

Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Faizah¹, Euis Ismaya¹, Hamdan Adhi Novansyah¹, Mayla Destia Safitri¹, Fitriani¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

*euisismaya79@gmail.com

No Hp: 089610215318

Abstrak:

Permasalahan rendahnya partisipasi belajar siswa di kelas 5 SD Negeri 1 Karangmalang menjadi fokus kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Kegiatan dilaksanakan dengan metode partisipatif, melibatkan guru dan siswa dalam proses perencanaan hingga evaluasi. Tahapan kegiatan meliputi: (1) Identifikasi masalah bersama guru, (2) Pelatihan penggunaan model TGT bagi guru, (3) Implementasi model TGT di kelas, (4) Observasi dan dokumentasi pelaksanaan, serta (5) Evaluasi hasil. Berdasarkan hasil observasi, penerapan model TGT mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa, yang terlihat dari antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran serta peningkatan rata-rata nilai lembar kerja siswa hingga 96,67. Model TGT yang melibatkan siswa dalam permainan dan kompetisi terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Karangmalang dan diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Kata Kunci : partisipasi belajar, pembelajaran kooperatif, TGT

Abstract:

The problem of low student learning participation in class 5 of SD Negeri 1 Karangmalang is the focus of this community service activity. This activity aims to increase student learning participation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. Activities are carried out using participatory methods, involving teachers and students in the planning and evaluation processes. The activity stages include: (1) Identification of problems with teachers, (2) Training on the use of the TGT model for teachers, (3) Implementation of the TGT model in the classroom, (4) Observation and documentation of implementation, and (5) Evaluation of results. Based on observation results, the application of the TGT model was able to increase student learning participation, which can be seen from student enthusiasm in learning activities as well as an increase in the average student worksheet score of up to 96.67. The TGT model which involves students in games and competitions has proven to be effective in creating a fun learning atmosphere and increasing student activity. Therefore, this activity makes a real contribution to improving the quality of learning at SD Negeri 1 Karangmalang and is expected to be implemented on an ongoing basis.

Keyword: learning participation, cooperative learning, TGT

DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.944>

©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi manusia dalam menjalankan hidupnya. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk membekali individu dengan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian khusus guna mengembangkan bakat dan

kepribadiannya (Janah & Astriani, 2024). Pendidikan tidak hanya digunakan untuk mempersiapkan masa depan, tetapi juga masa sekarang dimana individu sedang berkembang menuju kedewasaan (Fitri & Effendi, 2021).

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa (Junaedi, 2019). Kurikulum merupakan elemen penting dalam pendidikan. Tanpa kurikulum yang tepat, siswa tidak akan mencapai target pembelajaran yang diharapkan, yang harus disesuaikan dengan kebutuhan mereka di setiap era. Di Indonesia, pendidikan dilaksanakan menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam kerangka ini, siswa diharapkan memiliki *soft skills* dan karakter yang sejalan dengan Profil Pancasila, salah satunya adalah kemampuan bernalar kritis. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, disajikan dengan konten yang mendukung pemahaman konsep dan penguatan kompetensi siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki fleksibilitas untuk memilih berbagai alat ajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Implementasi kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar yang nyaman, mandiri, efektif, bermakna, dan merdeka. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah (Pasaribu & dkk, 2024).

Guru berperan sebagai agen perubahan dalam pendidikan, dengan tanggung jawab untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dan mengembangkan kemampuan individu, baik dari segi intelektual maupun moral, melalui pengembangan potensi masing-masing. Dalam proses pembelajaran, guru sering menghadapi berbagai masalah terkait dengan siswa, salah satunya adalah partisipasi belajar. Partisipasi ini mengacu pada keterlibatan individu dalam suatu kegiatan, di mana partisipasi belajar merujuk pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dengan menyumbangkan tenaga maupun pikiran. Partisipasi belajar siswa mencakup beberapa aspek, seperti kesediaan, perhatian, dan keterlibatan dalam semua aktivitas pembelajaran. Untuk mendorong partisipasi belajar, guru dapat melakukan berbagai cara, seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan positif terhadap respons siswa, serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan melibatkan siswa. Partisipasi siswa dalam proses belajar sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai secara optimal. Tanpa adanya partisipasi belajar dari siswa, proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik (Kasipahu & Rosiyanti, 2024).

SD Negeri 1 Karangmalang adalah salah satu instansi pendidikan yang terletak di Desa karangmalang, Kecamatan Karangsembung, Kabupaten Cirebon. SD Negeri 1 Karangmlang merupakan sekolah dasar yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. SD Negeri 1 Karangmalang terdiri dari 6 rombongan belajar dari kelas 1 sampai 6 dan peneliti berkesempatan untuk masuk di kelas 5. Peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 1 Karangmalang yang jumlah siswanya sebanyak 36 orang. Di dalam ruang kelas 5 terdapat stuktur kelas, kelompok belajar dan bahan ajar untuk beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, partisipasi siswa di kelas selama proses pembelajaran masih rendah. Dengan permasalahan yang ada, guru perlu merancang proses pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan partisipasi siswa. Seperti yang disebutkan di atas, dalam kurikulum merdeka guru dibebaskan untuk memilih alat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat dirasa dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktifitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama (Tabrani & Amin, 2023). TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan dapat memahami keberagaman siswa tanpa harus membedakan status siswa sehingga dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (N, Neviyarni, & Irdamurni, 2020). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

METODE

Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat terutama di bidang pendidikan yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon di SDN 1 Karangmalang. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas 5 SDN 1 Karangmalang yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, ketercapaian penelitian ini dapat dilihat melalui perubahan perilaku siswa dalam kegiatan belajar, yaitu seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode partisipatif yang melibatkan keterlibatan aktif guru dan siswa dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Setiap langkah kegiatan dirancang untuk memastikan bahwa semua pihak berperan dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Tahapan kegiatan mencakup: (1) Identifikasi masalah secara kolaboratif bersama guru untuk memahami tantangan utama dalam pembelajaran, (2) Pelatihan intensif kepada guru mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam penerapannya di kelas, (3) Implementasi model TGT di kelas dengan dukungan dan bimbingan dari tim pelaksana, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam permainan edukatif dan kompetisi, (4) Observasi langsung dan pendokumentasian seluruh proses pembelajaran untuk mengukur efektivitas penerapan model, serta (5) Evaluasi hasil kegiatan, di mana data dari lembar kerja siswa dan pengamatan partisipasi dianalisis secara komprehensif. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, yang tercermin dari tingginya antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta peningkatan nilai rata-rata lembar kerja siswa yang mencapai 96,67. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Tabel .1. Tahapan kegiatan

No	Kegiatan	Hasil Kegiatan
1	Identifikasi masalah bersama guru	Guru dan tim berhasil mengidentifikasi masalah utama terkait rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.
2	Pelatihan penggunaan model TGT bagi guru	Guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan praktis tentang penerapan model TGT di kelas.
3	Implementasi model TGT di kelas	Model TGT diterapkan di kelas dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan edukatif dan kompetisi.
4	Observasi dan dokumentasi pelaksanaan	Tim pelaksana dan guru melakukan observasi langsung serta pendokumentasian proses pembelajaran untuk mengukur keefektifan model.

No	Kegiatan	Hasil Kegiatan
5	Evaluasi hasil	Analisis hasil lembar kerja siswa dan observasi menunjukkan peningkatan partisipasi belajar, dengan nilai rata-rata mencapai 96,67.

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan tahap identifikasi masalah di SDN 1 Karangmalang pada 13 Agustus 2024. Dalam tahap ini, tim pelaksana bersama guru melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa kelas 5 dalam kegiatan pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya partisipasi ini berdampak pada keterbatasan siswa dalam memahami materi pelajaran dan kurangnya keaktifan mereka dalam interaksi belajar.

Setelah mengidentifikasi permasalahan, tim pengabdian melakukan *literature review* atau penelusuran pustaka untuk menemukan solusi yang relevan dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan kajian literatur, salah satu solusi yang diusulkan adalah penerapan model pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan pendekatan di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Kelompok ini terdiri dari siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, baik rendah, sedang, maupun tinggi (Tabrani & Amin, 2023). Dalam konteks pengabdian ini, model *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Model ini mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas kelompok, sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran karena berkompetisi secara kelompok (Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani, 2020).

Adapun langkah-langkah penerapan model TGT dalam kegiatan pengabdian ini meliputi lima tahapan utama:

- 1) Penyajian kelas – Guru memberikan materi pelajaran secara singkat sebagai pengantar untuk memastikan semua siswa memahami konteks pembelajaran.
- 2) Belajar dalam kelompok – Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan belajar bersama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 3) Permainan – Guru menyusun permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- 4) Pertandingan – Siswa berkompetisi dalam turnamen kelompok, di mana setiap kelompok bertanding untuk memperoleh skor tertinggi.
- 5) Penghargaan kelompok – Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif dan kerjasama yang baik (Tabrani & Amin, 2023).

Melalui penerapan langkah-langkah ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga dilibatkan secara emosional melalui kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, partisipasi aktif siswa meningkat signifikan. Model TGT yang mengintegrasikan permainan dan kompetisi terbukti mampu memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Pengabdian ini memberikan dampak positif tidak hanya pada siswa, tetapi juga bagi guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih interaktif. Selain itu, hasil dari kegiatan ini dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain di lingkungan sekitar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang serupa.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri 1 Karangmalang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan tujuan ini, berbagai strategi diterapkan untuk mendorong keaktifan siswa dan keterlibatan mereka secara lebih intensif dalam pembelajaran. Penerapan model TGT diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi langsung dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan. Observasi melibatkan pemantauan terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan berinteraksi dalam kelompok, sementara dokumentasi mencatat perubahan perilaku siswa serta hasil pekerjaan mereka selama kegiatan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan cermat untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 13 hingga 20 Agustus 2024 di kelas 5 SD Negeri 1 Karangmalang. Selama periode tersebut, guru yang telah dilatih menerapkan model TGT di dalam kelas dengan bimbingan tim pelaksana. Model TGT, dengan unsur kompetisi dan permainan, diterapkan melalui beberapa sesi pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan menarik.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini difokuskan pada dua aspek utama: (1) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang diukur melalui partisipasi mereka dalam diskusi kelompok, kompetisi antar kelompok, dan antusiasme dalam mengikuti permainan edukatif, serta (2) Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan kegiatan terlihat dari peningkatan keaktifan siswa yang signifikan, serta hasil evaluasi lembar kerja siswa yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Dengan menggunakan pendekatan partisipatif, pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.



Gambar 3.1. Pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan observasi oleh kelompok KKN Universitas Nahdlatul Ulama di SD Negeri 1 Karangmalang. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan utama yaitu rendahnya partisipasi belajar siswa di kelas 5. Observasi ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk merancang strategi peningkatan partisipasi belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT dipilih karena telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Perencanaan kegiatan ini dirumuskan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui tahapan penerapan model TGT. Selama pelaksanaan, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam kelompok, tetapi juga lebih bersemangat dalam berkompetisi, yang membuat mereka lebih fokus dan termotivasi. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi

belajar siswa kelas 5 SD Negeri 1 Karangmalang, serta hasil belajar yang memuaskan, sebagaimana tercermin dari rata-rata nilai yang tinggi pada lembar kerja siswa.

Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Gabriela dan Wahyudi (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Dalam penerapan model ini, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, yang dapat dilihat dari indikator seperti keaktifan dalam diskusi kelompok, keikutsertaan dalam permainan, dan hasil evaluasi pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Prastika, Mudzanatun, dan Wahyuningsih (2024) juga mendukung temuan ini, di mana keaktifan siswa meningkat setelah model pembelajaran TGT diterapkan. Peningkatan ini terjadi karena model TGT selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai permainan, tantangan, dan kerja sama kelompok. Selain meningkatkan keaktifan, model ini juga memiliki beberapa kelebihan yang diidentifikasi oleh Shoimin dalam penelitian Wahidah & Kristin (2023), di antaranya: (1) membantu siswa berprestasi sekaligus mendorong siswa dengan kemampuan lebih rendah untuk berpartisipasi aktif, (2) membangun rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara siswa, (3) meningkatkan motivasi melalui penghargaan bagi kelompok berprestasi, dan (4) menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui kompetisi dan permainan.

Kusumaningsih dalam Gabriela & Wahyudi (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, serta adanya pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas keaktifan siswa. Lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa ini mendorong mereka untuk lebih aktif berdiskusi, berbicara, dan berinteraksi dengan teman sekelas dan guru, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka (Kasipahu & Rosiyanti, 2024). Model TGT juga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas fisik dan mental, seperti mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa di sekolah dasar (Ula & Jamilah, 2023).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa kelas 5 SDN 1 Karangmalang meningkat secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dalam partisipasi mereka. Siswa terlibat lebih aktif dalam diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi, yang mencerminkan peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam setiap tahap pembelajaran.

Selain peningkatan partisipasi, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga mengalami kemajuan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil evaluasi pembelajaran, di mana rata-rata nilai siswa mencapai 96,67. Nilai ini mencerminkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif secara fisik dan mental, tetapi juga mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan dengan baik.

Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa di kelas 5 SDN 1 Karangmalang. Model ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hasil ini mendukung keberlanjutan penggunaan model TGT sebagai strategi pembelajaran yang efektif di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A., & dkk. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 974-980.
- Fitri, C. M., & Effendi, M. R. (2021). Pendampingan Belajar Bagi Siswa SDN 03 Curug dalam Meningkatkan Minat Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 25-33.
- Gabriela, N. P., & Wahyudi. (2024). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 104-111.
- Janah, R., & Astriani, L. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Pemahaman Kata Antonim Siswa Kelas 2. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMUU*, 578-584.
- Junaedi, I. (2019). PROSES PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 19-25.
- Kasipahu, M., & Rosiyanti, H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Peserta Didik Kelas 4 SD Lab School FIP UMJ. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMU*, 1359-1365.
- N, E. F., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Neo Konseling*, 1-5.
- Pasaribu, C., & dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS di SD. *Journal on Education*, 1833-1843.
- Prastika, A., Mudzanatun, & Wahyuningsih, S. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Collase Creative of Learning Students Elementary Education*, 495-502.
- Saputra, N., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 319-325.

- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 200-213.
- Thalita, A., Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa . *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 147-156.
- Ula, N., & Jamilah, M. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 194-204.
- Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 378-388.