



Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03

Afifah Khonsa Nazari ✉, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Suharyanto, Universitas Muhammadiyah Surakarta

✉ Afifahkhonsanazari@gmail.com

Abstract: This research aims to increase student learning activity in mathematics subjects by using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The subjects in this research were 2nd grade students at SD Negeri Ngadirejo 03, totaling 31 students. The research was carried out using classroom action research which was carried out using two cycles, namely cycle I and cycle II. Each cycle has stages that are carried out, namely planning, action, observation and reflection. Data collection techniques use non-test techniques. The research instrument used was direct observation. The data analysis technique uses cooperative techniques. The results of this research show that an increase was seen in the first cycle in the "High" category, the number of students was 8 people with a percentage of 25.80%. In the "Medium" category, the number of students is 18 people with a percentage of 58.06%. In the "Low" category, the number of students is 5 people with a percentage of 16.12%. In the "Very Low" category, the number of students is 0 with a percentage of 0.00%. The results of cycle II with several improvements that have been implemented in the Teams Tournament (TGT) type cooperative learning model obtained results in the "High" category, the number of students was 24 people with a percentage of 77.41%. In the "Medium" category there were 7 people with a percentage of 22.58%. The "Low" category has 0 students, which is a percentage of 0.00%. In the "Very Low" category, the number of students is 0 with a percentage of 0.00%. The actions in the second cycle increased from the first cycle.

Keywords: TGT model, active learning, mathematics

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03 yang berjumlah 31 siswa. penelitian yang di lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas yang di lakukan dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdapat tahapan yang di lakukan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes. Instrumen penelitian yang di lakukan menggunakan observasi secara langsung. Teknik analisis data menggunakan teknik kooperatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Peningkatan terlihat pada siklus I pada kategori "Tinggi" jumlah siswa 8 orang dengan presentase 25, 80%. Kategori "Sedang" jumlah siswa 18 orang dengan presentase 58,06%. Kategori "Rendah" jumlah siswa sebanyak 5 orang dengan presentase 16,12%. Kategori "Sangat Rendah" jumlah siswa sebanyak 0 dengan presentase 0,00%. hasil siklus II dengan beberapa perbaikan yang sudah di implementasikan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Tournament (TGT) memperoleh hasil pada kategori "Tinggi" jumlah siswa sebanyak 24 orang dengan presentase 77,41%. Kategori "Sedang" sebanyak 7 orang dengan jumlah presentase 22,58%. Kategori "Rendah" sebanyak 0 siswa yabg mana presentase 0,00%. Kategori "Sangat Rendah" jumlah siswa sebanyak 0 dengan presentase 0,00%. Tindakan pada siklus ke II ini mengalami peningkatan dari siklus ke I.

Kata kunci: Model TGT, Keaktifan Belajar, Matematika

Received 29 April 2024; Accepted 12 Mei 2024; Published 25 Mei 2024

Citation: Nazari, A.K., & Suharyanto. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (02), 169-176.



Copyright ©2024 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk dapat berpartisipasi dalam perubahan yang sangat cepat ini. Baik saat ini maupun di masa depan, kemajuan akan terjadi lebih cepat dan dinamis (Sahmar et al., 2023) sedangkan menurut (Zaeni et al., 2002) Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Matematika adalah satu dari beberapa mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar (Mahayasa, 2023). Hampir semua mata Pelajaran di sekolah dasar merupakan perhitungan dalam matematika, oleh sebab itu dalam pengajaran pada pembelajaran matematika memiliki keterkaitan dalam kehidupan sehari – hari. Guru dalam menyampikan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar ternyata masih memiliki hambatan serta kesulitan yang terjad. Di antaranya adalah anggapan para siswa mengenai Pelajaran matematika yang yang terkesan sulit. Terkadang siswa baru mendengar guru ingin menyampikan Pelajaran matematika saja sudah banyak anggapan dari siswa mengenai pembelajaran yang mereka anggap sulit tersebut. Namun tidak semua siswa beranggapan seperti itu, banyak siswa juga yang menyukai Pelajaran matematika karena menurut mereka Pelajaran matematika adalah Pelajaran yang pasti dan menantang.

Mata Pelajaran matematika di Sekolah Dasar pada umumnya masih diajarkan oleh guru kepada siswa menggunakan cara yang konvensional. Matematika adalah salah satu bidang penting yang menambah relevansi bidang pendidikan karena memiliki peran penting dalam meningkatkan pemikiran logis pada siswa (Wahyuni et al., n.d.). Metode yang di ajarkan terkesan membosankan karena guru menggunakan cara tradisional yang pada umumnya hanya di sampikan secara ceramah. Hal tersebut juga termasuk penyebab siswa menjadi bosan dan beranggapan bahwa Pelajaran matematika adalah Pelajaran yang sulit bagi mereka. Apabila siswa tidak merasa senang dalam melakukan proses pembelajaran maka hal tersebut juga akan mempengaruhi keaktifan siswa di kelas. Kenyataan yang terjadi adalah penguasaan siswa terhadap materi matematika masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. (Mahayasa, 2023)

Salah satu cara dalam mengaktifkan belajar siswa ketika di kelas adalah dengan memberikan berbagai pengalaman belajar yang bermakna dan juga di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dalam hal itu dapat di berikan sebuah rangsangan berupa tugas, kemudian permasalahan yang harus di pecahkan secara individu maupun kelompok, tantangan dalam pengerjaan soal baik soal yang mudah sampai soal yang ranahnya sulit. Hal tersebut juga dapat bermanfaat sebagai cara untuk dapat mengembangkan pembiasaan terhadap siswa dalam menumbuhkan rasa kesadaran dalam diri siswa bahwa belajar itu menjadi sebuah kebutuhan siswa yang memang harus di lakukan sepanjang hayat.

Model pembelajaran yang di pakai oleh guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa sangat bervariasi. Salah satu model pembelajarannya adalah model pembelajaran kooperatif. Pada saat siswa belajar secara kooperatif, siswa dilatih dan di berikan kebiasaan untuk saling berbagi pengetahuan (*Shareing*) perihal pengetahuan yang di miliki, tugas, tanggung jawab, dan pengetahuan. Setiap siswa juga di latih untuk dapat membantu satu sama lain dan berlatih berinteraksi yang baik terhadap teman dalam menjalankan sebuah pembelajaran maupun sebuah Kerjasama. Kooperatif merupakan suatu miniature hidup yang digunakan untuk dapat bermasyarakat dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pembelajaran kooperatif dapat mengubah yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru menjadi aktivitas dalam sebuah kelompok -kelompok kecil yang mana peran guru dalam pembelajaran tersebut hanyalah seorang pengelola. Dengan demikian, siswa akan menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe salah satunya tipe TGT (*Team Games Tournament*). Menggunakan model pembelajaran kooperatif mampu mengondisikan peserta didik untuk saling memberikan dukungan dan aktif dalam berdiskusi untuk

menuntaskan materi atau masalah dalam pembelajaran (Parhusip & Kristanto, 2023). Pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu cara dalam memberikan sebuah pembelajaran yang membuat siswa aktif bekerja dalam suatu kelompok serta dapat bertanggung jawab akan tugas yang di berikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya guru terlebih dahulu membuat kelompok dengan ketentuan dari guru. Setelah di bentuk suatu kelompok siswa di berikan tugas yang harus di selesaikan secara individual dan diskusi. siswa tidak akan merasa cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Siswa tidak akan malas membaca karena terdapat *games* dalam pemberian materi sehingga efektif mengurangi kegiatan ceramah guru (Endah, 2017). Dalam hal ini siswa di harapkan tumbuh rasa kompak dan kompetisi antar kelompok agar terjadi sebuah suasana seperti permainan (*games*). Ciri utamanya adanya bermain atau game sehingga semua siswa berusaha untuk memahami setiap materi yang diajarkan dan bertanggung jawab atas game tournament yang dilakukan. (Mahayasa, 2023)

Pembelajaran yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di kabupaten sukoharjo tepatnya yaitu di SD Negeri Ngadirejo 03 mengalami hal tersebut. Minat serta keaktifan siswa ketika Pelajaran matematika sangatlah kurang. Hal tersebut sesuai dengan pengakuan wali kelas 2 yang memberitahukan hal tersebut. Pelajaran yang siswa sangat susah untuk dapat mengikuti yaitu matematika karena siswa sudah memiliki pemikiran bahwa Pelajaran matematika itu sangat sulit karena melibatkan banyak angka. Namun tidak semua juga yang mengatakan hal tersebut. Ada juga siswa yang menyukai Pelajaran matematika dan mengatakan bahwa mereka menyukai Pelajaran matematika karena ingin bermain dengan angka-angka yang dalam proses menjawab soalnya selalu menantang dan memerlukan pemikiran yang dalam. guru wali kelas 2 juga sudah mengatakan bahwa beliau sudah memberikan pembelajaran sesuai apa yang siswa butuhkan. Namun terkadang pembelajaran tersebut terkadang mengalami kendala yang membuat pembelajaran tersebut ketika di terima oleh siswa kurang optimal.

Berdasarkan kondisi di atas terkait permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk mengkaji mengenai “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri Ngadirejo 03” dalam memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa penulis memiliki berbagai ide dan rancangan pembelajaran yang dapat di lakukan agar semua siswa dapat meningkat keaktifanya dalam Pelajaran matematika.

Penelitian pernah di lakukan mengenai pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang di lakukan oleh (Mahayasa, 2023) terdapat hasil penelitian yaitu adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Menurut penelitian yang telah di lakukan (Saputra & Harjono, 2024) Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Randuacir 03 Salatiga muatan pelajaran IPA topik harmoni dalam ekosistem mengalami peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament.

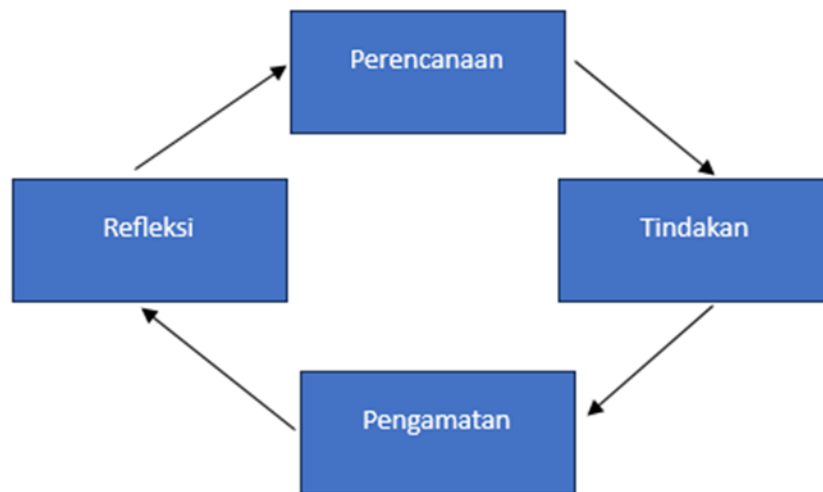
Menurut penelitian yang telah di lakukan (Fitria et al., 2023) Berdasarkan hasil persentase, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut penelitian yang telah di lakukan (Nurhayati et al., 2022) dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto.

Menurut penelitian yang telah di lakukan (Astuti & Kristin, 2017) Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Tegalrejo 01.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang mana dalam siklus tersebut terdapat tahapan utama yang di gunakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tahapan tersebut di lakukan pada setiap siklus PTK. Langkah-langkah tersebut dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



GAMBAR 1. Tahapan Siklus I dan II Penelitian Tindakan Kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes, yang menggunakan lembar kuisioner dan observasi kelas sebagai instrument penelitian. Pada proses pengerjaanya siswa tetap menerapkan model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Indikator keaktifan belajar peserta didik pada penelitian ini memadukan pendapat Nana Sudjana dan MC. Keache sebagai berikut: 1) keaktifan belajar peserta didik untuk bertanya dan selalu ingin tahu, (2) keaktifan dalam menjawab, menanggapi dan berpendapat, (3) keaktifan dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, serta (4) keaktifan dalam bekerja sama dalam grup maupun sebagai individu. Pengerjaan soal juga di tuntutan secara individu bukan kelompok, karena di sini akan terlihat keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut. Pengumpulan data menggunakan instrument observasi dan non tes yang di lakukan oleh peneliti di SD Negeri Ngadirejo 03. Setelah data terkumpul tahap selanjutnya yaitu di lakukan analisis menggunakan Teknik kooperatif, yakni dengan cara membandingkan hasil antar siklus. Sehingga dapat di ketahui peningkatan presentasi keaktifan pada mata Pelajaran matematika siswa. ada beberapa indikator yang harus di capai ketika pembelajaran tersebut berlangsung. Indikator tersebut berguna sebagai patokan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan serta melihat keberhasilan penelitian yang di lakukan yakni dalam bentuk rata-rata presentase. Keaktifan belajar siswa memiliki presentase "Tuntas atau Tinggi" apabila melebihi 75%. Sedangkan hasil belajar di katakana berhasil apabila sebesar 80% dengan nilai kriteria yang di caai terpenuhi sebesar ≥ 70 . Adapun dalam mengkategorikan tingkat keaktifan belajar siswa mengacu pada Arikunto(dalamPrasetyo & Abduh, 2021) di gambarkan pada tabel 1.

TABEL 1. *Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa*

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN

Kondisi awal keaktifan siswa dalam proses belajar matematika tidak begitu tinggi, hal tersebut di lakukan di kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03 yang mana sekolah tersebut di jadikan tempat penelitian oleh peneliti pada tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut terlihat ketika siswa pembelajaran di kelas kurang semangat dalam memperhatikan pembelajaran di kelas dengan melakukan observasi. Hasil Penelitian Tindakan kelas memperlihatkan berupa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas II SD Negeri Ngadirejo 03 selama proses pembelajaran matematika di lakukan dengan menggunakan model kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada siklus I dan II. Berikut table perbandingan keaktifan belajar siswa pada table 2

TABEL 2. *Perbandingan Keaktifan Belajar siswa*

NO	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1.	Tinggi	0	0,00%	8	25,80%	24	77,41%
2.	Sedang	12	38,88%	18	58,06%	7	22,58%
3.	Rendah	19	61,29%	5	16,12%	0	0,00%
4.	Sangat Rendah	0	0%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah		31	100%	31	100%	31	100%

PEMBAHASAN

Melihat pada table 2, hasil yang di lakukan pada pra siklus dengan kategori “Tinggi” sejumlah 0 siswa dengan presentase (0,00%). Pada kategori “Sedang” jumlah siswa 12 dengan presentase 38,88%. Pada kategori “Rendah” jumlah siswa 19 dengan presentase 61,29%. Pada kategori “Sangat Rendah” dengan jumlah siswa 0 dengan presentase 0,00%. Hasil Tindakan setelah di lakukannya siklus I pada mata Pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kategori “Tinggi” jumlah siswa 8 orang dengan presentase 25, 80%. Pada kategori “Sedang” jumlah siswa 18 orang dengan presentase 58,06%. Pada kategori “Rendah” jumlah siswa sebanyak 5 orang dengan presentase 16,12%. Pada kategori “Sangat Rendah” jumlah siswa sebanyak 0 dengan presentase 0,00%. Hal tersebut terlihat adanya kenaikan jumlah siswa yang mulai terlihat bersemangat, berani berbicara di depan kelas, mampu menjawab pertanyaan, dan mampu mengajukan pertanyaan.

Meskipun terdapat peningkatan pada siklus I, hasil tersebut belum mencapai target yang di inginkan dalam penelitian ini. Hal tersebut di karenakan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum maksimal. Guru

belum begitu menarik dalam membuat permainan pengerjaan soal, masih minim pemanfaatan media yang ada di kelas seperti LCD dan Proyektor, memaparkan materi dengan bantuan slide power point yang menarik, guru juga belum begitu memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran secara kelompok di kelas. Sehingga, pada Tindakan siklus II ini akan mengalami perbaikan yakni dengan: (1) membuat permainan dalam mengerjakan soal secara kelompok secara menarik, (2) memanfaatkan fasilitas kelas dalam menyampaikan materi contohnya dengan membuat slide Power Ponit dengan desain yang menarik agar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lebih aktif dan bersemangat. (3) pada awal pembelajaran siswa dna guru sebaiknya membuat sebuah kesepakatan agar terdapat aturan-aturan di dalam kelas yang dapat di patuhi oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Merujuk pada table 2, hasil siklus II dengan beberapa perbaikan yang sudah di implementasikan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh hasil pada kategori “Tinggi” jumlah siswa sebanyak 24 orang dengan presentase 77,41%. Pada kategori “Sedang” sebanyak 7 orang dengan jumlah presentase 22,58%. Pada kategori ‘Rendah’ sebanyak 0 siswa yabg mana presentase 0,00%. Pada kategori “Sangat Rendah” jumlah siswa sebanyak 0 dengan presentase 0,00%. Tindakan pada siklus ke II ini mengalami peningkatan dari pada siklus ke I.

Hasil dari peningkatan keaktifan siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) tersebut sudah relevan dengan penelitian yang di lakukan oleh Menurut penelitian yang telah di lakukan (Fitria et al., 2023) Berdasarkan hasil persentase, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Group Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang di lakukan peneliti sudah tepat di terapkan yakni pada kelas 2 Sekolah dasar sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar (Anggraeni et al., 2014) Terlihat dari tabel di atas pada siklus I dan II siswa mengalami peningkatan dalam hal keaktifanya. Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar siswa (Hartanto & Mediatati, 2023).

SIMPULAN

Melihat hasil penelitian yang telah di lakukan pada siswa kelas II SD Negeri Ngadirejo 03, maka di buat kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan telah di susunnya rancangan pembelajaran yang terdapat langkah-langkah pembelajaran yang telah di susun dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut terlihat adanya peningkatan pada tindakan siklus I dan di lanjutkan dengan siklus II pada mata pelajaran Matematika. Sehingga model pembelajaran Kooperatif dapat menjadi alternatif solusi apabila terdapat permasalahan dalam mengajar khususnya permasalahan keaktifan siswa kelas II jenjang sekolah dasar yang mana peneliti menerapkanya di SD Negeri Ngadirejo 03.

Namun hal tersebut di padukan dengan membuat permainan dalam mengerjakan soal secara kelompok secara menarik, (2) memanfaatkan fasilitas kelas dalam menyampaikan materi contohnya dengan membuat slide Power Ponit dengan desain yang menarik agar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lebih aktif dan bersemangat. (3) pada awal pembelajaran siswa dna guru sebaiknya membuat sebuah kesepakatan agar terdapat aturan-aturan di dalam kelas yang dapat di patuhi oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengacu pada kenaikan keaktifan belajar siswa setelah di

terapkan setelah di lakukan Tindakan pada siklus II. Walaupun begitu pada penelitian yang di lakukan di SD Negeri Ngadirejo 03 ini belum di sertai dengan Teknik analisis yang mempengaruhi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa. sehingga peneliti mengharapkan untuk para peneliti selanjutnya agar dapat memberikan Teknik analisis agar dapat mengetahui besar pengaruhnya model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran matematika sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
2. Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
3. Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2548–6950.
4. Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
5. Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
6. Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
7. Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). 11(2), 293–306.
8. Pendidikan, S. N., Semarang, U. M., Aulia, J., Fatichatul, F., Semarang, U. M., Kimia, D. P., & Semarang, U. M. (2002). ANALISIS KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL TEAMS GAMESTOURNMENTS (TGT) PADA MATERI TERMOKIMIA KELAS XI IPA 5 DI keywords : Teams games tournament , active , cooperative learning. 416–425.
9. Sahmar, S. W., Idawati, & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 891–892. https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
10. Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. 10(1), 88–97.
11. Sekolah, D. I., Virgo, D., & Ambarawa, M. (2014). Alumni Program Studi S1 PGSD FKIP - Universitas Kristen Satya Wacana. 121–136.
12. Wahyuni, M., Riza, N., Asna, R., Zikri, S., Rahman, Y., Matematika, P., Pahlawan, U., Tambusai, T., Tournament, T. G., & Sama, K. (n.d.). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Peminatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe. 4(3), 1543–1547.

PROFIL SINGKAT

Afifah Khonsa Nazari adalah mahasiswa program studi pendidikan profesi guru, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Suharyanto adalah Dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.