

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Risma Febrian Yuanisyah¹, Sumani², Markilah³

¹ Mahasiswa Universitas PGRI Madiun, ² Dosen Universitas PGRI Madiun, ³ Guru SDN
1 Karangsono

Surel: febrianyuanisyahrism@gmail.com

***Abstract:** The purpose of this research is to improve thematic learning outcomes by applying the TGT type of cooperative learning model to students. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were students of class III Elementary School 1 Karangsono Trenggalek, totaling 30 students consisting of 13 male students and 17 female students. Research data were analyzed qualitatively and quantitatively. In this study it can be said to be complete if student learning outcomes can meet the specified Minimum Completeness Criteria (KKM), which was 75. Based on the results obtained it can be seen that the application of the TGT type cooperative learning model can improve student learning outcomes. The level of learning completeness in the pre-cycle reaches 33%. Then in cycle I there was an increase of 63%. In cycle II the level of mastery of learning outcomes increased by 87%. Thus it can be concluded that in class III at Elementary School 1 Karangsono there is an increase in thematic learning outcomes through the application of the TGT type cooperative learning model.*

***Keywords:** Cooperative Model, TGT, Learning Outcomes*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar tematik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 1 Karangsono Trenggalek yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajar siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KM) yang telah ditentukan yakni 75. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar pada pra siklus mencapai 33%. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 63%. Pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas III di SDN 1 Karangsono terdapat peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kata kunci : Model Kooperatif, TGT, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari suatu pembelajaran (Tora, 2022). Oleh karena itu, fasilitas, media, metode serta model yang tepat sangat diperlukan untuk menjalankan proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan membuat model pembelajaran

yang dapat membantu siswa memperbaiki hasil belajar mereka.

Pada Taksonomi Bloom mengidentifikasi kemajuan belajar peserta didik terdapat tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor (Andriani & Rasto, 2019). Menurut Cahyaningsih, (2017) bahwa hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran disebut dengan

hasil belajar. Capaian tersebut meliputi kognitif yang dapat diukur melalui hasil evaluasi dengan tugas yang telah dikerjakan serta aspek afektif lainnya (angket yang dikhususnya pada karakter peserta didik), serta psikomotor yang mencakup keterampilan yang telah dilakukan. Untuk mengidentifikasi indikator dari keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat melalui tingkat pemahaman peserta didik (Dhaki, 2020). Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tematik dapat diukur dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah. Apabila terdapat nilai dibawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan, maka peserta didik belum dinyatakan berhasil dalam pembelajaran tematik (Surya, 2018).

Permasalahan pembelajaran yang sering dijumpai pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Masih banyak proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sehingga pada saat kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan dan menimbulkan peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif maka dapat membuat peserta didik menjadi pasif selama mengikuti pembelajaran. Pada saat pembelajaran, kurangnya inisiatif ataupun keberanian dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, kurangnya tanya jawab dalam proses kegiatan pembelajaran, serta dalam menjawab sebuah pertanyaan yang ada masih menjawab dengan singkat karena kurangnya pemahaman materi secara mendalam pada peserta didik. Peserta didik juga merasa takut mengeluarkan

pendapat mereka serta merasa takut salah apabila menjawab suatu pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Sese kali peserta didik merasa bosan sehingga mereka tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Sehingga hasil belajar yang didapatkan juga belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas III, masih banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang pasif dan tidak mau mengeluarkan pendapatnya karena takut salah menjawab. Peserta didik juga cenderung cepat bosan karena hanya berfokus pada guru. Selain itu, tidak ada kegiatan atau diskusi yang dapat membantu peserta didik untuk berpikir lebih aktif dan kreatif. Dengan permasalahan yang terjadi maka peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila hal ini terus terjadi maka hasil belajar yang didapatkan juga tidak maksimal dan peserta didik tidak memahami betul dengan apa yang dipelajarinya.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat bermakna bagi mereka. Peran guru sangat penting dalam menentukan model pembelajaran yang efektif. (Hasyim & Umar, 2019). Seorang guru harus dapat menentukan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang nyaman sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Nabillah & Abadi, 2019). Mengingat bahwa pada usia sekolah dasar senang bermain, maka sebagai pendidik harus dapat mengakali

bagaimana peserta didik dapat senang belajar melalui bermain (Suryani, 2021). Salah satu upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT).

Penerapan model ini peserta didik tidak hanya belajar materi saja, melainkan mempelajari mengenai keterampilan, kolaborasi dalam kelompok (Wijayanti, 2016). Pada pembelajaran kooperatif berfokus pada kolaborasi antar individu yang di mana peserta didik dapat berkomunikasi dengan sesama rekan dan dapat terlibat aktif dalam interaksi (Nahak, 2023). Hal ini sejalan dengan Sulistyoyo & Mediatati (2019) bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT sangat menekankan pentingnya suatu interaksi dalam sebuah tim. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat cocok untuk tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dengan tepat. *Team Games Tournamen* (TGT) ini dapat digunakan untuk tujuan yang telah dirumuskan dengan penilaian yang bersifat terbuka melalui kinerja ataupun esai (Cartono, 2020). Dengan penggunaan model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat menghilangkan rasa membosankan serta pelajaran yang sulit menjadi menyenangkan (Amri, 2022)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah pilihan yang tepat untuk model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan memiliki penguatan yang dapat membantu peserta didik agar dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat menumbuhkan jiwa tanggung jawab, kejujuran, serta keterlibatan belajar

(Susilo, 2019). Peserta didik dilibatkan langsung dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan dapat menjalin hubungan erat dengan antar teman (Hasanah & Himami, 2021). Dengan demikian peserta didik dapat bekerja sama serta dapat bergotong-royong dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas III SDN 1 Karangsono”. Dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) agar peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu pada proses pembelajaran dapat bermain sambil belajar, melakukan analisis serta dapat menyelesaikan suatu masalah secara efisien.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru maupun peneliti sendiri di dalam kelas yang di ampu serta dapat dilakukan secara kolaboratif dalam merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas dengan melakukan tindakan tertentu selama siklus (Surya, 2018).

Penelitian dilakukan di SDN 1 Karangsono, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek. Subjek penelitian adalah 30 siswa yang terdiri

dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi serta tes. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data mengenai aktivitas guru dan peserta didik secara langsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dokumentasi digunakan untuk menangkap gambar serta video selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan teknik tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik telah meningkat. Selain itu tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajarinya.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus dari Kurt Lewin. Penelitian ini terdapat satu tindakan di setiap siklusnya. Model ini meliputi empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Penelitian dapat dikatakan tuntas apabila mencapai KKM telah ditentukan yakni 75 pada posttest sebanyak 80%. Kualifikasi nilai dapat berpedoman pada skala sebagai berikut:

Tabel 1. Slaka Rentang Nilai

Skor 76-100	Sangat Baik (A)
Skor 56-75	Baik (B)
Skor 40-55	Cukup (C)
Skor 0-40	Sangat Kurang (D)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yang digunakan yakni model

analisis interaktif oleh Miles Hubberman dkk. yang meliputi data *condensation*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan melakukan perhitungan secara statistic dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengukur ketuntasan belajar siswa, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas berasal dari penelitian yang sudah dilaksanakan kemudian direfleksikan. Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Karangsoko.

Pembahasan ini mengkaji tahapan yang dilakukan pada siklus I dan II, yaitu (1) tahap perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), (2) tahap tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik, (5) merefleksikan keterlaksanaan tahapan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dapat dilakukan melalui tahapan pra siklus untuk mengetahui kemampual awal peserta didik.

Pra Siklus

Kegiatan prasiklus dilaksanakan sebelum siklus dalam penelitian dilaksanakan. Hal ini diperlukan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	10	33%
Belum Tuntas	20	67%

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, diketahui bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 10 siswa dari 30 siswa di kelas III dengan presentase 33%. Sedangkan yang belum tuntas atau yang masih di bawah KKM yaitu sebanyak 20 siswa dari 30 siswa dengan presentase 67%. Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan, peserta didik hanya menjawab dengan singkat

Siklus I

Berdasarkan hasil dari siklus I, peneliti melakukan tindakan melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Berikut hasil dari siklus I

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	19	63%
Belum Tuntas	11	37%

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada siklus I bahwa peserta didik yang mencapai KKM yakni 19 siswa dari 30 siswa dengan presentase 63%. Sedangkan peserta yang belum tuntas atau yang belum mencapai KKM

yaitu 11 dari 30 siswa dengan presentase 37%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari pra siklus hingga siklus 1. Namun hasil yang didapatkan masih belum maksimal sehingga memerlukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Dari kegiatan yang dilakukan pada siklus 1, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang mampu dalam memahami suatu materi. Selain itu terlihat masih ada beberapa peserta didik yang mengandalkan temannya pada saat kerja kelompok. Masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya serta mengungkapkan pendapatnya.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu guru dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif serta dapat memberikan pendapatnya. Jika peserta didik dapat berpartisipasi dengan aktif maka dapat diberikan suatu penghargaan bagi mereka. Guru harus dapat membangun lingkungan kelas yang nyaman. Selain itu dapat menggunakan metode yang interaktif seperti melakukan permainan atau kuis sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus II terdapat hasil dari perbaikan dari kegiatan siklus I dengan tahapan yang sama. Berdasarkan perbaikan pada siklus I maka mendapatkan hasil pada siklus ke II yang sudah dilakukan oleh peneliti. Hal ini dapat meningkatkan ketuntasan pada hasil belajar peserta didik. Hasil dari siklus II sebagai berikut.

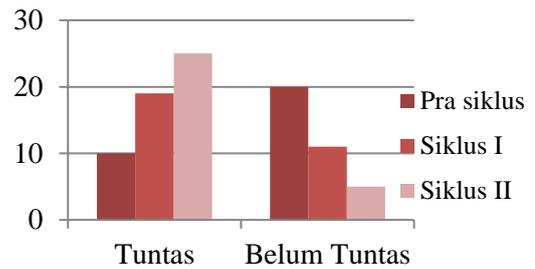
Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	25	87%
Belum Tuntas	5	17%

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada siklus II bahwa peserta didik yang mencapai KKM yakni 25 dari 30 siswa dengan presentase 87%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas serta nilai yang diperoleh masih kurang dari KKM sebanyak 5 dari 30 siswa dengan presentase 17%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II.

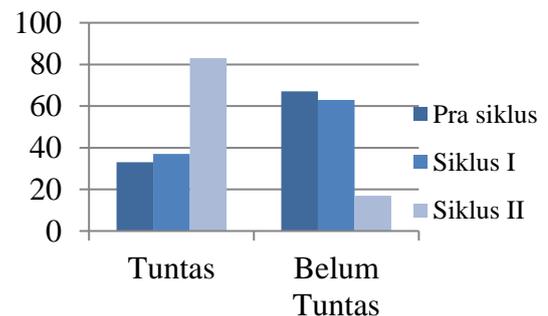
Hasil kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II ini terdapat peningkatan pada hasil belajar. Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran tidak terlalu banyak kendala. Namun hanya beberapa anak saja yang belum memperhatikan pada saat pembelajaran. Sehingga perlu mengingatkan kembali pada peserta didik agar dapat fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dapat memberikan motivasi belajar. Memberikan semangat pada peserta didik dengan pentingnya belajar sehingga peserta didik dapat memahami materi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil dari kegiatan pembelajaran mulai dari pra siklus hingga siklus II dalam penerapan model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan dari hasil belajar peserta didik dari kegiatan pra siklus, siklus I, hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil gambar tersebut menunjukkan bahwa dari kegiatan pembelajaran pra siklus, siklus I, hingga siklus II, bahwa peserta didik tuntas mengalami peningkatan hasil belajar. Dari pra siklus terdapat 10 siswa yang tuntas dan 20 siswa yang masih dibawah KKM. Kemudian pada saat penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I mengalami peningkatan dari pada pra siklus yakni yang memenuhi KKM sebanyak 19 siswa sedangkan yang masih dibawah KKM yaitu 11 siswa. Lalu untuk siklus II peserta didik mengalami peningkatan menjadi 25 siswa yang tuntas sedangkan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Presentase ketuntasan dari hasil belajar dapat diketahui pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa pada pra siklus peserta didik yang sudah

mencapai KKM sebanyak 10 siswa dari 30 siswa di kelas III dengan presentase 33% untuk 10 siswa sedangkan 20 siswa 67%. Pada siklus 1 terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hasil dari siklus 1 yang sudah mencapai KKM yaitu 19 siswa dari 30 siswa dengan presentase yang tuntas yaitu 63% sedangkan yang belum memenuhi KKM yaitu 37%. Setelah melakukan refleksi pada siklus II, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat. Hal belajar yang diperoleh pada siklus II yang mencapai KKM yaitu 25 siswa dari 30 siswa dengan presentase 83%, sedangkan yang belum mencapai KKM yaitu 17%. Perolehan hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini terlihat pada saat penggunaan model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I dan II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penerapan model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 1 Karangsoko dapat disimpulkan bahwa menunjukkan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Dengan ini dapat dibuktikan dengan hasil dari presentase nilai ketuntasan mulai dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 10 siswa dengan presentase 33%. Pada siklus I terjadi peningkatan dari hasil belajar yaitu terdapat 19 siswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dengan presentase 63%. Sedangkan pada siklus II sebanyak 25 siswa yang mendapatkan nilai di atas

KKM dengan presentase 83%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Cartono, C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti Di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).

- <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i3.109>
- Dhaki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Education and development*, 8, 468–470.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–15.
- Hasyim, R., & Umar, S. H. (2019). Peranan Guru PPKN Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 di SMP Negeri 2 Kota Ternate. *Jurnal Geocivic*, 2(1). <https://doi.org/10.33387/geocivic.v2i1.1469>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 659–663.
- Nahak, T. C. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding Mateandrau*, 2(1), 204–214.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Tora, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 375. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.375-380.2022>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 11(1). <https://doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>