

---

## **PENERAPAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA *HOLE IN ONE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

**Denisa Putri Sagasya<sup>1</sup>, Suprayitno<sup>2</sup>, Arfani Ika Nuraini<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>SDN Lidah Wetan IV

<sup>1</sup>denisaps0708@gmail.com, <sup>2</sup>suprayitno@unesa.ac.id, <sup>3</sup>ika.arfee14@gmail.com

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Lidah Wetan 4 melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media permainan *Hole in One*. Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 55,56% siswa mencapai kategori motivasi tinggi, sedangkan pada siklus II, persentase ini meningkat menjadi 77,78%. Selain itu, pada siklus II terdapat tambahan 11,11% siswa yang mencapai kategori motivasi sangat tinggi. Penerapan model TGT dengan media permainan *Hole in One* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif, yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, model pembelajaran TGT dengan media *Hole in One* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** motivasi belajar, Team Games Tournament, media pembelajaran, Hole in One, matematika

---

## ***IMPLEMENTATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT WITH HOLE IN ONE MEDIA TO ENHANCE MATHEMATICS LEARNING MOTIVATION***

### **Abstract**

*This study aims to improve the mathematics learning motivation of fifth-grade students at SDN Lidah Wetan 4 through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model, supported by the Hole in One game as a teaching medium. The research used the Classroom Action Research (CAR) method, consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results show a significant increase in students' learning motivation. In the first cycle, 55.56% of students reached a high motivation category, which increased to 77.78% in the second cycle. Additionally, in the second cycle, 11.11% of students achieved a very high motivation category. The implementation of the TGT model with the Hole in One game successfully created a fun, collaborative, and competitive learning environment, encouraging students to be more active in the learning process. In conclusion, the TGT learning model with the Hole in One medium is effective in improving students' learning motivation. This study contributes to the development of innovative teaching methods at the elementary school level, particularly in enhancing student engagement and learning motivation..*

**Keywords:** learning motivation, Team Games Tournament, learning media, Hole in One, mathematics

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran memiliki dampak besar terhadap kesuksesan proses belajar. Metode pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga meningkatkan nilai ketuntasan belajar, minat dan motivasi peserta didik serta membuat kelas menjadi lebih menarik (Wibowo & Pardede, 2019). Desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif membantu guru membuat kelas menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Pembelajaran matematika, sebagai salah satu bidang studi yang esensial, memerlukan inovasi dan pembaruan yang berkelanjutan.

Matematika adalah ilmu fundamental yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi (Badjeber & Purwaningrum, 2018). Pembelajaran matematika melatih siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat generalisasi, keterampilan penting untuk masa depan. Namun, banyak peserta didik justru memiliki motivasi belajar yang kurang dalam matematika. Mereka merasa kesulitan dan kurang tertarik pada mata pelajaran ini. Kurangnya motivasi ini sering kali disebabkan oleh model pembelajaran yang monoton dan kurang memberi kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi di kelas (Rahmayani & Amalia, 2020).

Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran, menganggap tugas sulit meski belum mencobanya, dan tidak semangat menyelesaikan tugas (Dedi Lesmana & Made Suarjana, 2017). Kondisi ini adalah salah satu alasan mengapa mencari solusi untuk rendahnya motivasi belajar siswa sangat penting. Dalam konteks ini, strategi pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik menjadi sangat diperlukan. Sebagai dukungan atas pentingnya inovasi dalam pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk., (2019), menekankan bahwa upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah

satu metode terbaik untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar.

Variasi kegiatan belajar yang menarik diperlukan untuk mengatasi masalah ini, diperlukan variasi pendekatan pembelajaran yang lebih menarik. Mengingat bahwa siswa SD berada pada usia yang senang bermain, mengemas pembelajaran dengan prinsip bermain dapat menjadi solusi. Model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat menjawab tantangan ini. Model ini sederhana untuk diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status, mengandung unsur permainan, serta melibatkan mereka sebagai mentor sebaya (Slavin dalam Asih, 2017). Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa karena model TGT.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam menambah motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Joeni Asih, (2017) menemukan bahwa penerapan TGT meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 51,4% pada siklus pertama menjadi 71% pada siklus kedua. Penelitian lain oleh Walanty & Agusdianita, (2024) juga menyatakan peningkatan motivasi belajar siswa dari 68% pada siklus pertama menjadi 92% pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa model TGT dapat mengatasi masalah motivasi belajar matematika yang rendah.

Di SDN Lidah Wetan 4, masalah serupa ditemukan, terutama pada peserta didik kelas V. Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar matematika peserta didik masih rendah, dengan banyak peserta didik yang pasif selama pelajaran. Desain pembelajaran yang monoton dan dominasi model ceramah, ditambah dengan kurangnya penggunaan media yang menarik, berakibat pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

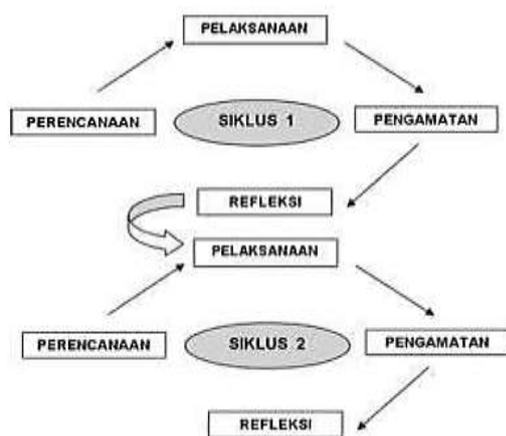
Untuk lebih mengoptimalkan model pembelajaran, diperlukan media yang menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa (Rivki dkk., 2018:91). Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

dengan bantuan media permainan "Hole in One." Media ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran melalui unsur permainan yang menarik dan menantang. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Lidah Wetan 4 melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* yang didukung oleh media Hole in One.

Dengan demikian, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Hole in One*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk kemajuan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar serta menjadi acuan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Metode PTK dipilih karena kemampuannya dalam memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus tindakan yang berulang. Proses penelitian mengikuti empat tahapan utama sesuai model Kemmis dan McTaggart (1988): perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis & McTaggart (1988)

Peneliti bersama guru pamong dan dosen pembimbing menyusun rencana pembelajaran yang meliputi strategi dan media yang akan digunakan pada tahap perencanaan. Rencana ini mencakup desain kegiatan pembelajaran dan metode penilaian yang diharapkan mampu memacu semangat belajar peserta didik. Perencanaan dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa semua aspek pembelajaran telah dipertimbangkan sebelum tindakan dilaksanakan.

Pelaksanaan rencana pembelajaran dilakukan di kelas dengan melibatkan seluruh peserta didik. Selama tahap ini, guru menerapkan strategi yang telah dirancang yang membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memantau dan mencatat kegiatan siswa untuk mengidentifikasi seberapa efektif strategi yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Observasi dilakukan secara kontinu sepanjang pelaksanaan untuk menilai keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang memantau berbagai indikator keaktifan, termasuk partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam tugas, dan interaksi dengan teman sekelas serta guru. Selain itu, lembar angket berisi 10 pernyataan dirancang untuk menilai motivasi belajar siswa dalam matematika. Kriteria keberhasilan PTK ditetapkan berdasarkan pencapaian motivasi belajar siswa. Apabila 75% dari kesuluran siswa mencapai kategori motivasi belajar yang tinggi maka penelitian dinyatakan berhasil. Skor motivasi dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Motivasi

f = Jumlah skor tercapai

N = Jumlah skor maksimal

Adapun rentang skor kategori motivasi belajar ialah:

Rentang skor	Kategori
$N > 80$	Sangat Tinggi
$61 < N \leq 80$	Tinggi
$41 < N \leq 61$	Cukup
$21 < N \leq 40$	Rendah
$N \leq 20$	Sangat Rendah

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media permainan *Hole in One* untuk belajar matematika. Sebelum intervensi, hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa siswa memiliki kurangnya keinginan untuk belajar, dengan hanya 5 dari 18 siswa (42,59%) yang menunjukkan motivasi belajar yang cukup. Rendahnya motivasi ini terkait dengan model pembelajaran yang terlalu

berpusat pada guru dan penggunaan media yang tidak menarik.

Pada siklus I, setelah implementasi model *Team Games Tournament* dengan media *Hole in One*, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 10 dari 18 siswa (55,56%), yang menunjukkan bahwa 55,56% peserta didik mencapai kategori motivasi tinggi. Meskipun terdapat peningkatan, pada kategori rendah, masih ada 3 peserta didik (16,67%). Oleh karena itu, penyesuaian dan pembaruan masih diperlukan untuk siklus II.

Peningkatan motivasi siswa pada siklus II lebih signifikan, dengan 14 dari 18 siswa (77,78%) berada dalam kategori tinggi, dan 2 siswa (11,11%) berada dalam kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik mencapai tingkat motivasi yang tinggi atau sangat tinggi, yang mengindikasikan keberhasilan model *Team Games Tournament* dengan media *Hole in One* dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Tabel berikut menunjukkan persentase motivasi belajar siswa:

Tabel 1. Persentase Skor Motivasi Belajar Siswa

Skor	Kategori	Siklus 1		Siklus 2		Keterangan
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
$N > 80$	Sangat Tinggi	-	-	2	11.11%	Berhasil
$61 < N \leq 80$	Tinggi	10	55.56%	14	77.78%	Berhasil
$41 < N \leq 61$	Cukup	5	27.78%	2	11.11%	Belum berhasil
$21 < N \leq 40$	Rendah	3	16.67%	-	-	-
$N \leq 20$	Sangat Rendah	-	-	-	-	-
Jumlah		18	100%	18	100%	

Implementasi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *Hole in One* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Tria, (2024:70) menyatakan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) mendorong

interaksi aktif antar peserta didik melalui kegiatan kelompok, yang mana peserta didik dapat saling membantu dan bertindak sebagai tutor sebaya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Interaksi terjadi saat pembelajaran yang membuat siswa memahami materi melalui diskusi, tanya jawab dan belajar

bersama sehingga dapat memicu motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini juga mendukung pendapat Yulianto & Puspita, (2021:40) yang menegaskan bahwa *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif dengan tidak membedakan status siswa, melibatkan mereka secara aktif, dan mengintegrasikan unsur permainan untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan.

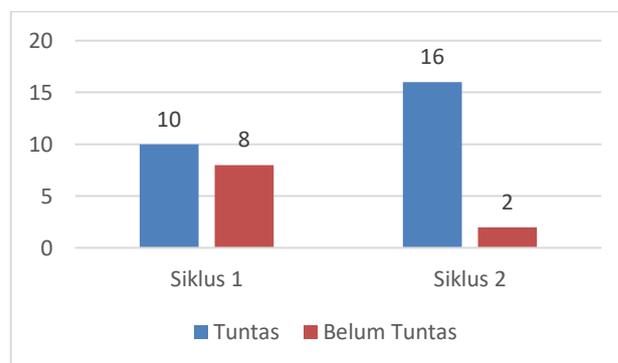
Pada model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media Hole in One, materi yang disampaikan adalah "Operasi Hitung Bilangan Cacah Sampai 100.000." Materi ini mencakup operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah hingga 100.000 yang diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Saat pembelajaran dimulai, peserta didik terlihat sangat antusias, menunjukkan rasa ingin tahu, memperhatikan dengan saksama, dan aktif dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Magdalena dkk, (2021:314) bahwa menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan tantangan seperti permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sementara menghadirkan materi atau media interaktif yang relevan dan inovatif dapat mendorong minat belajar mereka secara internal.

Langkah-langkah pembelajaran TGT berbantuan media Hole in One adalah sebagai berikut: (1) Guru menyajikan materi kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota; (2) Untuk memulai permainan, setiap kelompok harus mendapatkan tiket dengan menjawab kuis; (3) Setelah mendapatkan tiket, peserta bergiliran memasukkan bola ke dalam media Hole in One, dengan setiap kelompok mendapat 5 kali kesempatan bermain. Bola yang masuk ke lubang bernomor akan menentukan soal yang harus diselesaikan. Jika bola masuk ke lubang bonus, peserta didik akan mendapatkan mini *reward*, sedangkan jika masuk ke lubang *zonk*, peserta didik akan mendapatkan mini punishment; (4) Setiap kelompok kemudian berdiskusi dan menyelesaikan soal dengan cermat, dan jawaban mereka ditulis pada lembar kerja (LKPD) yang

telah disediakan; (5) Siswa bersama guru membahas hasil kerja dengan mengoreksi dan menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok; (6) Akhirnya, guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menunjukkan keterlibatan aktif, cepat, dan poin tertinggi.

Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan motivasi, beberapa siswa masih tampak bingung dengan mekanisme model TGT dan penggunaan media Hole in One. Kebingungan ini disebabkan oleh karena model dan media yang digunakan merupakan sesuatu yang baru bagi mereka, sehingga mereka memerlukan waktu untuk beradaptasi. Selain itu, ada beberapa kendala yang muncul, seperti kurangnya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran, yang menyebabkan beberapa kegiatan belum terlaksana dengan optimal. Permasalahan yang muncul pada siklus I menjadi pertimbangan penting dalam merancang tindakan pada siklus II.

**Bagan 1.** Peningkatan Signifikan Jumlah Siswa yang Berhasil



Pada siklus II dilakukan penyesuaian, siswa mulai terbiasa dengan metode ini, dan peningkatan motivasi menjadi lebih signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT dengan media Hole in One berhasil membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis serta menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan fokus dalam pembelajaran. Penelitian dari Miranti & Sanoto, (2023:2650) juga membuktikan Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat memfasilitasi interaksi yang mampu mendorong peningkatan motivasi dan merangsang pemikiran kritis peserta didik.

Penggunaan media Hole in One sebagai bagian dari pembelajaran matematika juga memberikan kontribusi yang signifikan. Media ini dirancang untuk menarik minat siswa dan menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Berly, (2023:1) media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa yang awalnya kurang termotivasi menjadi lebih bersemangat karena media ini memberikan umpan balik langsung dalam bentuk poin, yang mendorong partisipasi aktif. Media ini terbukti efektif dalam memotivasi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini karena umpan balik langsung selama pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik. (Mardhiyah dkk., 2024)

Selain itu, Hole in One dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau kinestetik. Peserta didik tampak lebih menikmati proses belajar yang menggabungkan unsur permainan, sehingga mereka merasa seperti bermain sambil belajar. Hal ini sesuai penelitian oleh Susanto, (2022:88) yang menyatakan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat karena penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembaharuan dalam pembelajaran melalui penggunaan media seperti *Hole in One* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Hole in One* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan TGT tanpa media tambahan. Menurut Luhsasi dalam Santosa, (2018:96), variasi seperti penggunaan media permainan membuat model TGT lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Oleh karena itu, tidak hanya metode pembelajaran yang penting, tetapi juga elemen tambahan seperti media yang digunakan untuk

meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023)

Penelitian ini menemukan bahwa menggunakan model *Team Games Tournament* dengan media Hole in One berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik di SDN Lidah Wetan IV. Model ini berhasil membuat kegiatan belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik, yang sebelumnya kurang. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi peserta didik dengan lebih efektif.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Lidah Wetan IV melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Hole in One. Dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada siklus I dan II dalam motivasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang berada dalam kategori motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi. Model *Team Games Tournament* dengan media Hole in One menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga peserta didik lebih berkontribusi dalam kegiatan belajar.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengembangkan variasi media permainan yang lebih beragam untuk mendukung model *Team Games Tournament* sehingga meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan lebih luas cakupannya. Selain itu, disarankan untuk melakukan penelitian dengan subjek yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang dari penerapan model ini terhadap hasil belajar dan keterampilan lain yang relevan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asih, J. (2017). *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran*

- Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas Vi Sd Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. Jurnal Pajar, 1(November), 174–180.*
- Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P. (2018). *Pengembangan Higher Order Thinking Skills Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP. Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(1), 36–43.*
- Berly, M. (2023). *Peran Media Pembelajaran Siswa Di Kelas. 1–6.*
- Dedi Lesmana, K., & Made Suarjana, I. (2017). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 1(2), 49–56.*
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). *Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Al-Mikraj. Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-Issn 2745-4584), 4(1), 981–990.*
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 312–325.*
- Mardhiyah, H., Zahara, H., Maulana, I., & Gusmaneli. (2024). *Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa. Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika, 2(3), 37–52.*
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. 09(September)*
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Vii(112), 91–96.*
- Santosa, D. S. S. (President U. (2018). *Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. Statistical Field Theor, 53.*
- Susanto, D. A. (2022). *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Tuko. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 4.*
- Tria, F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 003/Ix Senaung.*
- Utami, F., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2019). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar. Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika, 5(01), 01.*
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd. Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 7(1), 55–64.*
- Wibowo, L. A., & Pardede, L. R. (2019). *Peran Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1), 201–208.*
- Yulianto, D. E., & Puspita, A. N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA (Benda-Benda Di Sekitar Kita) Di SDN 3 Mangaran Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2020/20. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6.*