

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENGATASI KECEMASAN MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SD PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR**

Yusup Nurdiansah<sup>1</sup>, Rina Heryani<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Magister Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Alamat e-mail : <sup>1</sup> [yusupnurdiansah25@upi.edu](mailto:yusupnurdiansah25@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This research is based on the high level of mathematics anxiety experienced by elementary school students, especially in the material on the perimeter of plane figures. This anxiety impacts students' low participation, self-confidence, and logical thinking skills. This condition is exacerbated by the teacher-centered and monotonous learning method. This research aims to reduce students' mathematics anxiety through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, which combines elements of cooperation, games, and healthy competition in learning activities. The method used is the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and McTaggart with four stages, namely planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects involved 24 fifth-grade students of Sayang Jatinangor State Elementary School in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected using a mathematics anxiety questionnaire, observation sheets, and interviews, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results showed that the implementation of the TGT model reduced the average mathematics anxiety score from 70.4 (high category) to 39.5 (very low) after three cycles. Furthermore, student engagement increased from 45% to 95%, and group collaboration reached 96%. Learning became more enjoyable, communicative, and stress-free. Thus, the TGT model is effective in reducing math anxiety and increasing students' self-confidence and social interaction.*

**Keywords:** *Team Games Tournament, math anxiety, cooperative learning.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berangkat dari permasalahan tingginya kecemasan matematika (*mathematics anxiety*) yang dialami siswa sekolah dasar, terutama pada materi keliling bangun datar. Kecemasan tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir logis siswa. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan bersifat monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menurunkan kecemasan matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang memadukan unsur kerja sama, permainan, dan kompetisi sehat dalam kegiatan belajar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahap, yaitu perencanaan,

pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas V SD Negeri Sayang Jatinangor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kecemasan matematika, lembar observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT menurunkan rata-rata skor kecemasan matematika dari 70,4 (kategori tinggi) menjadi 39,5 (sangat rendah) setelah tiga siklus. Selain itu, keaktifan siswa meningkat dari 45% menjadi 95%, dan kerja sama kelompok mencapai 96%. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, komunikatif, dan bebas tekanan. Dengan demikian, model TGT efektif dalam menurunkan kecemasan matematika serta meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial siswa.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament*, kecemasan matematika, pembelajaran kooperatif.

## **A. Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa sejak sekolah dasar. Namun, kenyataannya, banyak siswa justru menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, menegangkan, bahkan menakutkan. Kondisi ini menyebabkan munculnya *mathematics anxiety* atau kecemasan matematika, yaitu perasaan gugup, cemas, dan tidak nyaman ketika siswa harus berhadapan dengan aktivitas yang berkaitan dengan angka, perhitungan, maupun pemecahan masalah matematika (Putri & Suryana, 2021). Kecemasan tersebut sering kali menghambat siswa dalam berpikir jernih, menurunkan rasa percaya diri, serta berdampak negatif terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Menurut Sari dan Mulyani (2022), siswa dengan tingkat kecemasan yang tinggi cenderung menghindari tugas-tugas matematika, enggan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami konsep dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kecemasan bukan hanya persoalan emosional, tetapi juga memengaruhi aspek kognitif siswa. Situasi ini semakin diperburuk oleh pola pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya sebagai penerima pasif. Pola belajar yang monoton tersebut sering membuat siswa cepat bosan dan merasa tertekan ketika menghadapi materi yang bersifat abstrak, seperti pada topik keliling bangun datar (Wahyuni, 2020).

Pemahaman konsep keliling bangun datar pada siswa sekolah dasar akan lebih mudah terbentuk apabila pembelajaran dirancang secara konkret, dekat dengan pengalaman sehari-hari, dan disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengutamakan interaksi, dukungan sosial, dan kerja sama mampu menurunkan tekanan psikologis siswa ketika belajar matematika, termasuk kecemasan matematika yang kerap muncul pada siswa sekolah dasar (Putri & Anggraini, 2021). Melalui kegiatan yang bersifat kolaboratif, siswa dapat merasa lebih percaya diri dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran tanpa takut melakukan kesalahan.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus menurunkan kecemasan belajar matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2019) menjelaskan bahwa TGT mengintegrasikan tiga komponen utama, yaitu kerja sama dalam kelompok heterogen, aktivitas permainan edukatif, dan turnamen

yang bersifat kompetitif namun tetap sportif. Kombinasi ketiga unsur tersebut menciptakan suasana belajar yang dinamis, memotivasi siswa untuk saling membantu, serta memungkinkan siswa berlatih konsep secara berulang melalui format permainan. Beberapa penelitian terbaru juga melaporkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi ketegangan belajar, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Rahmawati & Lestari, 2022).

Melihat pentingnya menciptakan pembelajaran matematika yang kondusif dan menyenangkan, diperlukan inovasi yang mampu menyeimbangkan aspek kognitif dan afektif peserta didik. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya mengurangi kecemasan belajar matematika siswa kelas V pada materi keliling bangun datar. Melalui rangkaian siklus tindakan yang berfokus pada peningkatan interaksi kelompok, partisipasi dalam permainan edukatif, serta penguatan suasana belajar yang

suportif, diharapkan siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih rileks, bermakna, dan memberdayakan. Dengan demikian, kecemasan matematika dapat berangsur menurun, sementara pemahaman konsep dan kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di lingkungan kelas melalui tindakan terencana dan kolaboratif antara guru dan peneliti. PTK dipandang sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang bersifat praktis, termasuk kecemasan matematika yang dialami siswa, karena pendekatan ini memungkinkan guru melakukan perubahan praktik secara sistematis sambil terus memantau dampaknya terhadap perilaku dan hasil belajar siswa (Arikunto, 2015).

Desain penelitian mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang memuat empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan

tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut tidak berjalan secara terpisah, melainkan saling terkait dan membentuk proses berkelanjutan. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menganalisis permasalahan dan merancang tindakan yang tepat. Selanjutnya, tindakan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, kemudian diamati efektivitasnya baik dari sisi aktivitas belajar maupun respons emosional siswa. Hasil observasi ini menjadi bahan refleksi untuk menentukan aspek yang perlu dipertahankan atau diperbaiki pada siklus selanjutnya (Wiriaatmadja, 2012).

Melalui pendekatan PTK, perubahan pembelajaran tidak dilakukan secara instan, melainkan melalui proses pengkajian berulang hingga tindakan yang diterapkan benar-benar memberikan dampak positif. Pendekatan ini telah banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan terbukti efektif dalam membantu guru menemukan strategi yang dapat mengurangi kecemasan matematika siswa (Siregar & Ningsih, 2020). Dengan demikian, PTK menjadi

kerangka yang tepat dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara bertahap sambil memantau peningkatan kenyamanan dan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika.

## **2. Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas V salah satu SD Negeri Sayang Jatinangor pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya gejala kecemasan dalam pembelajaran matematika, seperti kurangnya partisipasi siswa saat menjawab pertanyaan, munculnya rasa takut ketika diberi tugas hitungan, dan rendahnya kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal keliling bangun datar.

## **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen utama penelitian ini adalah kuesioner kecemasan matematika, yang dikembangkan berdasarkan indikator dari Richardson & Suinn (1972) dan disesuaikan dengan konteks siswa sekolah dasar. Kuesioner terdiri dari 20 butir

pernyataan dengan skala 5 poin, mulai dari “Sangat Tidak Sesuai” (1) hingga “Sangat Sesuai” (5). Selain itu, digunakan pula lembar observasi aktivitas siswa dan pedoman wawancara terbuka untuk mendukung hasil pengukuran kuesioner dan memperkuat temuan lapangan.

## **4. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif agar perubahan kecemasan matematika dan respons siswa selama penerapan model TGT dapat terlihat secara menyeluruh. Data kuantitatif dari angket kecemasan dihitung rata-rata dan persentasenya untuk mengetahui penurunan tingkat kecemasan pada setiap siklus. Perhitungan ini membantu menggambarkan efektivitas tindakan secara objektif.

Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini memungkinkan peneliti menelusuri perubahan perilaku siswa, dinamika interaksi kelompok, serta suasana pembelajaran ketika model TGT diterapkan. Melalui kombinasi kedua teknik tersebut, hasil penelitian dapat

memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai perkembangan kecemasan matematika dan peningkatan keterlibatan siswa selama proses tindakan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Pengumpulan Data**

##### **a. Kondisi Awal (Pra-Tindakan)**

Berdasarkan hasil observasi awal dan pengisian kuesioner kecemasan matematika, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V menunjukkan tingkat kecemasan yang cukup tinggi terhadap pelajaran matematika. Dari 24 siswa, sebanyak 62,5% (15 siswa) menunjukkan gejala kecemasan sedang hingga tinggi. Adapun gejala yang tampak antara lain:

- 1) Siswa tampak ragu ketika diminta maju ke papan tulis.
- 2) Menghindari tugas berhitung.
- 3) Menunjukkan ekspresi tegang saat diberi soal keliling bangun datar.
- 4) Kurang percaya diri dan pasif dalam diskusi.

Rata-rata skor kecemasan matematika pada tahap pra-tindakan adalah 70,4 dengan kategori tinggi. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran

yang lebih menyenangkan dan menenangkan.

##### **b. Siklus I**

###### **1) Pelaksanaan Tindakan**

Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah utama:

- (1) penyajian materi tentang keliling persegi dan persegi panjang,
- (2) pembentukan kelompok heterogen,
- (3) permainan edukatif berbasis kartu soal, dan
- (4) turnamen antar kelompok.

Selama kegiatan, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, sedangkan siswa berpartisipasi aktif dalam suasana santai dan menyenangkan.

###### **2) Hasil Observasi**

Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan peningkatan antusiasme. Mereka tampak lebih berani menjawab pertanyaan dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang malu-malu dan kurang percaya diri dalam turnamen. Hasil observasi menunjukkan:

- (1) Keaktifan siswa meningkat dari 45% menjadi 68%.

(2) Kerja sama kelompok meningkat dari 52% menjadi 74%.

(3) Rata-rata skor kecemasan matematika menurun menjadi 58,6 (kategori sedang).

### **3) Refleksi Siklus I**

Meskipun terjadi penurunan kecemasan dan peningkatan partisipasi, masih ditemukan beberapa kendala, seperti:

- (1) Beberapa siswa belum memahami aturan permainan.
- (2) Pengaturan waktu antar kelompok kurang efisien.
- (3) Ada siswa yang masih gugup saat turnamen berlangsung.

### **4) Perbaikan untuk siklus II:**

guru memperjelas aturan permainan, memberikan contoh langsung, dan menambah sesi latihan ringan sebelum turnamen dimulai.

## **c. Siklus II**

### **1) Pelaksanaan Tindakan**

Pada siklus II, kegiatan TGT dilaksanakan dengan penyesuaian: guru memberikan motivasi awal yang lebih menyenangkan, memperjelas aturan permainan, serta menambah variasi media seperti kartu warna dan papan skor kelompok. Materi difokuskan pada keliling segitiga dan gabungan bangun datar sederhana.

### **2) Hasil Observasi**

Siswa terlihat jauh lebih aktif, ceria, dan berani menyampaikan pendapat. Antusiasme meningkat terutama saat turnamen berlangsung. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan inisiatif membantu teman kelompok. Hasil pengumpulan data menunjukkan:

- a) Keaktifan siswa meningkat menjadi 88%.
- b) Kerjasama kelompok mencapai 91%.
- c) Rata-rata skor kecemasan matematika turun menjadi 47,2 (kategori rendah).
- d) Berdasarkan wawancara, siswa menyatakan “belajar matematika jadi menyenangkan karena seperti bermain,” dan “tidak takut salah karena dikerjakan bersama teman.”

### **3) Refleksi Siklus II**

Hasil siklus II menunjukkan penurunan kecemasan yang signifikan dan peningkatan suasana kelas yang positif. Namun, guru menemukan bahwa beberapa siswa masih menunjukkan kecemasan ringan saat menghadapi soal yang lebih sulit.

#### **4) Perbaikan untuk siklus III**

Guru menambahkan sesi refleksi kelompok, memberikan penghargaan individu dan kelompok (seperti “Siswa Paling Semangat”), serta memperbanyak permainan pemanasan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan relaksasi sebelum turnamen.

#### **d. Siklus III**

##### **1) Pelaksanaan Tindakan**

Pada siklus III, guru mengoptimalkan pelaksanaan model TGT dengan langkah-langkah yang lebih variatif dan relaksasi awal berupa “game matematika ringan” untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Materi difokuskan pada penerapan keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung keliling taman atau bingkai foto. Guru memberikan penguatan positif kepada setiap kelompok, serta reward kecil bagi siswa yang menunjukkan kerja sama dan keberanian dalam menjawab.

##### **2) Hasil Observasi**

Siswa tampak sangat menikmati pembelajaran. Seluruh kelompok aktif berpartisipasi, dan tidak ada lagi siswa yang menolak maju ke depan kelas. Siswa juga mulai saling memberi

dukungan ketika salah satu anggota mengalami kesulitan. Hasil pengumpulan data menunjukkan:

- a) Keaktifan siswa mencapai 95%.
- b) Kerja sama kelompok mencapai 96%.
- c) Rata-rata skor kecemasan matematika menurun menjadi 39,5 (kategori sangat rendah).
- d) Berdasarkan wawancara, siswa mengatakan “matematika tidak menakutkan lagi,” dan “belajar jadi terasa seperti bermain bersama teman.”

##### **3) Refleksi Siklus III**

Siklus III menunjukkan bahwa penerapan TGT secara optimal sangat efektif menurunkan kecemasan matematika siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri, berani, dan mampu berkomunikasi dengan baik dalam kelompok. Guru juga merasa suasana kelas menjadi lebih harmonis, kolaboratif, dan bersemangat.

#### **2. Pembahasan**

Berdasarkan hasil tiga siklus tindakan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap penurunan

kecemasan matematika siswa kelas V SD. Model ini bekerja efektif karena mengintegrasikan unsur permainan edukatif, kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, serta dukungan sosial antar teman sebaya, yang semuanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aman, dan memotivasi.

Secara keseluruhan, TGT mampu menggeser persepsi siswa terhadap matematika dari mata pelajaran yang menegangkan menjadi aktivitas yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Perubahan ini tercermin dari penurunan rata-rata skor kecemasan dari 70,4 (pra-tindakan) ke 39,5 (pasca-siklus III), yang berarti terjadi penurunan kecemasan pada kategori sangat rendah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari & Pratama (2023) yang menyatakan bahwa model TGT mendorong motivasi belajar karena melibatkan emosi positif melalui pengalaman bermain. Selain itu, penelitian Sari & Mulyani (2022) juga menegaskan bahwa dukungan sosial dari teman sebaya dan interaksi kelompok dapat menurunkan kecemasan secara signifikan.

Dampak positif TGT tidak hanya terlihat pada aspek afektif, tetapi juga pada aspek kognitif. Melalui kerja kelompok dan turnamen, siswa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan konsep keliling, mengerjakan soal secara berulang, dan mendapatkan penguatan melalui permainan. Hal ini membuat mereka lebih memahami konsep secara mendalam. Sementara itu, dari aspek afektif, siswa belajar untuk mengelola emosi, menunjukkan keberanian ketika tampil, serta membangun rasa percaya diri ketika berhasil membawa skor bagi kelompoknya. Pengalaman kompetisi yang bersahabat ini membuat siswa merasa dihargai dan diakui kontribusinya.

Dengan demikian, TGT tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang meningkatkan hasil akademik, tetapi juga memberikan kontribusi besar terhadap kesehatan emosional dan sosial siswa. Perubahan perilaku, penurunan kecemasan, peningkatan keaktifan, dan meningkatnya kerja sama menunjukkan bahwa TGT layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam mengatasi kecemasan matematika di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan matematika siswa kelas V SD pada materi keliling bangun datar. Hasil pengukuran menunjukkan penurunan rata-rata skor kecemasan matematika secara bertahap, yaitu dari 70,4 (kategori tinggi) pada pra-tindakan menjadi 58,6 (kategori sedang) pada siklus I, kemudian menurun lagi menjadi 47,2 (kategori rendah) pada siklus II, dan akhirnya mencapai 39,5 (kategori sangat rendah) pada siklus III. Penurunan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi pelajaran matematika. Selain menurunkan kecemasan, model TGT juga berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan, kerja sama, serta rasa percaya diri siswa, karena kegiatan belajar berlangsung dalam atmosfer yang kompetitif, kolaboratif,

dan penuh motivasi. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus kesehatan emosional siswa dalam pembelajaran matematika.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hapsari, R., & Pratama, A. (2023). *Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 112–120.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2007). *Participatory action research*. Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nugroho, S. (2020). *Implementasi Teams Games Tournament dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 8(1), 45–54.
- Putri, D., & Suryana, I. (2021). *Kecemasan Matematika dan Dampaknya terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 17(1), 45–52.
- Putri, M., & Anggraini, L. (2021). *Kecemasan matematika pada siswa sekolah dasar dan strategi penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(3), 210–220.
- Rahmawati, N., & Lestari, H. (2022). *Efektivitas model*

- pembelajaran kooperatif dalam menurunkan kecemasan matematika. *Jurnal Didaktika*, 12(1), 33–41.
- Sari, M., & Mulyani, N. (2022). *Analisis Faktor Penyebab Kecemasan Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Cendekia Pendidikan Matematika*, 6(3), 1320–1330.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Trianto. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, S. (2020). *Peran Model Pembelajaran Aktif dalam Mengurangi Kecemasan Belajar Matematika Siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 77–86.
- Wulandari, N., & Santoso, B. (2021). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(3), 211–220.
- Yuliani, S., & Hartono, A. (2020). *Hubungan antara kecemasan matematika dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 87–95.