

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT PESERTA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 1 BENDUNGAN**

Astri Nur Hidayah

Drs. Geyol Sugiyanta, M.Si.

Dr. Faridl Musyadad, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

IKIP PGRI Wates Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika kelas III di SD Negeri 1 Bendungan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK, mengacu model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes hasil belajar matematika dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan ditandai dengan 75% peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran telah memenuhi KKTP yang telah ditentukan (≥ 70). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi mengurutkan dan membandingkan data peserta didik kelas III SD Negeri 1 Bendungan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada hasil pratindakan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 47,5 dan 7 peserta didik (25%) telah mencapai KKTP. Meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 66,78 dan 16 peserta didik (57%) telah mencapai KKTP. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata menjadi 84,28 dan 25 peserta didik (89%) telah mencapai KKTP yang berarti bahwa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan 75%.

Kata Kunci: *Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membantu peserta didik secara aktif untuk mewujudkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak yang tinggi, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, dan bangsa dalam proses pembelajaran (Undang-Undang

No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran, karena dalam konteks pendidikan, pembelajaran menjadi salah satu komponen utama yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan guna mencapai tujuan pembelajaran (Setianingsih, dkk. 2021: 25). Pada usia sekolah dasar, peserta didik diajarkan nilai-nilai dasar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial. Mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Pendidikan Kewarganegaraan, dan lainnya menjadi sarana penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik. Salah satu pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik jenjang SD adalah matematika. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan Maesari,dkk (2019: 92) matematika adalah mata pelajaran pokok yang ada di setiap jenjang pendidikan.

Matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan dan membangun pemahaman dasar tentang konsep-konsep matematika kepada peserta didik. Melalui pelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis dan analitis, serta kemampuan memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Suhendar dan Yanto (2023: 19) bahwa matematika merupakan ilmu yang penting diberikan kepada peserta didik pada tiap jenjang pendidikan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, logis, analitis, sistematis, dan kritis pada peserta didik. Sebagai ilmu universal, matematika juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi, bernalar, serta memecahkan masalah, sehingga menjadi landasan penting bagi pendidikan di semua jenjang (Maesari,dkk. 2019: 92).

Berdasarkan pendapat di atas mampu menegaskan bahwa pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar sangat penting karena memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui matematika, peserta didik dibekali kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis yang membantu mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara efektif. Namun pada penerapannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik (Musyadad, 2024: 2).

Untuk mengukur keberhasilan belajar dalam pembelajaran matematika dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah suatu proses belajar yang mengalami sebuah perubahan baik dari perubahan keterampilan, pengetahuan, perilaku, dan juga pemahaman konsep (Handayani dan Subakti, 2021: 152). Hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi salah satunya melalui pengamatan terhadap nilai evaluasi yang mereka peroleh di akhir siklus pembelajaran. Nilai evaluasi peserta didik merupakan indikator penting dalam mengukur pemahaman, keterampilan, dan kompetensi yang telah dikuasai. Melalui analisis hasil evaluasi, guru dapat menilai keberhasilan pembelajaran, efektivitas model yang digunakan, serta pencapaian kompetensi yang berhasil diraih.

Hasil observasi pada tanggal 18 September 2024 menunjukkan bahwa guru pada mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri 1 Bendungan cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik terlihat pasif dan kurang antusias terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 September 2024 dengan guru kelas III menuturkan bahwa

hasil belajar matematika materi mengurutkan dan membandingkan data peserta didik rendah. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 21 peserta didik belum mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 7 peserta didik yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Bendungan adalah 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menarik.

Guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sholicha dkk (2021: 235) model pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif, dimana mereka bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen dan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan meliputi *Student Teams Achievement Division* (STAD), yang mendorong kerja kelompok sederhana; *Teams Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan dan turnamen; *Jigsaw*, yang memerlukan kemampuan berpikir kritis melalui pembagian materi di antara anggota kelompok; serta *Group Investigation* (GI), yang menekankan partisipasi peserta didik dalam menyelidiki materi secara mandiri. Selain itu, model *Think Pair Share* (TPS) mendorong diskusi pasangan, dan *Numbered Head Together* (NHT) mengoptimalkan kerja kelompok dengan sistem penomoran (Sulistio dan Haryati, 2022: 9).

Meskipun semua tipe model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan masing-masing, guru dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar menyukai aktivitas bermain dan berkompetisi (Permatasari dkk. 2023: 1211). Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan yang sangat tepat untuk diterapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan pembelajaran yang aktif melibatkan peserta didik dalam sebuah permainan yang dilaksanakan secara berkelompok dan melakukan permainan serta turnamen selanjutnya akan mendapatkan skor dan juara bagi individu atau kelompok, yang berhasil mendapatkan skor terbaik akan mendapatkan penghargaan dengan demikian dapat menumbuhkan rasa senang, gembira, dan antusias dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Astuti, dkk. 2022: 196). Alasan memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena kelebihan model pembelajaran ini dapat menggabungkan pembelajaran dengan permainan dan turnamen yang menjadi ciri khas penerapan model pembelajaran ini menjadikan peserta didik bertambah antusias dalam keikutsertaan pembelajaran dikarenakan adanya kompetisi antar kelompok menjadikan setiap kelompok maupun individu ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik (Thalita dkk. 2019: 149).

Adanya pelaksanaan permainan dan turnamen dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Hal ini tidak hanya memacu semangat belajar, tetapi juga meningkatkan antusias dan hasil belajar peserta didik (Setianingsih, dkk. 2021: 34-35). Selain itu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) menurut Fauziyah dan Anugraheni (2020: 857) yaitu dapat membantu peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif, memicu pemikiran kritis, dan meningkatkan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, pada kesempatan ini peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai inovasi pembelajaran sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas serta dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Diharapkan, dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Bendungan pada mata pelajaran matematika materi mengurutkan dan membandingkan data. Penelitian ini berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Bendungan".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas. PTK adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas (sekolah) tempat mengajar dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Azizah dan Fatamorgana, 2021: 15). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses penelitian terkontrol yang dilakukan oleh guru dalam rangka melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi dan situasi pembelajaran Susilo dalam (Saraswati, 2021: 90). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart. Menurut Susilo, dkk (2022: 12). PTK model Kemmis dan McTaggart Merupakan penelitian tindakan model spiral refleksi diri yang terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali (Utomo, dkk. 2024: 7). Menurut model Kemmis dan McTaggart dalam (Susilo, dkk. 2022: 13), pelaksanaan penelitian tindakan mencakup empat langkah yaitu 1) merumuskan masalah dan merencanakan tindakan, 2) melaksanakan tindakan dan pengamatan, 3) merefleksikan hasil pengamatan, 4) mengubah/revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bendungan, yang beralamat di Jl. KH. Wakhid Hasyim, Bendungan, Kapanewon Wates, Kabupaten Kulon Progo, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang dilaksanakan di bulan April-Mei 2025. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan soal tes *pretest* dan *posttest*, lembar observasi aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan yaitu pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% peserta didik mencapai KKTP yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matematika materi mengurutkan dan membandingkan data melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Bendungan sudah terlaksana dengan baik dan terbukti berhasil dengan penjelasan sebagai berikut:

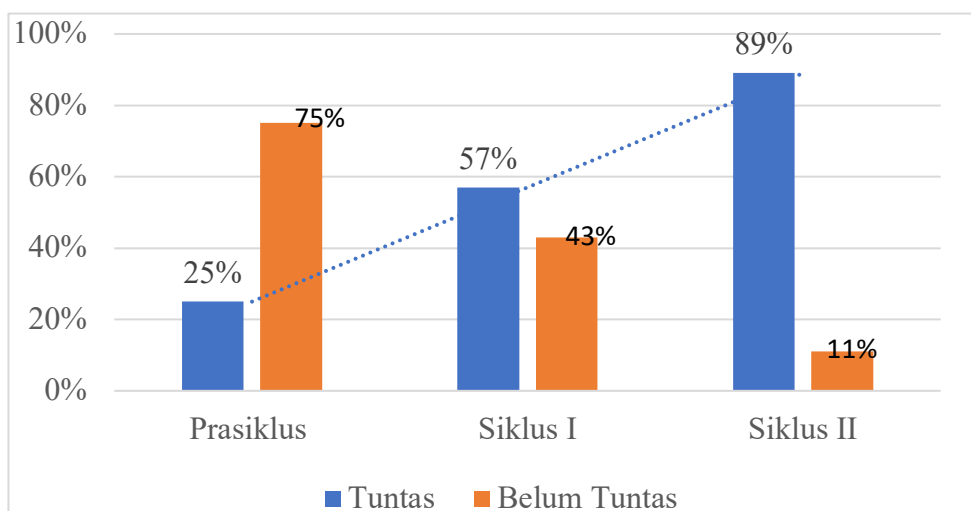
Sebelum dilaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dalam kegiatan pembelajaran memperlihatkan peserta didik pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar

matematika materi mengurutkan dan membandingkan data rendah. Setelah dilakukan pembelajaran matematika materi mengurutkan dan membandingkan data dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* hasil belajar, aktivitas guru, aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan. Adapun nilai rata-rata peserta didik, persentase ketuntasan hasil belajar, dan skor observasi guru dan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. nilai rata-rata peserta didik, persentase ketuntasan hasil belajar, dan skor observasi guru dan peserta didik.

siklus	Nilai rata-rata	Persentase ketuntasan hasil belajar	Skor observasi			
			Guru		Peserta didik	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Prasiklus	47,5	25%	-	-	-	-
I	66,78	57%	4,56	4,69	3,82	3,95
II	84,28	89%	4,86	5	4,82	4,95

Tabel 1. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 66,78 dengan persentase ketuntasan 57% meningkat pada siklus II menjadi 84,28 dengan persentase ketuntasan 89%. Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan peningkatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan skor 105 dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 108 dengan rata-rata 4,56 pada pertemuan pertama dan 4,69 pada pertemuan kedua dengan kategori baik pada pertemuan pertama dan kedua. Meningkat pada siklus II dengan jumlah skor 112 pada pertemuan pertama dan 115 pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,86 pada pertemuan pertama dan 5 pada pertemuan kedua, pada pertemuan pertama berkategori baik dan pada pertemuan kedua berkategori sangat baik. Aktivitas peserta didik pada, siklus I pada pertemuan pertama mendapatkan skor 88 dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 91 dengan rata-rata 3,82 pada pertemuan pertama dan 3,95 pada pertemuan kedua kategori cukup pada pertemuan pertama dan kedua. Meningkat pada siklus II dengan jumlah skor 111 pada pertemuan pertama dan 114 pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,82 pada pertemuan pertama dan 4,95 pada pertemuan kedua berkategori baik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Adapun peningkatan hasil belajar matematika peserta didik untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan pembahasan di atas diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam kegiatan ini peserta didik pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar matematika yang rendah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat melalui turnamen akademik. Model ini mendorong peserta didik untuk saling membantu dalam memahami materi, dan saat turnamen mereka menjawab soal secara individu tetapi mendapatkan skor untuk kelompoknya. Kelompok yang meraih skor tertinggi diberikan penghargaan atau reward, yang menjadi motivasi tambahan bagi peserta didik untuk aktif belajar. Astuti, dkk. (2022:196) yang menyatakan bahwa model TGT dapat menumbuhkan rasa senang, gembira, dan antusias dalam belajar karena adanya unsur permainan dan penghargaan dalam proses pembelajaran. Menurut Setianingsih, dkk. (2021:34-35), model TGT juga mampu mengubah peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif, meningkatkan rasa percaya diri, dan memacu semangat belajar karena adanya unsur kompetisi yang sehat. Selain itu, Fauziyah dan Anugraheni (2020:857) menyebutkan bahwa kelebihan model ini dapat memicu pemikiran kritis dan kerja sama yang efektif antar peserta didik dalam kelompok. Setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* hasil belajar matematika, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan. Nurhanifah dan Dewi (2024) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada ranah kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Bendungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Bendungan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi mengurutkan dan membandingkan data. Pada pratinjauan nilai rata-rata peserta didik adalah 47,5 dan yang mencapai KKTP sebanyak 7 peserta didik atau 25% sedangkan 21 peserta didik masih di bawah KKTP atau 75%. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 66,78 dan yang telah mencapai KKTP sebanyak 16 peserta didik atau 57% sedangkan 12 peserta didik masih di bawah KKTP atau 43%. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata menjadi 84,28 dan yang telah mencapai KKTP menjadi 25 peserta didik atau 89% sedangkan peserta didik yang nilainya masih di bawah KKTP ada 3 atau 11%. Peningkatan hasil belajar pada siklus II berarti telah memenuhi indikator 75% peserta didik yang mencapai KKTP matematika yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 . Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Pada aktivitas guru siklus I pertemuan pertama mendapatkan skor 105 dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 108 dengan rata-rata 4,56 pada pertemuan pertama dan 4,69 pada pertemuan kedua dengan kategori baik pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I sudah meningkat akan tetapi masih perlu diperbaiki pada siklus II, hal-hal yang perlu ditingkatkan pada siklus II yaitu hasil belajar matematika materi mengurutkan dan membandingkan data peserta didik kelas III SD Negeri 1 Bendungan, Guru selain berfokus pada materi juga harus berfokus pada peserta didik dengan cara menyampaikan materi dengan jelas, tidak terlalu cepat, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Setelah dilakukan perbaikan meningkat di siklus II. Siklus II meningkat dengan jumlah skor 112 pada pertemuan pertama dan 115 pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,86 pada pertemuan pertama dan 5 pada pertemuan kedua, pada pertemuan pertama berkategori baik dan pada pertemuan kedua berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru pada kegiatan mengajar sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Berikutnya penelitian menunjukkan aktivitas peserta didik pada siklus I pada pertemuan pertama mendapatkan skor 88 dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 91 dengan rata-rata 3,82 pada pertemuan pertama dan 3,95 pada pertemuan kedua kategori cukup pada pertemuan pertama dan kedua. Siklus II meningkat dengan jumlah skor 111 pada pertemuan pertama dan 114 pada pertemuan kedua dengan rata-rata 4,82 pada pertemuan pertama dan 4,95 pada pertemuan kedua berkategori baik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran sudah mencapai ketercapaian keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2019). Penerapan model pembelajaran problem solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102.
- Musyadad, F. (2024). Efektivitas Metode Demonstrasi dengan Media Papan Garis Bilangan dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar Dan PAUD*, 3(3), 128–135.
- Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada Peserta Didik Kelas III SD. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1082–1096.
- Saraswati, S. (2021). *TAHAPAN PTK. Penelitian Tindakan Kelas*, 49.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. Alpen: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*. Penerbit Cv. Eureka Media Aksara
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. Pubmedia *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19–19.
- Undang Undang No 20 tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional (Sisdiknas).