

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Materi Perkalian pada Siswa Kelas 4 di SD 2 Mijen Kudus

Alif Syahrul Nizam¹, Nur Fajrie², Silvia Indriani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Program Studi Pendidikan Profesi Guru/Universitas Muria Kudus

Email: syahrulalif@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas 4 SD 2 Mijen, Kudus. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 75, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 86. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, terutama dalam aspek kerjasama, partisipasi, dan motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas 4 SD 2 Mijen Kudus.

Kata kunci: *Team Game Tournament, hasil belajar, perkalian, SD 2 Mijen, Kudus*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia selalu mengalami kemajuan dalam tujuannya untuk menjadi pondasi yang kuat untuk menentukan keberhasilan tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam mewujudkan cita-cita peningkatan pendidikan yang merata dan berkualitas. Kemajuan yang harus dimiliki meliputi banyak hal mulai dari peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan kualitas guru serta kebijakan pemerintah yang harus bertujuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, peranan penting mata pelajaran matematika dapat kita buktikan dengan melihat mata pelajaran matematika yang jam pelajarannya lebih banyak dari pada jam pelajaran mata pelajaran lain (Sarah et al., 2021).

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Wardana, Riswari, dan Kironoratri (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan alternatif yang dapat dipilih untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran serta mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Fauzi et al. (2023) menambahkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas 4 SD 2 Mijen, dibutuhkan pendekatan yang bisa membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung.

Salah satu model yang bisa digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini belum pernah diterapkan di kelas 4 SD 2 Mijen, sehingga bisa menjadi alternatif baru yang segar bagi guru dan siswa. Melalui model TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang anggotanya beragam. Mereka belajar bersama, berdiskusi, lalu mengikuti permainan atau turnamen kelompok. Di akhir kegiatan, kelompok terbaik akan mendapatkan penghargaan. Menurut N. L. Rahayuni (2020) Teams Game Tournament merupakan model yang menggabungkan Tindakan religious, nasionalis, otonom, koperatif, dan jujur seluruh siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki kelas social yang berbeda.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023). Dengan memasukkan aspek permainan, model ini memungkinkan siswa berfungsi sebagai tutor sebaya. Selain itu, metodologi ini juga mendidik siswa untuk membantu dan mendukung satu sama lain, serta menghargai perbedaan dan keunikan setiap individu (Tia Nur Agustiani:2023). Pendekatan TGT ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar adalah untuk memahami konsep serta mampu memecahkan sebuah permasalahan serta mampu menyampaikan pendapat dan membentuk sebuah sikap untuk rasa ingin tahun yang tinggi, kreatif, logis, kritis dan percaya diri dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. (Aprilia et al., 2024). Melalui hal tersebut guru harus dapat memilih model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika sehingga mampu membuat materi yang nantinya disampaikan kepada siswa yang dapat menarik minat dan mampu mencapai hasil belajar yang tinggi.

Hasil belajar adalah penugasan yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman peserta didik dalam semua hal yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Putri&Nurafnu,2021). Menurut (Rusadi,2020) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang dibagi jadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik. Sedangkan hasil belajar menurut (Amelia et al ., 2021) adalah kegiatan yang sangat penting yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik tersebut mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika sepenuhnya atau melihat bagaimana peserta didik tersebut dalam belajarnya yang diawasi dengan sungguh-sungguh oleh guru.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SD 2 Mijen masih ditemukan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran matematika khususnya materi perkalian yang masih terbatas dari 16 siswa masih terdapat 6 siswa yang belum tuntas dalam belajar,

KKTP pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD 2 Mijen adalah 70. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang belum memahami konsep dasar perkalian di mana siswa masih terfokus pada penghafalan perkalian tanpa memahami bagaimana konsep dasar perkalian digunakan. Tanpa pemahaman konsep dasar perkalian peserta didik akan kesulitan dalam menghadapi soal perkalian yang lebih rumit ataupun soal yang membutuhkan penalaran yang lebih kompleks.

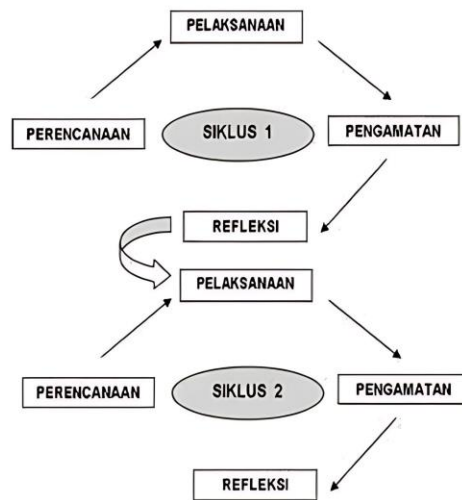
Hasil belajar yang cukup rendah ini dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya metode yang digunakan guru masih terbatas dalam ceramah sehingga peserta didik belum mendapat metode pembelajaran yang lebih bervariasi di mana dalam hal ini sangat mempengaruhi minat belajar dari peserta didik. Kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran bisa diciptakan oleh guru dengan penggunaan model, media, dan metode pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik sehingga nantinya bisa menciptakan suasana pembelajaran yang bisa menambah minat belajar dari peserta didik sehingga tercipta hasil belajar yang lebih maksimal.

Menghadapi permasalahan tersebut, perlu dilakukannya inovasi terhadap model pembelajaran yang nantinya tidak hanya menarik minat dari peserta didik akan tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terkait dengan materi perkalian dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah Team Games Tournament (TGT). Menurut (Ivana, 2020) TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang menekankan terhadap kerjasama antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama yang ingin dicapai yang dijelaskan lebih lanjut oleh model pembelajaran TGT menurut (Hermawan, 2020:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, *gender* atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. TGT dapat diterapkan dengan tujuan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan cara berkolaborasi, termotivasi dan dengan cara yang menyenangkan dengan adanya penghargaan terbaik bagi kelompok (Salsabila & Sundi, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut di atas saya mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran *Team Games Torunament*. Saya memilih metode pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk bekerja sama dengan sesama teman ataupun dengan guru dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada 10-27 Februari 2025 di SD 2 Mijen dengan subjek penelitian sebanyak 16 siswa kelas IV. Adapun yang menjadi objek dari penelitian ini adalah hasil belajar matematika dari siswa. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Terdapat 4 komponen yang terkait dengan model spiral Kemmis dan Taggart, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Komponen tindakan serta pengeamatan menjadi satu, dengan alasan keduanya dalam praktik yang tidak dapat dipisahkan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan.



Gambar 1. Langkah-Langkah PTK

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa adalah berupa tes. Tes dipilih karena dianggap sebagai alat yang paling efektif untuk menilai dan mengukur capaian hasil belajar, khususnya dalam ranah kognitif siswa. Melalui tes, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih objektif tentang sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang diajarkan sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dirancang. Tes yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, penggunaan tes sebagai instrumen penelitian juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa, yang nantinya akan menjadi bahan refleksi dalam merencanakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, tes bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi akhir, melainkan juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi 85% dari jumlah siswa yang mencapai KKTP yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SD 2 Mijen Kudus dilakukan selama dua siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Penelitian ini berfokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berdasarkan hasil dari penelitian, didapatkan perbandingan dari hasil belajar siswa dalam memahami materi perkalian pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 yang ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa (Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2)

Nilai	Kriteria	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	f	%	f	%
≤ 70	Tidak Tuntas	10	62,5	4	25	2	12,5
> 70	Tuntas	6	37,5	12	75	14	87,5

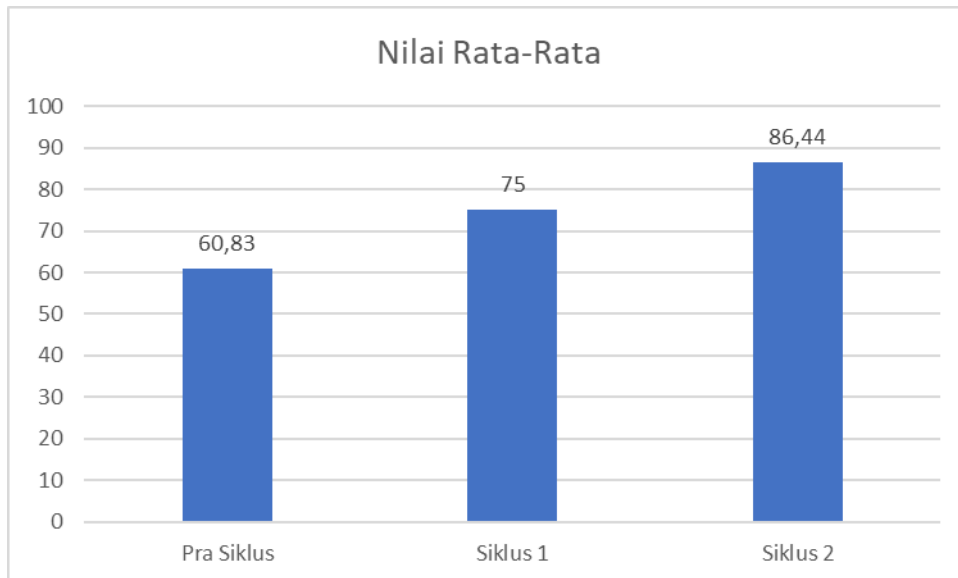
Peningkatan hasil belajar yang tercermin dalam tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berhasil memperbaiki hasil belajar dalam materi perkalian. Pada pra siklus, mayoritas siswa (62,5%) belum mencapai ketuntasan dalam hasil belajar, dengan rata-rata nilai 60,83. Setelah dilakukan tindakan dalam siklus 1 ketuntasan siswa meningkat menjadi 75% dengan rata-rata nilai 75. Pada siklus 2, siswa yang berhasil mencapai ketuntasan adalah 87,5 % dengan rata-rata nilai yang meningkat signifikan menjadi 86,44. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 4 pada materi perkalian. Menurut Sari (2020), model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, bekerja sama dalam kelompok, serta membangun rasa tanggung jawab baik secara individu maupun sebagai bagian dari tim. Selain itu, model ini juga mendorong terciptanya rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Armidi (2022) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Fatmawati (2024), yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berdampak positif terhadap hasil belajar Matematika di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan pada tabel 1 tentang hasil belajar pada materi perkalian dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus 1 dan terus meningkat lagi pada siklus 2. Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 16 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 10 siswa (62,5%) belum mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada tahap ini adalah 60,83, yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat membantu meningkatkan capaian belajar mereka secara keseluruhan..

Setelah dilakukan tindakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Torunament* pada siklus 1 jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 4 siswa (25%) dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournamnet* mulai memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Pada siklus 2, hasil belajar yang didapat oleh siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus 2 adalah (87,5%) dengan nilai rata-rata mencapai 86,44. Masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 akan tetapi persentase yang didapat sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Torunament* cukup

efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas 4 pada materi perkalian matematika. Visualisasi dari peningkatan ini juga dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 Nilai Rata-Rata Kelas 4

Berdasarkan gambar 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2. Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,83 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dibawah 70, pada pra siklus ini para siswa sedikit kesulitan karena dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga siswa merasa sulit untuk mengikuti pembelajaran karena masih menggunakan model pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan meningkat menjadi 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa. Model TGT mengombinasikan pembelajaran dengan permainan. Sejalan dengan karakteristik siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja alam kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung (Mustika Nadha & Suyadi, 2022). Pada siklus 2 nilai rata-rata hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi 86,44, menunjukkan bahwa seluruh siswa tidak hanya memahami materi dengan baik akan tetapi juga mampu mengaplikasikan pemahaman dalam materi perkalian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang signifikan, dari 37,5% (6 siswa) pada pra-siklus, menjadi 75% (12 siswa) pada siklus I, dan mencapai 87,5% (14 siswa) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, menjadi lebih bermakna dan menyenangkan ketika menggunakan model TGT. Selain membantu siswa lebih memahami materi, pendekatan ini juga mendorong mereka untuk

lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama proses pembelajaran. Suasana kelas pun terasa lebih hidup dan penuh semangat. Melihat hasil tersebut, guru diharapkan tidak ragu untuk mencoba model pembelajaran seperti TGT dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya saat menghadapi kelas yang cenderung pasif atau kurang termotivasi. Sekolah juga dapat memberikan ruang dan dukungan kepada guru untuk terus berinovasi dalam memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang menyenangkan tidak harus rumit yang penting adalah bagaimana guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang membuat siswa merasa dilibatkan dan dihargai. Dengan penerapan yang konsisten dan refleksi yang berkelanjutan, model seperti TGT bisa menjadi bagian dari solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani Tia Nur, Suryadi dan Rahman Gunawan Anggia. 2023. "Penggunaan model tim games tournamen TGT untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik menggunakan rancangan understanding by design pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 4 sekolah dasar". Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas mandiri. Vol 9 (1).
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), Article 1.
<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2040–2047.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747>
- Aprilia, D. P., Andriani, D. N., & Purwati, P. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 304–313.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16328>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Fatmawati, F., Wulandari, A., Putri, S. D., Hasibuan, A. M., & Yusrizal, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 18–28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.24757>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>

- Muhammad Rizal Fauzi, Lovika Ardana Riswari & Diana Ermawati. (2023). "Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Barung (Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9:189–97.
- Mustika Nadha, & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Ivana, I. (2020). Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 223–227.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.168>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahayuni N.L. dkk. (2020). Model pembelajaran tim games turnamen (TGT) berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SD. *Jurnal Adat dan bisa*, Vol.2(1), 2615–6113.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JABI/index>
- Rusadi, H. (2020). Rusadi, H. (2020). Perbandingan hasil belajar siswa antara model kooperatif tipe numbered head together (nht) dengan model konvensional pada mata pelajaran pai kelas x di SMK negeri 1 Palangka Raya. *Doctoral Dissertation, LAIN Palangka Raya*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.785>
- Salsabila, N., & Sudi, V. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika SISWA KELAS III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5423–5434.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12869>
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Gugus Iii Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), Article 1.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>
- Wardana, Renanda Wahyu, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri. (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics." *Wasis* 4(1):20–24.