

**UPAYA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA**

Fety Fatimah<sup>1</sup>, Nani Mediatati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PPG Prajabatan FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga  
ppg.fetyfatimah00228@program.belajar.id<sup>1</sup> · nani.mediatati@uksw.edu<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*In accordance with the research problem that has been formulated, the aim of this research is to find out how much interest in learning mathematics in class IV students at SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga has increased after implementing the TGT type cooperative learning model. The hypothesis in this research is "There is an increase in students' interest in learning mathematics subjects in implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in class IV of SD Negeri Kalicacing 02, Salatiga." This research was carried out at SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga which is located on JL. Lmu Adisucipto No.06, Rt 1 Rw. 2, Kalicacing, District. Sidomukti, Salatiga City, Central Java, in the second semester. The subjects of this research were fourth grade students at SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Based on table 3, namely before the implementation of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model or pre-cycle, students' interest in learning obtained an average percentage of 53.38%. In cycle I, the implementation of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model experienced an increase in student interest in learning. The results of this cycle I action obtained an average percentage of 64.26%. The results of the actions in cycle II also saw an increase in students' interest in learning mathematics. The average percentage gain is 79.19%. The results of this classroom action research show that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is suitable for application in mathematics subjects for fourth grade students at Kalicaing 02 State Elementary School as a solution to the problem of low interest in learning mathematics. Based on the results of research that has been carried out, it is concluded that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can increase interest in learning mathematics in class IV students at SD Negeri Kalicacing 02 in the 2023/2024 academic year. This increase can be seen from the increase in students' interest in learning from Cycle I to Cycle II.*

*Keywords: cooperative learning model, team games tournament (TGT) type, interest in learning*

## **ABSTRAK**

Sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran matematika dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri Kalicacing 02, Salatiga” Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga yang berlokasi di JL. Lmu Adisucipto No.06, Rt 1 Rw. 2, Kalicacing, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga, Jawa Tengah, pada semester II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan tabel 3 yakni sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini atau pra-siklus, minat belajar siswa memperoleh rata-rata persentase 53,38%. Pada siklus I penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan minat belajar siswa. Hasil tindakan siklus I ini memperoleh rata-rata persentase 64,26%. Hasil tindakan pada siklus II ini juga mengalami peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Adapun perolehan rata-rata persentasenya adalah 79,19%. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sesuai diterapkan dalam mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalicaing 02 sebagai solusi terhadap masalah rendahnya minat belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 pada tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan minat belajar siswa dari Siklus I hingga Siklus II.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, team games tournament (TGT), minat belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu aspek paling penting dalam kehidupan, karena berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan zaman yang terus maju. Keberlangsungan

hidup manusia sangat bergantung pada pendidikan yang diperolehnya. Selain itu, pendidikan juga merupakan sektor yang sangat penting dan berpengaruh dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, bidang pendidikan

perlu mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah (Nitiasih, 2021).

Peningkatan mutu pendidikan adalah salah satu cara untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia agar mereka mampu menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan, diperlukan upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses belajar mengajar, yaitu guru dan siswa, serta perbaikan dalam sistem pembelajaran. Sebagai pendidik, guru harus terus meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar mereka, sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran merupakan hal yang paling berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, pencarian model pengajaran yang mampu meningkatkan mutu pendidikan merupakan suatu keharusan bagi tenaga pengajar. Banyak model pengajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Nuryanti, 2019).

Guru perlu menyusun rencana yang terstruktur, seperti silabus, RPP, materi, kisi-kisi soal, soal, serta media dan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi membantu guru untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kompetensi tersebut mencakup kompetensi pedagogik, yang meliputi pemahaman terhadap karakteristik siswa, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, serta pengembangan siswa (Rachma, 2020).

Terdapat beragam jenis pembelajaran yang diajarkan di sekolah, sesuai dengan tingkat pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, sistematis,

logis, kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama. Matematika penting untuk dipelajari karena dianggap sebagai "ratunya ilmu pengetahuan" dan sebagai "pelayan ilmu pengetahuan lainnya," yang berarti bahwa matematika memiliki peran sentral dan dibutuhkan oleh semua bidang ilmu. Selain itu, matematika juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mengembangkan serta menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Umi Sya'adah, 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sulit dipahami, dan guru-gurunya cenderung kurang menyenangkan, membosankan, atau bahkan menakutkan. Hal ini disebabkan karena peserta didik biasanya hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sementara sebagian besar guru lebih aktif menjelaskan materi, dan beberapa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran masih berfokus pada guru atau bersifat teacher-centered. Ada juga siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran matematika, karena

dianggap terlalu banyak berisi rumus serta berkaitan dengan perhitungan dan angka. Akibatnya, banyak siswa yang tidak tertarik untuk mempelajari matematika, sehingga mereka tidak memahami materi tersebut (Larasati, 2022).

Matematika sering kali menjadi pelajaran yang kurang diminati oleh banyak siswa. Banyak siswa merasa takut bahkan sebelum pelajaran matematika dimulai, dan mereka sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal. Untuk mengatasi rasa malas belajar pada siswa, guru perlu menumbuhkan semangat dan minat dalam mempelajari matematika. Pemilihan metode, model, dan strategi yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan, dengan menyisipkan permainan agar siswa tidak merasa bosan, sehingga minat belajar matematika dapat tumbuh dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penyebab rendahnya minat belajar peserta didik di atas yakni, strategi pembelajaran

guru yang masih monoton, kurangnya alat peraga yang digunakan oleh guru, peserta didik selalu dituntut mendengar dan mencatat penjelasan guru. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran, Biasanya pada pembelajaran yang tidak diminati biasanya peserta didik akan terkesan pasif atau malas mengikuti pembelajaran. Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, serta memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya. Model ini juga mengandung unsur permainan, yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Larasati, 2022).

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Cooperative learning merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Nitiasih, 2021).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT menitikberatkan pada permainan dan turnamen sebagai sarana untuk mencapai ketuntasan belajar (Septianni, 2019). Sejak usia dini, kita cenderung lebih suka bermain daripada belajar, namun sayangnya, bermain sering kali dianggap sebagai sesuatu yang negatif. Padahal, permainan bukanlah hal yang buruk, karena dapat menjadi salah satu alternatif untuk mempelajari matematika, yang sering dianggap sulit oleh siswa. Permainan atau game juga dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami, dan metode ini terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan matematika siswa (Lyna Hardiana, 2022). Selain turnamen, TGT juga melibatkan permainan yang menyenangkan. Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan ini, diharapkan dapat menciptakan perasaan senang dalam diri siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat mereka terhadap matematika. Ketika minat belajar matematika meningkat, siswa akan lebih giat dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, dengan menerapkan

strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan minat siswa dalam mempelajari matematika dapat meningkat.

Sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran matematika dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri Kalicacing 02, Salatiga”.

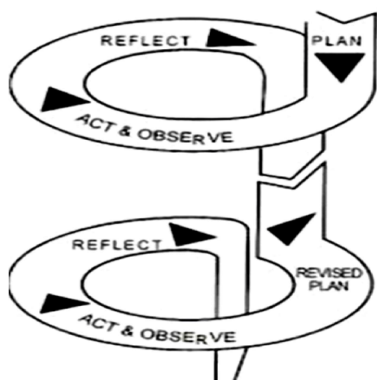
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga yang berlokasi di JL. Lmu Adisucipto No.06, Rt 1 Rw. 2, Kalicacing, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga, Jawa Tengah, pada semester II, tepatnya pada bulan Juni tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga, yang berjumlah 17 siswa, terdiri dari 12

siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Objek penelitian adalah minat belajar siswa yang diterapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat aplikasi atau terapan, terbatas, segera, dan bertujuan untuk memperbaiki serta menyempurnakan proses atau program pembelajaran yang sedang berlangsung. PTK ditandai dengan adanya perbaikan yang terus-menerus sehingga sasaran penelitian dapat tercapai. Berdasarkan pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran (Sukasih, 2018). Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Model PTK yang digunakan mengikuti model dari Kemmis & McTaggart, yang menerapkan sistem spiral refleksi dengan beberapa siklus. Model ini melibatkan empat tahap utama:

perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Desain PTK yang digunakan didasarkan pada pendekatan yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart (Rahmayanti, 2017)



Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis & McTaggart

Peneliti menggunakan menggunakan teknik pengumpulan data berupa pengamatan (observasi) dan angket. Perhitungan hasil data observasi dan angket dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan perolehan skor siswa yang tercatat pada lembar observasi dan angket yang telah diisi oleh siswa pada setiap akhir siklus. Skor dari lembar observasi dan angket tersebut kemudian dihitung untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Adapun cara menghitung persentase hasil observasi dan angket siswa adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP adalah nilai persentase yang dicari atau diharapkan.
- R adalah skor mentah yang diperoleh siswa.
- SM adalah skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan.
- 100 adalah bilangan tetap untuk menghitung persentase.

Rumus ini digunakan untuk menentukan persentase dari skor yang diperoleh siswa dibandingkan dengan skor maksimum yang ideal. Adapun dalam mengkategorikan tingkat minat belajar siswa mengacu pada Arikunto digambarkan pada tabel 1 (Hartanto, 2023).

**Tabel 1 Persentase Kategori Observasi dan Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Persentase	Kategori
1	75%-100%	Tinggi
2	51%-74%	Sedang
3	25%-50%	Rendah
4	0%-24%	Sangat Rendah

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam mengukur peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, dengan memberikan angket sejumlah 20 pernyataan. Angket ini disusun berdasarkan lima indikator, yaitu: peningkatan semangat dan minat siswa dalam belajar matematika, respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT, antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas dan memahami materi, pengembangan sikap sosial dan semangat gotong royong, serta peningkatan pemahaman materi pada siswa (Septiani, 2019). Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan 3 tahapan, yakni Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Pengambilan data ini dilakukan dengan observasi peneliti dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan peningkatan minat belajar siswa selama pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams*

*Games Tournament (TGT)* pada siklus I dan II. Peningkatan observasi yang dilakukan peneliti dan peningkatan minat belajar siswa ini diilustrasikan dalam tabel 2 dan tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa SDN Kalicacing 02**

No.	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Tinggi	0	0,00%	2	11,80%	13	76,50%
2	Sedang	11	64,70%	15	88,20%	4	23,50%
3	Rendah	6	35,30%	0	0,00%	0	0,00%
4	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah		17	100%	17	100%	17	100%
Rata-rata		55,15%		65,56%		80,51%	

Seperti yang tertulis pada tabel 2, bahwa hasil tindakan observasi terhadap minat belajar siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata



persentase minat belajar siswa mencapai 65,56%, yang termasuk dalam kategori sedang. Rincian dari hasil ini adalah sebagai berikut: 2 siswa (11,80%) berada dalam kategori “Tinggi,” 15 siswa (88,20%) berada dalam kategori “Sedang,” dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “Rendah” atau “Sangat Rendah” (masing-masing 0,00%). Dibandingkan dengan pra siklus, terjadi peningkatan dari 55,15% menjadi 65,56% setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Peningkatan ini terlihat dari jumlah siswa yang mulai lebih antusias, berani mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil tugas secara tertulis dan/atau lisan selama pembelajaran matematika.

Meski terjadi peningkatan, namun hasilnya belum memenuhi target yang ditetapkan pada penelitian ini. Hal ini disebabkan penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) Tipe belum maksimal. Beberapa peserta didik selama proses pembelajaran belum antusias dalam pelaksanaan permainan. Oleh karena itu, pada pelaksanaan siklus II peneliti lebih menjelaskan aturan

yang lebih ketat dan menarik untuk siswa agar semua pelaksana pembelajaran dapat ikut serta dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan juga dengan memberikan ice breaking dalam sela-sela kegiatan untuk memecah kebosanan siswa.

Berdasarkan tabel 2, pada siklus II tertulis bahwa hasil tindakan observasi minat belajar siswa diperoleh rata-rata persentase mencapai 80,51%, yang termasuk kategori tinggi. Adapun rincian hasil ini adalah sebagai berikut: 13 siswa berada dalam kategori “Tinggi” dengan persentase 76,50%, 4 siswa masuk dalam kategori “Sedang” dengan persentase 23,50%, dan dalam kategori “Rendah” maupun “Sangat Rendah” masing-masing 0,00%. Dalam observasi tindakan siklus II ini mengalami peningkatan minat belajar siswa yakni dari 65,56% pada siklus I menjadi 80,51% setelah adanya tindakan siklus II.

Pada hasil dari minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT), yang diperoleh dari hasil angket pernyataan siswa bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Minat Belajar Siswa SDN Kalicacing 02**

No	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Tinggi	0	0,00%	2	11,76%	13	76,47%
2	Sedang	9	52,94%	15	88,24%	4	23,53%
3	Rendah	8	47,06%	0	0,00%	0	0,00%
4	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah		17	100%	17	100%	17	100%
Rata-rata		53,38%		64,26%		79,19%	

Berdasarkan tabel 3 yakni sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini atau pra-siklus, minat belajar siswa memperoleh rata-rata persentase 53,38% dengan rincian 9 siswa masuk dalam kategori sedang dengan persentase 52,94%, 8 siswa masuk dalam kategori rendah dengan persentase 47,06%, dan pada kategori tinggi maupun rendah memperoleh persentase 0,00%. Pada siklus I penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

mengalami peningkatan minat belajar siswa. Hasil tindakan siklus I ini memperoleh rata-rata persentase 64,26% dengan rincian sebagai berikut: 2 siswa masuk dalam kategori “Tinggi” dengan persentase 11,76%, 15 siswa masuk kategori “Sedang” dengan persentase 88,24%, dan 0,00% untuk kategori “Rendah” maupun “Sangat Rendah”.

Merujuk pada tabel 3, hasil tindakan pada siklus II ini juga mengalami peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Adapun perolehan rata-rata persentasenya adalah 79,19% masuk dalam kategori tinggi, dengan rincian sebagai berikut: 13 siswa masuk kategori “Tinggi” dengan persentase 76,47%, 4 siswa masuk kategori “Sedang” dengan persentase 23,53%, dan pada kategori “Rendah” maupun “Sangat Rendah” persentase 0,00%.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai diterapkan dalam mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalicaing 02 sebagai solusi terhadap masalah rendahnya minat belajar matematika. Namun,

penelitian ini belum mencakup analisis yang dapat menunjukkan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan pencapaian hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, dengan tahapan pembelajaran yang dimulai dari presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Kalicacing 02 pada tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan minat belajar siswa dari Siklus I hingga Siklus II. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. Namun, efektivitasnya dapat lebih optimal jika dipadukan dengan pembuatan kesepakatan aturan bersama antara

guru dan siswa untuk menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif. Hal ini terbukti dari peningkatan minat belajar siswa setelah tindakan pada Siklus II. Meskipun demikian, penelitian ini belum dilengkapi dengan teknik analisis yang dapat menunjukkan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya untuk menambahkan teknik analisis guna mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran ini terhadap minat belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hardiana, L. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament dengan permainan kapal perang terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 1-8.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal*

- Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
- Larasati, D. A., Sutirna, S., & Aini, I. N. (2022). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(4), 1015-1022.
- Nitiasih, N. L. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar seni musik. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 365-372.
- Rachma, E. A. (2019). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Pendekatan Problem-Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Rahmayanti, I. D. S., & Koeswanti, H. D. (2017). Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Diwak. *Union*, 5(3), 356770.
- Septiani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Pediamatika*, 1(01).
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158.