
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA KARTU UNO TERHADAP MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA SDN KEBAHARAN 2**

Siti Nurfaikoh¹, Uvia Nursehah², Fadhli Dzil Ikrom³

^{1,2,3}Universitas Primagraha

Email: st.nurfaikoh@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu UNO terhadap minat belajar matematika siswa kelas VI di SDN Kebakaran 2. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VI, sedangkan pemilihan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu UNO memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest minat belajar. Selain itu, nilai rhitung (8,627) > rtabel (0,449), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu UNO secara signifikan memengaruhi minat belajar siswa kelas VI, sehingga model ini efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SDN Kebakaran 2.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Kartu UNO, Minat Belajar.

Abstract: This study aims to analyze the effect of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model with the help of UNO cards on the interest in learning mathematics among sixth-grade students at SDN Kebakaran 2. This study used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The study population included all sixth-grade students, while the sample selection was conducted using purposive sampling. The instrument used was a learning interest questionnaire that had undergone validity and reliability testing. Data analysis was performed using normality tests and paired sample t-tests. The results showed that the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by UNO cards had a significant effect on increasing students' interest in learning mathematics. This was evidenced by a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), which indicated a significant difference between the pretest and posttest scores for learning interest. In addition, the rhitung value (8.627) > rtabel (0.449), so H0 was rejected and H1 was accepted. Thus, it can be concluded that the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by UNO cards significantly affects the learning interest of sixth-grade students, so this model is effective in increasing mathematics learning interest in students at SDN Kebakaran 2.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), UNO Cards, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan potensi individu serta kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk dimanfaatkan di masa depan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam mendukung proses pembelajaran. Proses tersebut diharapkan mampu mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya secara aktif, sehingga terbentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi generasi penerus bangsa perlu dimiliki oleh pemerintah dan masyarakat. Oleh karena itu, setiap negara harus merumuskan strategi yang tepat guna membangun bangsa dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah seharusnya dirancang secara menarik, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, serta mendorong partisipasi aktif dari siswa. Selain itu, pembelajaran perlu memberikan ruang yang memadai bagi pengembangan kreativitas, kemandirian, dan motivasi internal siswa, yang disesuaikan dengan minat, potensi, serta tahapan perkembangan fisik dan psikologis mereka (Permendikbudristek, 2022). Menurut Mulyasa, pembelajaran dapat dikategorikan berhasil dan berkualitas apabila mayoritas siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dari aspek fisik, mental, maupun sosial. Selain itu, siswa juga diharapkan menunjukkan antusiasme dalam belajar, kepercayaan diri yang tinggi, serta motivasi belajar yang kuat (Rachma Thalita et al., 2019). Seluruh aspek tersebut diperlukan oleh siswa, karena ketika siswa telah aktif dan memiliki rasa percaya diri, mereka akan terdorong untuk mengeksplorasi hal-hal yang belum diketahui, sehingga berkontribusi pada pengembangan kemampuan yang dimilikinya. Karena aktivitas siswa berdampak pada keberhasilan pembelajaran yang dilakukan, maka upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa sangatlah penting.

Menurut Haspara guru memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas bagi siswa dengan menerapkan metode pembelajaran secara langsung. Dalam situasi khusus ini guru memiliki tanggung jawab yang besar untuk

memberikan siswa tempat untuk berbicara agar mereka dapat lebih fokus pada materi yang sedang dikembangkan (T. M. Utami & Rahmiati, 2024). Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi, guru juga harus mampu membangkitkan minat belajar siswa. Dinamika yang ditunjukkan siswa saat menanggapi materi yang disajikan selama pembelajaran dapat menjadi contohnya. Partisipasi siswa yang dinamis dalam pembelajaran dapat menunjukkan kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam perkembangan yang optimal. Siswa mungkin akan lebih mudah memahami materi yang sedang diuji sebagai hasilnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 26 November 2024 di SDN Kebaharan 2 terutama kelas VI mengungkapkan beberapa temuan, antara lain: *pertama*, dalam proses pembelajaran, masih terdapat sejumlah siswa yang kurang memberikan perhatian kepada guru saat penyampaian materi berlangsung; *kedua*, siswa belum menunjukkan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok, di mana hanya 1-2 siswa yang mengerjakan tugas sementara yang lain lebih banyak mengobrol di luar tugas; *ketiga*, sebagian besar siswa merasa kesulitan saat mengerjakan soal matematika, karena merasa pelajaran matematika sukar untuk dipahami; *keempat*, ketika guru memberikan penjelasan, siswa cenderung tidak menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya dan lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa mengkritisi atau mengajukan pertanyaan lebih lanjut; *kelima*, siswa dengan kemampuan akademik rendah cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan utama kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika karena model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya siswa di kelas yang menjadi objek observasi. Siswa pada jenjang ini cenderung lebih menyukai kegiatan yang melibatkan permainan, pengalaman langsung, kerja sama dalam kelompok, serta unsur kompetitif. Meskipun pembelajaran berbasis kelompok telah diterapkan, pelaksanaannya masih kurang optimal karena kurangnya tantangan dalam aktivitas pembelajaran. Akibatnya, dalam kerja kelompok siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mendominasi penyelesaian tugas, sementara siswa lainnya hanya berperan sebagai pengamat atau bahkan terlibat dalam percakapan di luar konteks pembelajaran.

Dalam upaya membantu siswa mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar, guru perlu mengimplementasikan model dan media pembelajaran yang inovatif,

interaktif, dan kreatif. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi dan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat aktif melalui permainan edukatif yang tidak hanya meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong interaksi bebas dan pertukaran ide ketika menyelesaikan tugas atau soal (Fauzi & Masrupah, 2024). Menurut Nurul Audie (2019), media dalam pendidikan berperan penting untuk membangkitkan minat serta keterlibatan siswa dengan cara menarik perhatian dan mendorong mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui penyajian informasi yang lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan akurat (Rahmawati et al., 2024).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengedepankan kerjasama antar siswa dalam kelompok, di mana mereka saling berinteraksi dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Cahyaningsih (2017:2) berpendapat bahwa, “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya” (Isrok’atun & Rosmala, 2022). Beberapa kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Devries, *pertama*, memanfaatkan kerja sama dalam kelompok kecil, daya tarik permainan yang mendidik, semangat bersaing dalam turnamen, serta kedekatan antar siswa; *kedua*, tidak memerlukan bahan yang mahal atau fasilitas khusus; *ketiga*, *Teams Games Tournament* (TGT) mudah untuk diterapkan; *keempat*, baik pemula maupun guru yang sudah berpengalaman bisa melakukannya dengan tingkat keberhasilan yang sama (D. Utami, 2018). Selain itu, kartu UNO dipilih sebagai media pembelajaran karena dirasa cocok dengan materi peluang dan siswa merasa familiar dengan kartu UNO yang sangat terkenal dikalangan siswa.

Berdasarkan dari permasalahan terkait kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika, terutama pada tingkat kelas VI di SDN Kebaharan 2, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kartu UNO Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SDN Kebaharan 2”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *non probability sampling* yang artinya pengambilan sampel dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak. Dari berbagai teknik *non probability sampling*, peneliti memilih teknik sampling jenuh, yaitu sebuah teknik di mana seluruh anggota populasi diambil sebagai sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas VI SDN Kebaharan 2.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket dan observasi. Menurut Sugiyono (2019: 199), angket merupakan metode pengumpulan data melalui pemberian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini menggunakan skala *Likert*, yang berisi pernyataan positif dan negatif sehingga responden dapat menyatakan tingkat persetujuan atau penolakan terhadap pernyataan tersebut. Data yang diperoleh dari angket selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skala pengukuran yang terdiri atas empat kategori, yaitu rendah, cukup rendah, cukup tinggi, dan tinggi. Adapun rumus yang digunakan untuk melakukan kategorisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Maksimal Instrumen} &= \text{Jumlah soal} \times \text{skor terbesar} \\ \text{Skor Minimal Instrumen} &= \text{Jumlah soal} \times \text{skor terkecil} \\ \text{Mean Teoretis } (\mu) &= 1/2 (\text{skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\ \text{Standar Deviasi Populasi } (\sigma) &= 1/6 (\text{skor maksimal} - \text{Skor minimal})\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, setiap responden diklasifikasikan ke dalam empat kategori berikut:

Tabel 1. Rumus Empat Kategori

Rentang Skor	Kategori
$X > \mu + 1 \sigma$	Tinggi
$\mu < X \leq \mu + 1 \sigma$	Cukup Tinggi
$\mu - 1 \sigma < X \leq \mu$	Cukup Rendah
$X < \mu - 1 \sigma$	Rendah

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2019: 206) statistik deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang diperoleh, tanpa bertujuan menarik kesimpulan yang bersifat umum atau melakukan generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebaharan 2 yang terletak di Jl. Samaun Bakri Kel. Lopang, Kec. Serang, Kota Serang, Prov. Banten pada tanggal 29 Juli 2025 di kelas VI dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan angket minat belajar dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu UNO. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Kartu UNO terhadap minat belajar matematika siswa kelas VI SDN Kebaharan 2.

a) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas

Pada proses pembelajaran di kelas, guru terlebih dahulu memperkenalkan materi yang akan dipelajari pada hari tersebut. Guru menuliskan topik di papan tulis serta menanyakan beberapa pertanyaan pemantik terkait materi sebagai stimulus untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi materi baru. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan didalami oleh siswa dan yang akan menjadi bahan kompetisi dalam turnamen setelah sesi pemaparan guru selesai.

Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok dibentuk berdasarkan pertimbangan tingkat kemampuan akademik yang beragam, meliputi siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Guru kemudian membagikan lembar materi kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari, serta LKPD yang harus dikerjakan secara kolaboratif. Para siswa dengan antusias mengikuti arahan guru, berdiskusi, serta memberikan masukan dan saran dalam kelompoknya. Dari proses ini tampak peran aktif siswa dalam pembelajaran, sekaligus menunjukkan adanya penerimaan terhadap anggota kelompok yang mungkin bukan berasal dari lingkaran pertemanan dekat mereka di kelas.

Dalam proses diskusi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam memberikan serta mendengarkan saran, sekaligus bertukar informasi antar anggota kelompok. Mereka juga belajar dengan gembira karena dapat bekerja sama dalam memecahkan permasalahan terkait tugas yang diberikan guru. Setelah diskusi kelompok selesai, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan turnamen, di mana setiap kelompok diwajibkan mengirimkan dua perwakilan untuk berpartisipasi dalam turnamen dan sisa anggota lain akan bertugas sebagai penebak peluang kartu UNO.

Mengawali pertandingan guru menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati para

peserta dalam turnamen. Masing-masing perwakilan kelompok akan duduk di meja bundar, tempat turnamen UNO berlangsung dan sisa anggota lain akan berdiri di belakang sebagai penebak peluang kartu UNO. Permainan di mulai dengan membagikan kartu UNO pada masing-masing kelompok sebanyak 7 kartu. Selanjutnya, satu kartu secara acak ditetapkan sebagai kartu awal permainan (deal card). Pemain kemudian secara bergiliran meletakkan kartu yang sesuai dengan kartu awal tersebut dan anggota lain akan menebak kartu apa yang akan dikeluarkan oleh pemain lain. Apabila seorang pemain tidak memiliki kartu yang cocok, maka ia diwajibkan mengambil satu kartu dari tumpukan kartu utama. Pemenang akan ditentukan dari jumlah akumulasi poin prediksi dan peringkat pertandingan, serta LKPD peluang kartu UNO.

b) Deskripsi Distribusi Awal (*Pretest*)

Tabel 1. Hasil *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas VI

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	≤ 44	Rendah	0	0%
2	$< 44 - \leq 55$	Cukup Rendah	9	26,47%
3	$< 55 - \leq 66$	Cukup Tinggi	18	52,94%
4	> 66	Tinggi	7	20,59%
Jumlah			Jumlah	34

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas VI dalam kategori “Cukup Rendah” dengan frekuensi 9 orang (26,47%), kategori “Cukup Tinggi” dengan frekuensi 18 orang (52,94%), dan kategori “Tinggi” dengan frekuensi 7 orang (20,59%). Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, secara umum minat belajar siswa kelas VI SDN Kebaharan 2 dalam kategori “Cukup Tinggi” dengan frekuensi 18 orang dengan persentase 52,94%.

c) Deskripsi Distribusi Akhir (*Posttest*)

Tabel 2. Hasil *Posttest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas VI

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	≤ 44	Rendah	0	0%
2	$< 44 - \leq 55$	Cukup Rendah	0	0%
3	$< 55 - \leq 66$	Cukup Tinggi	11	32,35%
4	> 66	Tinggi	23	67,65%
Jumlah			Jumlah	34

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas VI dalam kategori “Cukup Tinggi” dengan frekuensi 11 orang (32,35%) dan kategori “Tinggi”

dengan frekuensi 23 orang (67,65%). Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, secara umum minat belajar siswa kelas VI SDN Kebaharan 2 setelah dilakukan treatment berada dalam kategori “Tinggi” dengan frekuensi 23 orang dengan persentase 67,65%.

d) Deskripsi Data Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Analisis data diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* di mana jumlah sampel kurang dari 50 orang. Dengan taraf signifikan sebesar 0,05 berbantuan program SPSS 25. Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.139	34	.096	.952	34	.143
Posttest Minat Belajar	.113	34	.200*	.966	34	.363

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai pretest menunjukkan nilai Sig. 0,143 > 0,005 dan posttest dengan nilai Sig. 0,363 > 0,005. Karena semua nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 pada kedua uji normalitas, maka data pretest dan posttest minat belajar berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Uji Paired Samples Test

Tabel 4. Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pretest Minat Belajar - Posttest Minat Belajar	-11.17647	7.55373	1.29545	-13.81209 -8.54085	-8.627	33	.000

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* minat belajar. Selain itu, nilai r_{hitung} sebesar 8,627 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,449, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu UNO.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Naelatul Kamalia & Lisa Putra (2025) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap Minat Belajar Siswa SD”. Uji-t pada penelitian tersebut menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,137, yang lebih besar daripada t_{tabel} pada df 12, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan tersebut menegaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Harjosari 01.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu UNO efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VI SDN Kebaharan 2.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Kebaharan 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VI memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar. Rata-rata skor minat belajar sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 59,94 dengan kategori cukup tinggi. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), rata-rata skor meningkat menjadi 71,11 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* minat belajar. Selain itu, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 8,627 yang lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,449, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu UNO memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas VI di SDN Kebaharan 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2022). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Kamalia, N. D., & Putra, L. V. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa SD. 8(024).
- Permendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(69), 5–24.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahmawati, R., Sesrita, A., & Kholik, A. (2024). Pengaruh Media Poster Origami Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 105–116. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.732>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Utami, T. M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1606–1611. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1248>