

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAM GAMES TOURNAMENT
TERHADAP KETERTARIKAN BELAJAR MATEMATIKA
DI SD NEGERI PANDEAN LAMPER 03**

Siti Muamanah¹, Setyani Safitri², Tri Agusta Ilmiawan³, Kartinah⁴, Jessica Sekar Andini⁵

^{1,2,3,4}PPG PGSD Universitas PGRI Semarang,

⁵SDN Pandean Lamper 03 Semarang

¹sitimuamanah03@gmail.com,

²setyanisafitri45@gmail.com, ³triagustailmiawan@gmail.com, ⁴kartinah@upgris.ac.id,

⁵jessicasekar20@gmail.com

ABSTRACT

Low interest in learning mathematics remains a common problem among elementary school students, even when supported by adequate learning facilities. This low interest is manifested in passive attitudes, a lack of enthusiasm, and low student participation in mathematics lessons. This study aims to determine the effectiveness of implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model on the interest in learning mathematics among students in grades IVB and VB at SD Negeri Pandean Lamper 03 in Semarang. The study employs a quantitative approach using a descriptive method. The study population consists of all students in grades IVB and VB, totaling 51 students, with a total sampling technique used for data collection. Data collection was conducted through a mathematics learning interest questionnaire and an observation sheet. The questionnaire was designed based on six indicators of learning interest: interest in learning, the material and content presented, feelings of enjoyment, student engagement, student attention, and the discipline of the subject. Data were analyzed using descriptive statistics in the form of percentages and averages. The results of the study indicate that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model is effective in increasing students' interest in learning mathematics, with an average percentage of 85.07%, which falls into the very high category. The highest percentage was obtained for the discipline indicator at 91%, while the lowest percentage was found in the content indicator. Meanwhile, the lowest percentage was found in the indicator of materials and content presented, at 78%. The survey results were supported by observational data showing that the implementation of the TGT model was rated as "very good." Thus, the Team Games Tournament (TGT) model can serve as an effective learning alternative to increase elementary school students' interest in learning mathematics.

Keywords: *Team Games Tournament, Interest in learning, Mathematics*

ABSTRAK

Rendahnya ketertarikan belajar matematika masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan pada siswa sekolah dasar meskipun didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai. Ketertarikan belajar yang rendah ditunjukkan melalui sikap pasif, kurang antusias, dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran

matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap ketertarikan belajar matematika siswa kelas IVB dan VB SD Negeri Pandean Lamper 03 Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IVB dan VB yang berjumlah 51 siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket ketertarikan belajar matematika dan lembar observasi. Angket disusun berdasarkan enam indikator ketertarikan belajar, yaitu minat dalam belajar, materi dan isi yang disajikan, perasaan senang, keterlibatan peserta didik, perhatian peserta didik, dan disiplin ilmu. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan ketertarikan belajar matematika siswa dengan rata-rata persentase sebesar 85,07% yang berada pada kategori sangat tinggi. Persentase tertinggi diperoleh pada indikator disiplin ilmu sebesar 91%, sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator materi dan isi yang disajikan sebesar 78%. Hasil angket didukung oleh data observasi yang menunjukkan keterlaksanaan model TGT pada kategori sangat baik. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Ketertarikan Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dikuasai oleh setiap siswa pada jenjang pendidikan dasar. Sebagai ilmu yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan sistematis, matematika memiliki kedudukan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Namun, dalam praktiknya matematika masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan karena berkaitan erat dengan angka, simbol, dan rumus yang dianggap kompleks oleh

sebagian siswa. Rendahnya efektivitas pembelajaran matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah adanya persepsi negatif dari siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menarik, sehingga menyebabkan rendahnya minat serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Asriningtyas et al., 2024). Pandangan tersebut menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa (Zulfa et al., 2024). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, khususnya guru kelas di tingkat sekolah dasar, untuk

menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah ketertarikan belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Dalam dunia pendidikan, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci utama keberhasilan belajar. Hal ini disebabkan karena ketika siswa memiliki minat serta memandang pembelajaran sebagai sesuatu yang relevan dengan kehidupan mereka, maka siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi, berpartisipasi secara aktif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hasanah et al., 2025). Ketertarikan belajar merupakan salah satu indikator utama dari minat belajar yang secara langsung mencerminkan respons emosional dan kognitif siswa terhadap pembelajaran. Ketertarikan belajar matematika dapat diukur dari beberapa indikator perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

Indikator ketertarikan berdasarkan Farhana et al. (2022) yaitu 1) adanya minat dalam belajar, 2) materi dan isi yang disajikan, 3) perasaan senang, 4) keterlibatan peserta didik, 5) perhatian peserta didik, dan 6) disiplin ilmu. Demikian, ketertarikan belajar matematika dapat didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk secara aktif, antusias, dan penuh rasa ingin tahu terlibat dalam proses pembelajaran matematika tanpa paksaan dari luar

Fenomena rendahnya ketertarikan siswa terhadap matematika merupakan permasalahan yang tersebar luas di sekolah dasar. Siswa yang kurang aktif akan menunjukkan berbagai sikapnya sendiri di dalam kelas, seperti kurangnya minat belajar, malas, kecenderungan mengantuk, enggan mengikuti pembelajaran, tidak konsentrasi, mengobrol dengan teman-temannya, dan sebagainya (Mariah et al., 2023). Kondisi ini diperparah oleh model pembelajaran yang masih konvensional, di mana proses mengajar yang monoton dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya antusiasme dalam belajar matematika.

Kondisi serupa ditemukan di SD Negeri Pandean Lamper 03 Semarang. Meskipun sekolah sudah menyediakan banyak fasilitas untuk kegiatan belajar mengajar serta metode mengajar yang bervariasi dari guru, masih terdapat siswa yang memiliki minat belajar matematika yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas IVB dan VB, tampak bahwa siswa menunjukkan sikap pasif dan tidak

bersemangat saat mengikuti pelajaran matematika. Siswa tidak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, tidak antusias mengikuti kegiatan, dan cenderung diam meskipun tidak memahami materi yang disampaikan. Ini merupakan tanda-tanda rendahnya ketertarikan belajar matematika, apabila tidak segera diatasi dapat menghambat perkembangan kemampuan matematis siswa secara keseluruhan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya ketertarikan belajar matematika tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, tetapi juga oleh faktor motivasi belajar siswa serta proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Meskipun sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai, siswa tetap berpotensi menunjukkan ketertarikan belajar yang rendah apabila pembelajaran belum mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu membangun motivasi belajar siswa melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga suasana belajar

menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran matematika (Syamsurijal & Miftah, 2024).

Upaya mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa secara langsung. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang menggunakan permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika dan prestasi siswa di sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, bergerak, dan melakukan sesuatu secara langsung, hal tersebut menjadi dasar pemilihan model pembelajaran yang menyertakan unsur permainan agar siswa menjadi tertarik dan antusias saat pembelajaran matematika (Zulfa et al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model *Team Games Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, kemudian guru memberikan permainan dan mengadakan turnamen atau kompetisi antar kelompok (Firdaus & Murtafiah,

2024). Fatmawati et al. (2024) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi kelompok, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, materi pokok atau keterampilan. Berdasarkan kedua pendapat tadi dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) model pembelajaran kooperatif yang mengkombinasikan kerja kelompok kecil dengan unsur permainan dan kompetisi antar kelompok.

Team Games Tournament mencakup lima sintaks, yaitu penyajian kelas, belajar sesuai dengan pembagian kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi (Rosyidah & Ferdiana, 2024). Melalui kelima tahapan tersebut, siswa tidak hanya belajar secara pasif dengan menerima materi dari guru, melainkan terlibat langsung dalam permainan dan kompetisi yang menyenangkan bersama teman kelompoknya.

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa TGT mampu

meningkatkan ketertarikan dan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Teranikha et al. (2024) menunjukkan penerapan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika materi mengurutkan bilangan di kelas 1. Selanjutnya dari penelitian Nirwana et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT secara signifikan dapat membangkitkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika di Kelas V. Kemudian dari hasil penelitian Muniroh & Wibowo (2025) menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara signifikan, dalam kemampuan berkolaborasi kelompok, kesungguhan berpartisipasi dalam kegiatan, keberanian menyuarakan pandangan, dan antusiasme berkompetisi dalam turnamen dan mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas penerapan *Team Games Tournament* (TGT) yang berpengaruh terhadap ketertarikan belajar matematika di

Kelas IVB dan Kelas VB SD Negeri Pandean Lamper 03 Semarang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap ketertarikan belajar matematika siswa di SD Negeri Pandean Lamper 03 Semarang. Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mengeksplorasi hubungan antar variabel, mengidentifikasi pola-pola, dan generalisasi kuat untuk mendukung temuan (Rachman et al., 2024). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran tingkat ketertarikan belajar siswa melalui data numerik yang diperoleh dari instrumen penelitian dan dianalisis secara statistik.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pandean Lamper 03 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran matematika pada kelas IVB dan VB SD Negeri Pandean Lamper 03. Jumlah populasi terdiri atas seluruh siswa kelas IVB dan VB yang terlibat

dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Karena jumlah populasi relatif terbatas, penelitian menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu angket ketertarikan belajar matematika dan lembar observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat ketertarikan belajar matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Angket disusun berdasarkan indikator ketertarikan belajar menurut Farhana et al. (2022) yang meliputi: (1) minat dalam belajar, (2) ketertarikan terhadap materi dan isi pembelajaran, (3) perasaan senang selama pembelajaran, (4) keterlibatan dalam kegiatan belajar, (5) perhatian terhadap pembelajaran, dan (6) disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Angket ini menggunakan skala Likert lima tingkat. Pernyataan positif diberi skor 5 sampai 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1 sampai 5. Skor pada pernyataan negatif dibalik (*reverse scoring*) sebelum dilakukan

analisis data. Adapun kriteria penilaian angket digunakan skala Likert yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa Terhadap Ketertarikan Belajar Matematika

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Farhana et al. (2022)

Selain angket, penelitian juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan model TGT dan perilaku siswa yang menunjukkan ketertarikan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati aktivitas siswa berdasarkan indikator ketertarikan belajar yang telah ditentukan.

Data yang diperoleh dari angket dan lembar observasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan skor, persentase, rata-rata, serta kategorisasi tingkat ketertarikan belajar siswa. Efektivitas penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) ditentukan berdasarkan tingginya persentase

ketertarikan belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket dan didukung oleh hasil observasi selama pembelajaran matematika berlangsung. Persentase yang diperoleh selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria skor penilaian hasil angket dan hasil observasi

No	Interval (%)	Kriteria
1	81-100	Baik Sekali
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Kurang Sekali

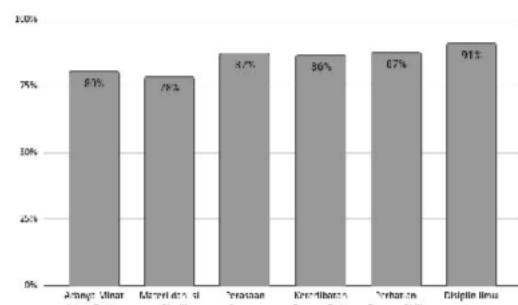
Sumber: Widoyoko (2019)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data ketertarikan belajar matematika siswa dilakukan melalui penyebaran angket kepada 51 siswa setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Angket ini mengukur enam indikator utama yang merepresentasikan tingkat ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata

persentase ketertarikan belajar siswa menggunakan model TGT sebesar 85,07%, yang masuk ke dalam kriteria Sangat Tinggi.

Secara lebih rinci, perolehan persentase untuk masing-masing indikator ketertarikan belajar matematika siswa disajikan pada Grafik 1 berikut:



Grafik 1. Persentase Pencapaian Tiap Indikator Ketertarikan Belajar Matematika Menggunakan model TGT.

Berdasarkan Grafik 1, data hasil capaian menunjukkan variasi nilai yang positif pada setiap indikator yang diukur. Pada indikator adanya minat dalam belajar, diperoleh persentase sebesar 80% yang termasuk dalam kriteria tinggi. Selanjutnya, indikator materi dan isi yang disajikan memperoleh persentase sebesar 78% yang juga berada pada kriteria tinggi. Peningkatan capaian terlihat pada indikator perasaan senang serta perhatian peserta didik, di mana kedua indikator ini sama-sama

memperoleh persentase sebesar 87% dan masuk dalam kriteria sangat tinggi. Nilai yang tidak kalah baik juga ditunjukkan oleh indikator keterlibatan peserta didik dengan perolehan sebesar 86% yang berkategori sangat tinggi. Sementara itu, indikator disiplin ilmu berhasil mencatatkan persentase tertinggi dibandingkan indikator lainnya, yakni sebesar 91% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

Secara umum, keseluruhan data tersebut mengindikasikan bahwa implementasi model pembelajaran TGT memberikan dampak yang positif dan merata pada berbagai siswa di kelas. Seluruh indikator ketertarikan belajar matematika siswa masuk pada kategori yang sangat baik, yaitu berkisar antara kriteria Tinggi hingga Sangat Tinggi.

Data kuantitatif dari angket tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan lembar observasi, keterlaksanaan model pembelajaran TGT berada pada kategori sangat baik. Hasil observasi menunjukkan adanya keselarasan antara respon tertulis siswa pada angket dengan perilaku mereka di dalam kelas.

Tingginya persentase pada indikator disiplin ilmu (91%) dan keterlibatan siswa (86%) dikonfirmasi secara langsung melalui hasil observasi di lapangan. Selama fase *tournament*, observer mencatat bahwa siswa menunjukkan ketertiban terhadap aturan permainan yang telah disepakati. Suasana kompetisi antar kelompok secara tidak langsung memaksa siswa untuk disiplin dalam memanfaatkan waktu, tertib menunggu giliran, serta fokus menyelesaikan soal matematika dengan jujur demi menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Hubungan emosional dan kerja sama dalam komponen kelompok juga memicu keterlibatan aktif, di mana siswa yang lebih pasif terpancing untuk ikut berdiskusi dan membantu anggota kelompoknya yang kesulitan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sokawati et al., 2024) yang menemukan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk kerja sama kelompok dan turnamen mampu

mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran matematika. Kondisi tersebut tampak serupa dengan hasil penelitian ini, di mana siswa menunjukkan antusiasme, perhatian, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Di sisi lain, indikator perasaan senang dan perhatian siswa yang sama-sama mencapai 87% tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang mengadopsi konsep bermain sambil belajar. Berdasarkan catatan observasi, antusiasme siswa terlihat sangat menonjol ketika guru mengumumkan dimulainya sesi permainan. Fokus dan perhatian siswa terhadap materi bertahan lebih lama karena mereka tahu bahwa materi yang dijelaskan oleh guru akan langsung diujikan dalam turnamen.

Meskipun seluruh aspek berada pada kategori yang sangat baik, indikator materi dan isi yang disajikan mencatatkan persentase paling rendah di antara lainnya, yaitu 78%. Hasil observasi memberikan gambaran objektif mengenai hal ini, di mana sebagian kecil siswa yang memiliki kemampuan akademis pada awal sesi turnamen nampak cenderung memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan ritme

kompetisi yang cepat saat turnamen berlangsung. Akibatnya, ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan belum setinggi ketertarikan siswa terhadap aspek permainan dan kerja sama kelompok. Hasil ini didukung oleh penelitian Saiful et al. (2024) yang menemukan bahwa masih terdapat siswa yang belum mampu menerapkan konsep matematis dalam berbagai bentuk representasi meskipun telah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Kendala ini menunjukkan bahwa walaupun permainan dalam TGT sangat menarik, guru tetap perlu memberikan bimbingan atau *scaffolding* yang lebih terarah bagi kelompok siswa perlu bimbingan agar dapat memahami materi matematika dengan sama baiknya. Namun secara menyeluruh, hasil data angket dan observasi ini membuktikan bahwa model TGT efektif menumbuhkan ketertarikan belajar matematika siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil membuktikan efektivitas penggunaan TGT terhadap peningkatan ketertarikan belajar siswa SDN Pandean Lamper 03 kelas IVB dan

VB dalam mata pelajaran matematika, menggunakan metode penelitian.

Berdasarkan uraian pada pembahasan, dapat disimpulkan bahwa TGT yang digunakan dalam pembelajaran matematika sangat efektif untuk meningkatkan ketertarikan belajar matematika siswa kelas IVB dan VB SDN Pandean Lamper 03. Hasil yang diperoleh dari angket dan lembar observasi menunjukkan persentase sebesar 85,07% dan skor observasinya adalah 81. TGT dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Widoyoko, E. P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (B. Ismaya, Ed.; 1st ed.). CV Saba Jaya Publisher.

Artikel :

- Asriningtyas, O. S., Kartinah, Agustini, F., & Nurhayati, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SD Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika

Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5, 492–497.

Farhana, A., Amelia, S., & Suripah. (2022). Ketertarikan Belajar Matematika Peserta didik Menggunakan LKPD dengan Model Connected Mathematics Project (CMP). *Inovasi Matematika (Inomatika)*, 4(1), 56–67.

<https://doi.org/10.35438/inomatika>

Fatmawati, Wulandari, A., Diana Putri, S., Marhamah Hasibuan, A., & Yusrizal. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 5, 18–28.

Firdaus, A. M., & Murtafiah, W. (2024). PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA.

PRISMA (Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika), 3(1), 11–16.

Hasanah, N. H., Kartinah, & Rahmawati, I. (2025). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 SD NEGERI 2 TANGGUNG HARJO.

Jurnal

Wawasan Pendidikan, 5, 545–554.
<https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.21842>

Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia,

- M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222–230.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54222>
- Muniroh, M., & Wibowo, A. (2025). TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Glanggang 1. *TADZIKRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11, 53–62.
- Nirwana, R., Sari, M. Y., & Juriyah, A. (2025). Efektivitas Metode Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 04(1), 323.
- Rosyidah, A., & Ferdiana. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS. *ICHES: International Conference on Humanity Education and Society*.
- Saiful, F. S., Rizki, E., Aditya, A. H. Z., & Sugilar, H. (2024). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Gunung Djati Conference S Eries*, 43.
- Sokawati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Engagement, and Mathematics Performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2).
- Syamsurijal, & Miftah, M. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Teranikha, E., Fatonah, S., Saputro, S. A., Profesi, P., & Prajabatan, G. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *JIEPP Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4, 24–29.
<http://journal.ainarapress.org/index.php/pjiepp>
- Zulfa, I., Alfi, C., Fatih, M., & Sadiyah, L. (2024). Pengembangan media spinning wheel perkalian pada materi perkalian bilangan cacah untuk meningkatkan self-efficacy. *Journal Patria Education*, 4, 33–40.
<https://doi.org/10.28926/pej.v4i1.1528>