

PENERAPAN MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 066050 MEDAN DENAINisa Aulia Nasution¹, Dyan Wulan Sari²,^{1,2}Universitas Katolik Santo ThomasEmail: nisaaulianasution@gmail.com¹, wulansdyan@gmail.com²

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan dominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas VI tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis (pre-test dan post-test), lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada pra tindakan, hanya 36% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 68%, dan pada siklus II meningkat lagi hingga mencapai 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Penelitian ini merekomendasikan agar guru menggunakan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Teams Games Tournaments, Hasil Belajar, Matematika, Pembelajaran Kooperatif, Siswa SD.

Abstract: This Classroom Action Research aims to improve mathematics learning outcomes among sixth-grade students at SD Negeri 066050 Medan Denai through the implementation of the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model. The background of the study stems from the low mathematics achievement among students, primarily caused by a lack of variety in teaching methods and the dominance of lecture-based instruction, which leads to passive and unmotivated learners. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 22 sixth-grade students in the 2024/2025 academic year. The instruments used included written tests (pre-test and post-test), observation sheets, and documentation. The results showed that the TGT model significantly improved student learning outcomes. In the pre-action stage, only 36% of students met the Minimum Competency Criteria (KKM). After the first cycle, mastery increased to 68%, and by the second cycle, it reached 100%. It can be concluded that the TGT learning model is effective in enhancing mathematics achievement

while fostering a more active, enjoyable, and competitive classroom environment. This study recommends the use of TGT as an innovative instructional strategy for teaching mathematics at the elementary level.

Keywords: *Teams Games Tournaments, Learning Outcomes, Mathematics, Cooperative Learning, Elementary Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang terus mengalami perbaikan dan inovasi di berbagai aspek, sejalan dengan tuntutan serta perkembangan zaman. Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada di masyarakat. Pentingnya peran pendidikan telah diakui secara luas dan memiliki dasar hukum yang kuat, sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang menyatakan bahwa: "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang".

Salah satu kendala yang sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika, ialah rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, yang berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Mata pelajaran Matematika kerap dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal tersebut disebabkan oleh penyajian materi yang bersifat abstrak serta pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung bersikap pasif dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 29 April 2025 di kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai, peneliti menemukan berbagai permasalahan bahwa proses pembelajaran masih menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi dan bersifat membosankan. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, diketahui bahwa mayoritas peserta didik belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan capaian hasil belajar mereka secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, tentunya guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atas suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Nurhadifah, 2019:3). Setiap model pembelajaran tentu memiliki cara penggunaannya masing-masing serta kelebihan-nya tersendiri antara satu dan lainnya.

Salah satu model pembelajaran yang menjadi pembelajaran yang difokuskan pada peserta didik (*student centered*) dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilannya adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil serta kompetisi yang sehat di antara siswa. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman konsep kebugaran jasmani, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* siswa belajar secara berkelompok, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, dan berkompetisi dalam turnamen kecil yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan pemahaman dan keterampilan yang telah dipelajari.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik melalui kegiatan belajar kelompok yang dikombinasikan dengan unsur permainan dan turnamen. Dengan demikian, diharapkan penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Matematika di kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai.

METODE PENELITIAN

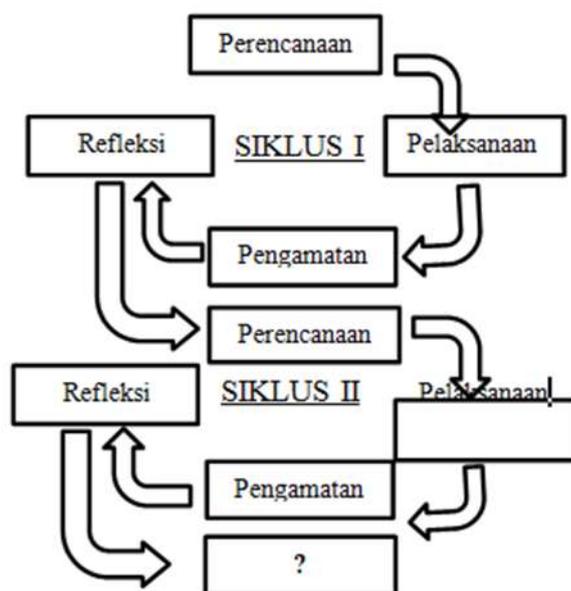
Pada bagian ini menjelaskan secara rinci mengenai pendekatan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang mencakup desain penelitian, subjek, pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah metode penelitian yang berkelanjutan. Dalam penelitian ini, desain PTK terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai, Jl. Kutilang II, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Siswa di kelas VI terdiri dari 22 orang siswa. Siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti siklus PTK dengan langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan
 - 1) Menentukan materi pelajaran yang akan digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi Bangun Ruang di kelas VI Sekolah Dasar.

- 2) Menentukan capaian pembelajaran yang akan digunakan di Fase C kelas VI Sekolah Dasar.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari :
 - a) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Modul Ajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) yang digunakan selama proses pembelajaran, mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), bahan ajar, dan soal evaluasi.
 - b) Menyusun instrumen penelitian yang digunakan meliputi :
 1. Lembar tes evaluasi, untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu dan klasikal.
 2. Kisi-kisi soal tes evaluasi.
 3. Kunci jawaban Lembar Kerja Peserta Didik.
2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu dengan melaksanakan Modul Ajar yang telah dibuat sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan yaitu guru mengajarkan materi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan mempresentasikan hasil LKPD serta dilanjutkan dengan Evaluasi. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan sintak model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).
3. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh 2 observer yakni guru kelas V dan VI SD Negeri 066050 Medan Denai.
4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan, pada tahap ini dapat dilihat kekurangan yang terjadi melalui lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Dengan demikian peneliti akan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan dari kekurangan pada pembelajaran dan pelaksanaan untuk memperbaiki pada siklus II atau siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013:266). Tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, soal tes digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan siswa dalam materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang dapat mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan Taksonomi Bloom yakni C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), dan C5 (Mengevaluasi) yang berjumlah 10 soal pilihan ganda. Berikut kisi-kisi soal tes pada penelitian ini antara lain:

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Soal Tes

Materi	Indikator	Level Kognitif/C	Nomor Soal
Bangun Ruang	Peserta didik mampu menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana, seperti kubus, balok, prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.	C3	1,2,3
	Peserta didik menganalisis bangun ruang berdasarkan elemen-elemennya: sisi, rusuk, titik sudut, dan bentuk jaring-jaring	C4	4,5,6,7
	Peserta didik mampu	C5	8,9,10

	menghitung luas permukaan dan volume berbagai bangun ruang sederhana”		
--	-----------------------------------------------------------------------	--	--

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, langkah berikutnya adalah mengolah data dan menganalisis data. Data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data mentah yang belum memiliki makna yang berarti maka data tersebut harus diolah terlebih dahulu sehingga dapat memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Menurut Kurniawan (2020:14) menyampaikan bahwa rumus menghitung hasil belajar siswa antara lain:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan

KS : Ketuntasan Klasikal

ST : Jumlah Siswa Yang Tuntas

N : Jumlah Siswa

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

0% s.d 25% : Kurang baik

25% s.d 50% : Cukup Baik

50% s.d 75% : Baik

75% s.d 100% : Sangat baik

Jika ingin melihat peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah kegiatan pembelajaran maka dilakukan uji Gain. Uji N-Gain dilakukan dengan melihat selisih hasil *pre-test* ke *post-test*. Analisis ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai dari *pre-test* dan *post-test* siswa. Nilai N-Gain digunakan untuk melihat

sejauh mana pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bangun ruang. Uji N-Gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kategori N-Gain antara lain:

Tabel 3.2 Kriteria Skor N-Gain

Batasan	Kategori	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini antara lain:

1. Adanya peningkatan hasil belajar siswa belajar matematika materi bangun ruang dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dari siklus I ke siklus selanjutnya.
2. Terdapat minimal 80% siswa lulus yaitu dengan memiliki hasil belajar siswa memenuhi KKM (≥ 70) atau dengan kategori minimal sedang.

Jika indikator keberhasilan tercapai maka pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dapat dikatakan berhasil. Tetapi jika indikatornya belum tercapai maka pengajaran yang dilaksanakan belum berhasil dan dilanjutkan ke siklus berikutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

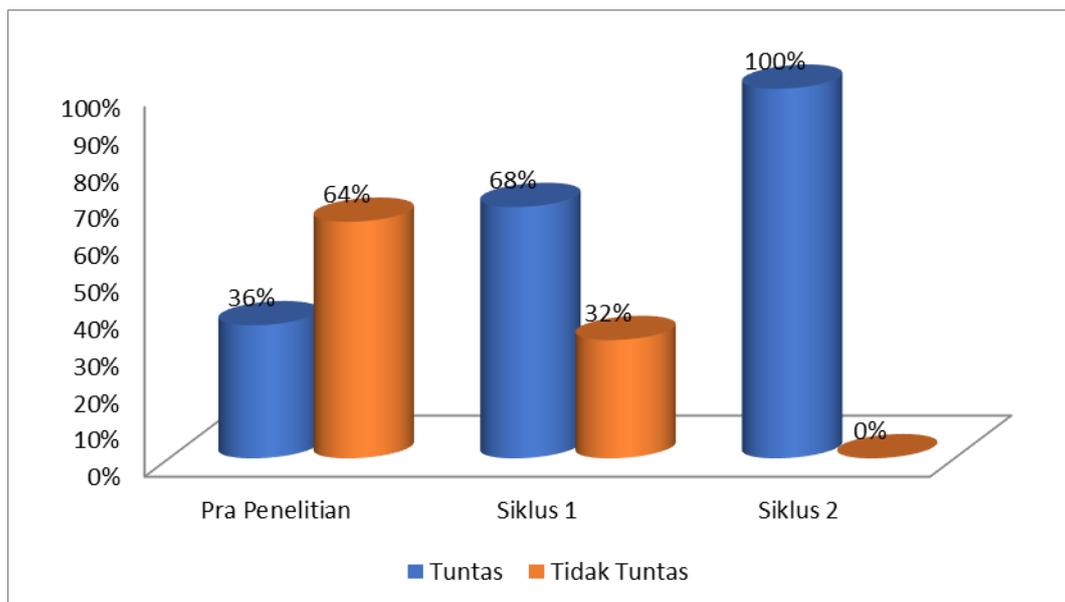
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melakukan siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dan pemberian *post-test* kepada siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai setelah pembelajaran, maka didapatkan hasil belajar pada siklus I yakni 15 orang siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas dan ada 7 orang siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tidak tuntas dan pada siklus II yakni 22 orang siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* pada proses pembelajaran di kelas.

Berikut rekapitulasi nilai *post-test* siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai pada siklus I dan II antara lain:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Ketuntasan Belajar	Kategori Ketuntasan Belajar
Siklus I	≥ 70	15	68%	Tuntas
	≤ 70	7	32%	Tidak Tuntas
Siklus II	≥ 70	22	100%	Tuntas
	≤ 70	0	0%	Tidak Tuntas

Dari tabel 4.6 di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 68% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas dan 32% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tidak tuntas pada Siklus I menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan katagori “Baik” dan terdapat 100% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas pada Siklus II menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan katagori “Sangat Baik”. Berikut adalah diagram peningkatan hasil belajar dari sebelum dan setelah penerapan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* antara lain:



Gambar 4.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari uraian dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*. Rahman (2022:298) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa antara lain: (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa antara lain: (1) faktor guru, (2) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (3) kurikulum sekolah, (4) sarana dan prasarana”.

Model pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sangatlah besar dan penting sehingga guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa baik dan meningkat serta tujuan pembelajaran tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat 36% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas dan 64% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tidak tuntas sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sehingga hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* rendah dan masuk kategori “Cukup Baik”.
2. Terdapat 68% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas dan 32% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tidak tuntas pada Siklus I menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

dengan katagori “Baik” dan terdapat 100% siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai yang tuntas pada Siklus II menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan katagori “Sangat Baik”.

3. Adanya peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sebesar 64% sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dan setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru

Guru harus terus melakukan inovasi baru sesuai dengan kompetensi dan konten materi yang ingin dicapai. Dengan adanya inovasi tersebut, maka diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* pada siswa kelas VI SD Negeri 066050 Medan Denai sebagai alternatif dalam pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran Matematika.

2. Siswa

Diharapkan siswa untuk dapat aktif dan tidak banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin sehingga pembelajaran yang direncanakan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, S. Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Adiputra, Dede. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, Nabila. 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.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 155-162.
- Hasiholan, R. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA (Jurnal Theologia dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3(1), 1-10.
- Hermawan. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(1), 102-109.
- Lestari, F. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhadifah. (2019). *Model Pendidikan Inovatif Abad 21*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Octavia, Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV. Budi Utama.
- Priansa. (2018). *Perencanaan & Pengembangan SDM*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sri. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Suardi. 2020. *Model Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Di Sekolah*. Yogyakarta:Parama Ilmu.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabet.
- Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 Ayat 1. Republik Indonesia, Jakarta