

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Mathopoly* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 82 Kota Bengkulu**

**Tessy Amelia Eka Putri**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[tessyamelia20@gmail.com](mailto:tessyamelia20@gmail.com)

**Neza Agusdianita**

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[nezaagusdianita@unib.ac.id](mailto:nezaagusdianita@unib.ac.id)

**Yuli Amaliyah**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

[yuliamaliyah@unib.ac.id](mailto:yuliamaliyah@unib.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Mathopoly on the mathematics learning interest of fifth-grade students at SDN 82 Bengkulu City. This research is a quantitative study using a quasi experimental method, with the design applied being the matching only posttest control group design. The population of the study consists of all fifth-grade students at SDN 82 Bengkulu City, with the sample being class VD as the experimental group and class VC as the control group, selected using the cluster random sampling technique. Data were collected through a post-test questionnaire based on predetermined indicators. The results of the hypothesis test show that the t-count value is greater than the t-table value ( $2.715 > 0.3081$ ), and the significance value (2-tailed) is  $0.010 < 0.05$ . These results indicate a significant difference in students' interest in learning mathematics between the experimental and control groups, which is attributed to the different instructional treatments-where the experimental group used the TGT model assisted by Mathopoly media, while the control group did not. Based on the analysis, it can be concluded that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, meaning that the TGT learning model assisted by Mathopoly has an effect on increasing the mathematics learning interest of fifth-grade students at SDN 82 Bengkulu City*

*Keywords: Mathematics, Team Games Tournament (TGT), Mathopoly, Learning Interest.*

## Pendahuluan

Pada jenjang sekolah dasar (SD), implementasi kurikulum merdeka melalui beberapa muatan pelajaran salah satunya adalah pelajaran matematika. Agusdianita, et al (2024) Menjelaskan bahwa Matematika adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional serta mendukung perkembangan intelektual yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penerapannya menyatu dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pendidikan matematika merupakan salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir logis dan analitis. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep konsep matematika, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Lestari, et al, (2024) menjelaskan bahwa pada kenyataan sering yang terjadi siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di tandai dengan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa mengobrol dengan teman-temannya dan yang sering terjadi siswa yang bosan dan melamun. Amaliyah, et al (2020) juga menjelaskan bahwa matematika menuntut siswaberpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata. Namun, banyak siswa menghindarinya karena menganggapnya sulit, menakutkan, dan pembelajarannya membosankan, sehingga minat belajar pun rendah. Pitriani, et al, (2022) berpendapat bahwa matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan memakai metode inovatif. Berdasarkan kenyataan yang terjadi dilapangan kebanyakan guru di sekolah masih melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dari permasalahan yang terjadi guru harus mampu menciptakan pembelajaran matematika yang dapat menarik minat belajar siswa. Untuk menumbuhkan minat siswa guru harus mampu menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media sebagai pendukung.

Menurut Prastika (2021) Minat adalah suatu proses yang dilakukan secara terus menerus dengan suasana hati yang menyenangkan untuk mewujudkan sesuatu yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimah, et al, (2022) Minat belajar adalah sikap yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan ketertarikan dan kepedulian terhadap sesuatu. Minat ini mencakup keinginan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru, serta kesenangan dan motivasi yang muncul ketika seseorang terlibat dalam kegiatan belajar. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar, materi yang dipelajari, dan dukungan dari guru atau orang tua. Ketika seseorang memiliki minat belajar yang tinggi, biasanya mereka akan lebih tekun, bersemangat, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, model pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Di antara berbagai jenis model pembelajaran kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu yang paling menarik juga menyenangkan untuk siswa (Saputri & Sukmawati, 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat melibatkan siswa berperan aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Agusdianita, et al, (2025) juga menjelaskan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan TGT memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dalam kelompok kecil, di mana mereka dapat saling mendukung dan berkolaborasi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran TGT, penggunaan media pembelajaran seperti *Mathopoly* dapat menjadi solusi yang menarik. *Mathopoly*

(*mathematics monopoly*) atau monopoli matematika adalah sebuah permainan yang menggabungkan elemen permainan papan dengan pembelajaran matematika, sebagaimana dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Saleh, et al, (2023) menjelaskan bahwa salah satu dari berbagai format permainan yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah monopoli. Permainan monopoli diartikan sebagai situasi di mana semua pemain memiliki akses yang sama. Dengan memanfaatkan permainan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Terkait permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk meneliti Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Mathopoly* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 82 Kota Bengkulu.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Subjek penelitian mencakup siswa kelas V di SD Negeri 82 Kota Bengkulu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan kelompok yang memiliki karakteristik serupa.

### Partisipan

Dari cluster random sampling, terpilih Kelas VC sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 27 siswa, dan Kelas VD sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 25 siswa.

### Instrumen

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 16 pernyataan.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui *posttest*.

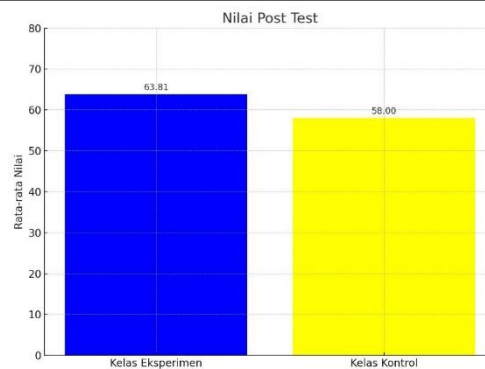
### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample T-Test.

## Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket minat belajar yang terdiri atas 16 pernyataan, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket ini disusun untuk mengukur empat indikator minat belajar, yaitu: perasaan senang terhadap pelajaran, ketertarikan siswa, perhatian dalam mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Secara lebih rinci, diperoleh bahwa rata-rata nilai Posttest pada kelas eksperimen adalah 63,81 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 46. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai Posttest mencapai 58,00 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 39. Selanjutnya, hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010.



**Gambar 1. Diagram Nilai Rata-Rata Posttest**

## Pembahasan

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Mathopoly* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di SDN 82 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, dengan desain *Matching Only Posttest Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas yang masing-masing menjalani proses pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus, yaitu pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Mathopoly*, sementara kelompok lainnya tidak. Aktivitas pembelajaran pada kelompok eksperimen mengikuti langkah-langkah atau sintaks dari model TGT. Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika, guru juga menyiapkan media pembelajaran konkret berupa *Mathopoly*, yaitu permainan monopoli yang dimodifikasi dengan muatan matematika. Sejalan dengan pendapat Agusdianita, et al (2024) Pemilihan media, model, metode, dan pendekatan yang sesuai dapat menunjang terciptanya proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, sehingga turut mendorong berkembangnya sikap disiplin siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar.

Langkah awal dalam pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung media *Mathopoly* pada kelompok eksperimen adalah penyajian kelas. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mengatur dan mengondisikan kelas agar tercipta suasana belajar yang kondusif. Sependapat dengan pendapat Efendi & Gustriani (2020) manajemen kelas merupakan upaya mengelola kelas yang dilakukan untuk menciptakan suasana serta kondisi kelas yang menunjang proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, peneliti juga menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan kedua adalah belajar dalam kelompok, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat memperoleh wawasan baru serta pengalaman yang bernilai. Metode diskusi merupakan metode atau cara yang dapat diupayakan untuk meningkatkan kerjasama antarsiswa, saling membantu, saling pengertian antara mereka dengan memberi suatumasalah untuk didiskusikan. Dalam kegiatan tersebut mereka dapat saling tukar pengalaman, saling tukar informasi, sehingga semua siswa dapat aktif dalam belajar (Ratnadi, 2019).

Kegiatan ketiga adalah sesi permainan dan pertandingan. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu melakukan permainan sebagai simulasi atau uji coba sebelum memasuki sesi pertandingan yang sesungguhnya. Peneliti memberikan penjelasan mengenai cara bermain *Mathopoly*. Melalui aktivitas ini, peneliti dapat menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, karena setiap siswa secara bergiliran diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan oleh anggota kelompoknya. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan minat mereka

selama proses pembelajaran, dengan terlibat aktif dalam interaksi dan diskusi satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model dan media pembelajaran dapat membantu siswa mengidentifikasi kesulitan dalam belajar sekaligus membantu guru dalam mengatasi masalah tersebut. Selain itu, aktivitas ini juga memungkinkan peneliti untuk mengamati tingkat antusiasme dan minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang telah dirancang.

Kegiatan terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok. Sebelum itu, peneliti dan siswa melakukan evaluasi, di mana siswa memperkuat pemahaman mereka dengan membahas jawaban yang ada dalam *Mathopoly*. Kegiatan terakhir adalah memberikan apresiasi atau penghargaan kepada siswa. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa, sekaligus mendorong mereka untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Setelah itu, siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang pelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. Jika semua siswa sudah memahami materi, peneliti kemudian membagikan angket yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Setelah itu, peneliti membagikan angket yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa pada kelompok eksperimen sangat positif, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan siswa dapat berinteraksi dengan lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi, terutama saat kegiatan turnamen, di mana siswa yang dibagi dalam kelompok bekerja sama untuk menjawab soal. Sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Fauzi & Masrupah (2024) bahwa metode pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran secara langsung.

Penelitian terdahulu oleh Walanty & Agusdianita (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan model TGT dapat membuat lebih aktif dalam pembelajaran yang tidak membosankan. Selain itu, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk menunjang keberhasilan model ini perlunya media pembelajaran yang tepat salah satunya *Mathopoly* atau monopoli matematika, Kurniawan (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya monopoli siswa dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi siswa untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan model TGT berbantuan *Mathopoly* bisa menjadi salah satu model dan media yang tepat untuk guru gunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi pada indikator keterlibatan dengan nilai rata-rata nilai sebesar 89, Hermawan (2022: 24) Menjelaskan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada proses pembelajaran siswa seperti siswa terlibat dalam bertanya, mengeluarkan ide dan gagasannya, serta aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *Mathopoly*, siswa terlibat secara langsung dan aktif terutama pada tahap sintaks permainan dan pertandingan, sehingga menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan.

Selanjutnya indikator Perasaan senang dengan nilai rata-rata 87,3. Menurut Almagofi, et al (2023: 84) jika seorang siswa merasa senang terhadap suatu mata pelajaran, maka proses belajar akan berlangsung tanpa paksaan. Misalnya, siswa menikmati mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, dan hadir secara konsisten saat kelas berlangsung. Dalam penelitian ini, perasaan senang muncul sebagai hasil dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, ketika siswa tidak dilibatkan secara langsung dan pembelajaran hanya terpusat pada guru, rasa bosan cenderung muncul.

Kemudian ketertarikan dengan nilai rata-rata 86. Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Sawitri, 2020: 11). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan dapat muncul dari berbagai faktor, di antaranya adalah objek dan aktivitas. Hal ini selaras dengan temuan dalam penelitian ini, di mana kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT serta penggunaan media pembelajaran seperti *Mathopoly* turut berperan dalam menumbuhkan ketertarikan siswa.

Indikator dengan nilai terendah adalah perhatian dengan nilai rata-rata 81,2. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain (Almagofi, et al 2023: 84). Maka upaya menumbuhkan perhatian siswa hendaknya dilakukan oleh guru sejak awal pembelajaran, tidak hanya terbatas pada kegiatan inti, melainkan dimulai dari tahap pembuka untuk menciptakan kesiapan belajar yang optimal. Dari hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT yang dipadukan dengan *Mathopoly*. Hal ini tampak dari keaktifan mereka selama kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kerja kelompok saat mengikuti permainan dan pertandingan.

Sementara itu, di kelas kontrol yang tidak menggunakan model TGT berbantuan *Mathopoly*, siswa lebih cepat merasa bosan, sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif. Keadaan ini berdampak negatif terhadap minat siswa dalam mempelajari matematika. Hal tersebut tercermin dari skor angket terendah yang muncul pada indikator keterlibatan. Pembelajaran yang hanya terbatas pada diskusi kelompok cenderung menimbulkan kejenuhan dan kurangnya ketertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar. Banyak siswa merasa kurang percaya diri saat diminta mempresentasikan hasil kerja kelompok karena mereka tidak terbiasa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hanya beberapa siswa saja yang berani maju dan menyampaikan hasil diskusi kelompoknya

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terlihat bahwa terdapat perbedaan minat belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas, yaitu penerapan model TGT berbantuan *Mathopoly* di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, yang berarti model pembelajaran TGT berbantuan *Mathopoly* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V di SD Negeri 82 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai distribusi t-tabel dilihat dari  $df = 39$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1,685, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,715 > 1,685$ ) dan  $Sig. (2-tailed) 0,010 < 0,05$ .

## Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah dibahas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, disarankan agar dalam pembelajaran matematika dapat menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Mathopoly* serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan mereka dalam mengikuti serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya, yang tertarik meneliti topik mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Mathopoly* terhadap

minat belajar matematika siswa, Disarankan untuk lebih mendalami dan menguasai model pembelajaran yang digunakan, agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih kondusif dan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik

## Referensi

- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., Sukmawati, D. M., (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Agusdianita, N., Yuliarti, K. R., Mediana, V., Nurhasanah, N., Purnamasari, W., & Bela, M. D. P. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 4(1), 161-168. DOI: <https://doi.org/10.37676/mude.v4i1.7503>
- Agusdianita, N., Ayudia, V., & Tarmizi, P. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Penggerak di Kota Bengkulu. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). DOI: <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.86105>
- Agusdianita, N., Harahap, D., Ariska, F., Salzabillah, F., Aisyi, N. R., & Anisya, F. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 473-479. <https://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/view/5070>
- Amaliyah, Y., Mardiana, M., & Setiono, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV SDN 101/X Lambur I. *Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 169-175. DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v4i2.112>
- Efendi, R & Gustriani, D. (2020). *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. Pasuruan, Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35. DOI: <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.6364>.
- 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. DOI: <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Hermawan, R. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Model Implikasi, dan Implementasi*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15. DOI: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Lestari, S., Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 698-704. DOI: <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.22629>.

- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26-32. DOI: <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.772>.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>.
- Ratnadi, N. K. S. (2019). Metode diskusi kelompok kecil untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran IPA Indonesia*.
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787-3798. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7992>
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., & Fitriah, D. L. (2023). Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(2), 106-112. DOI: <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i2.778>.
- Sawitri, E. R. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- 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. DOI: <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.2836>