dengan tutor sebaya (*sharing proses*) antara peserta didik untuk berinteraksi mewujudkan pemahaman bersama, menemukan penyelesaian masalah masalah kompleks untuk dicari solusi penyelesaiannya, selanjutnya menemukan pemahaman dan tujuan yang diharapkan. Secara kompleks pengetahuan dibangun melalui pemikiran peserta didik bersama kelompoknya untuk memecahkan soal yang ada sehingga memberikan dampak pada peserta didik serta terlaksananya pembelajaran yang lebih bermakna sehingga guru lebih terbantu dalam mengajarkan perkalian kepada peserta didik termasuk mendalami konsep dasar perkalian.

4. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data penelitian yang dilakukan peneliti, diperoleh bahwa guru kelas III di SD Negeri Pondok dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran inovatif memilih menerapkan model *teams games tournament* (tgt) pada materi perkalian sudah baik. Guru sudah melaksanakan semua indikator yang ada dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Guru sudah melaksanakan pembelajaran perkalian kepada peserta didik sesuai dengan sintaks atau tahapan dari model *teams games tournament* (tgt) sehingga pembelajaran lebih efektif dan optimal. Serta, adanya interaksi timbal balik yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terjalin sangat baik ketika proses belajar berlangsung di kelas.

Pemahaman materi perkalian dapat terlihat melalui pengerjaan games, tournament serta hasil evaluasi belajar peserta didik. Fakta di lapangan guru sudah sering menggunakan model *teams games tournament* (tgt) pada pembelajaran perkalian dasar, karena dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan dan minat belajar. Dapat dilihat dari pembelajaran dengan adanya belajar bersama (tutor sebaya) melalui kelompok. Sehingga, menunjukkan dalam pembelajaran peserta didik antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran, memberikan respon aktif dengan guru maupun teman lainnya, bekerjasama dan saling membantu memahami soal di dalam kelompok, serta lebih berani menyampaikan pendapat. Pembelajaran perkalian di kelas III menggunakan model *teams games tournament* (tgt), sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, dimana pengetahuan berasal dari pemikiran anak melalui adanya pembelajaran kompleks (sesuai dengan sintaks tgt melalui games tournament), dan pengetahuan dibangun berdasarkan pemikiran memecahkan permasalahan oleh peserta didik.

Hasil pada penelitian ini memberikan gambaran serta pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) pada materi perkalian di kelas III, meliputi penggunaan model pembelajaran inovatif berpusat pada peserta didik, menumbuhkan minat belajar perkalian, respon aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, semangat mengikuti tahapan pembelajaran pada peserta didik, bertambahnya pengetahuan serta wawasan peserta didik dan guru, memberikan penguatan dan mengatasi kendala pembelajaran, serta menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan yang mengambil topik sama dengan peneliti.

5. Referensi

- [1] S. Besare 2020 Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran* 7(1) 18–25
- [2] A. T. Hasibuan and A. Prastowo 2019 Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan

- Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi *MAGISTRA Media Pengemb. Ilmu Pendidik. Dasar dan Keislam.* **10**(1) 26–50
- [3] Tayeb, Thamrin 2017 Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran *J. Pendidik. Dasar Islam* **4**(02) 48–55
- [4] F. Djalal 2017 Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran *J. Dharmawangsa* **2**(1) 31–52
- [5] W. Lestari and A. Widayati 2022 Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research *AL-ISHLAH J. Pendidik.* **14**(4) 5587–5598
- [6] A. Purwandari and D. T. Wahyuningtyas 2017 Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02 *J. Ilm. Sekol. Dasar* **1**(3) 163
- [7] S. Jamilah, D. T. Boleng, and P. M. Labulan 2019 Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi *Al-Hayat J. Biol. Appl. Biol.* **1**(2) 74
- [8] Rokhimah 2019 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 *J. Pendidik. Indones.* **5**(4) 251–259
- [9] Sa'adilla S, F. Sa'adilla S, Sofiyana 2022 Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran *J. Ilm. Mat. Realis.* **3**(1) 28–35
- [10] A. Rahmawati and J. Siti Poerwanti 2022 Penerapan model pembelajaran NHT untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika materi satuan kecepatan di sekolah dasar *J. Pendidik. Dasar* **10**(2)
- [11] Kukuh Andri Aka 2015 Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pkn di SDN Bendo 1, Kec. Pare, Kab. Kediri) *Profesi Pendidik. Dasar* **2**(2) 103–111
- [12] D. R. Sholeh, H. J. Waluyo, S. Y. Sudikan, and N. E. Wardani 2019 Implementasi Model Pembelajaran Drama Dengan Strategi Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Dongkrek *Dialekt. J. Bahasa, Sastra, dan Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, **6**(1) 1–12
- [13] I. Gunawan, N. Ulfatin, Sultoni, A. Sunandar, D. E. Kusumaningrum, and T. Triwiyanto 2017 Pendampingan Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum 2013 *Abdimas Pedagog* **1**(1) 37–47
- [14] Moleong 2017 *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- [15] Sugiyono 2022 *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: ALFABETA cv)
- [16] N. Agustyaningrum, P. Pradanti, and Yuliana 2022 Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *J. Absis J. Pendidik. Mat. dan Mat* **5**(1) 568–582
- [17] D. Ariyanti, Riyadi, and S. Kamsiyati 2021 Profil Internalisasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Matematika di SD *J. Didakt. Dwija Indria* **9**(6)
- [18] A. R. Thalita, A. D. Fitriyani, and P. Nuryani 2014 Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, **4**(2) 147–156