



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 12944-12954

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Keaktifan Siswa Dalam Penerapan Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Matematika

Istianah<sup>1✉</sup>, S. Sumarno<sup>2</sup>, Suyatmi<sup>3</sup>, Harto Nuroso<sup>4</sup>

- (1) Mahasiswa Profesi Pendidikan Guru Universitas PGRI Semarang
- (2) Dosen Profesi Pendidikan Guru Universitas PGRI Semarang
- (3) Guru pamong SD Supriyadi 02 Semarang
- (4) Dosen Pendamping Lapangan Universitas PGRI Semarang

Email: [96istianah@gmail.com](mailto:96istianah@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model Teams Games Tournament terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran matematik di kelas III. Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Supriyadi 02 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah guru kelas III dan siswa kelas III. Subjek penelitian yaitu siswakeselas III. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data penelitian menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa dengan diterapkannya model TGT dikelas III SD Supriyadi 02 Semarang pada pembelajaran matematika siswaterlibat aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *keaktifan, Matematika, Teams games Tournament*

### Abstract

This research aims to determine the application of the TGT model to student activity in mathematics learning in class III. This research was conducted in class III of SD Supriyadi 02 Semarang City. This study used descriptive qualitative method. The data sources in this research were class III teachers and class III students. The research subjects were class III students. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. The validity of research data uses triangulation techniques by comparing data from interviews, observations and documentation. The research results showed that by implementing the TGT model in class III at SD Supriyadi 02 Semarang in mathematics learning, students were actively involved and enthusiastic in participating in the learning.

Keyword: *Student Activity, Mathematics, Teams Gate Tournament*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang menentukan watak seseorang, pemikiran, sikap, budi pekerti, bahasa dan partisipasi dalam kehidupan seseorang yang diwujudkan dalam bentuk pendidikan (Setyadi Putra dkk., 2023). Setiap orang pasti membutuhkan pendidikan sebab pendidikan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia .

Pendidikan yaitu salah satu hak semua orang. Seperti yang kita ketahui, tertulis pada UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yaitu : "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". jadi dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah hak setiap orang untuk menerimanya. Salah satu kegiatan utama dalam proses pendidikan adalah pembelajaran. Menurut (Paling dkk., 2023) Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya.

Saat ini pada kegiatan pembelajaran guru bukanlah menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa juga menjadi salah satu komponen berhasilnya proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh (Hendra Prijanto dkk., 2021). Keaktifan siswa adalah salah satu parameter yang sangat mempengaruhi pembelajaran di kelas. Keaktifan belajar berarti suatu usaha yang dilakukan melalui pembelajaran aktif. Hal yang sangat penting untuk menciptakan kelas yang aktif yaitu peran dari guru mengajak siswa dan juga dari proses pembelajarannya dikelas.

Hasil observasi dikelas menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran matematika siswa masih terlihat kurang aktif. Pada sesi tanya jawab, hanya sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru. Ketika siswa diminta untuk membacakan hasil pekerjaannya, mereka tidak dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, banyak dari mereka yang tidak yakin bahwa dirinya mampu atau kurangnya percaya diri sehingga hal ini membuat mutu pendidikan menurun. Siswa yang aktif dominan yang memiliki prestasi saja, sedangkan yang lainnya masih terlihat pasif. Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang yang memerlukan metode yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Sehingga guru dapat menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat untuk merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Pemilihan model serta media pembelajaran yang tepat akan membawa pengaruh yang baik untuk siswa, terutama pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif, serta dapat mengedepankan kolaborasi pada saat pembelajaran.

Perlu dilakukan langkah-langkah agar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa berpartisipasi dalam

pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran TGT (Teams Games tournament). Hal ini sesuai dengan jurnal (Sukenda Egok, 2022) yang mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dijadikan acuan karena model pembelajarannya dalam bentuk permainan yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih menggembarakan sehingga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran TGT menurut (Hermawan & Sri Rahayu, 2020) adalah dengan cara dibentuk kelompok kecil yang beranggota empat sampai enam orang yang mempunyai karakteristik berbeda-beda atau dengan cara mengelompokkan secara heterogen. Dalam konteks penerapan model TGT, penting untuk mencatat bahwa strategi yang tepat, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik serta unsur penghargaan, dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, penerapan model TGT juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya pada berbagai mata pelajaran, seperti IPS dan matematika. Menurut (Erwin dkk., 2023) ada lima hal utama dalam TGT yang pertama penyajian kelas, yang kedua kelompok, yang ketiga permainan, kemudian turnamen, dan yang terakhir yaitu penghargaan kelompok. Kemudian (Rahmawati dkk., t.t.) juga menyatakan bahwa tahap pembelajaran menggunakan model TGT meliputi 5 tahap : penyajian kelas, belajar sesuai pembagian kelompok, bermain, pertandingan serta pemberian reward kelompok yang dapat nilai terbaik. Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat tersebut saya dalam mengaplikasikan ke kelas yaitu tahap pertama penyajian/presentasi kelas: menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi. tahap kedua adalah belajar dalam kelompok, siswa diberi LKPD dengan tujuan untuk berdiskusi sesama anggota kelompok. Pada tahap ini guru juga memberikan bimbingan serta arahan ketika ada kelompok yang mempunyai masalah. Tahap yang ketiga yaitu permainan, yang terdiri dari pertanyaan singkat menggunakan media papan kuis untuk mengukur pemahaman siswa. Tahap berikutnya yaitu turnamen, siswa saling berlomba agar mendapatkan poin tertinggi untuk mendapatkan kemenangan dalam pertandingan. Tahap kelima yaitu penghargaan kelompok, pada tahap ini kelompok yang mendapatkan point tertinggi diberikan reward.

Model TGT ini menawarkan pendekatan yang menarik dan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep matematika dan meningkatkan kerja sama tim. Sehingga melalui model yang menarik serta interaktif diharapkan keaktifan siswa dapat terlibat. Hal ini sesuai dengan penelitian (Hartanto & Mediatati, 2023) dengan judul "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)" menunjukkan hasil adanya peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan model Teams Games Tournament. Penelitian (Khoir

dkk., 2024) juga menunjukkan adanya pengaruh model TGT terhadap keaktifan siswa. Kemudian penelitian (Teranikha dkk., 2024) dengan judul "Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika" menunjukkan hasil terdapat peningkatan keaktifan siswa dengan penerapan TGT.

Dari latar belakang diatas serta dari penelitian yang mendukung tentang model pembelajaran TGT. Peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian di kelas III SDN Supriyadi 02 Semarang yang berjudul "Analisis Keaktifan Siswa dalam penerapan model Teams Games Tournament dalam pembelajaran matematika". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisa keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas III menggunakan model TGT pada mata pelajaran matematika pada materi menentukan waktu sebelum dan sesudah waktu tertentu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Rusli, 2021) penelitian deskriptif kualitatif yaitu salah satu dari jenis penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT pada keaktifan belajar siswa kelas III Sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Supriyadi 02 kota Semarang. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru kelas III A dan siswa kelas III. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 28 siswa. Pada penelitian ini data diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Jenis data penelitian yaitu data kualitatif berdasarkan penerapan model TGT pada mata pelajaran matematika dengan materi pokok bahasan menentukan waktu sebelum dan sesudah waktu tertentu. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan proses triangulasi, Sugiyono (2019:83) triangulasi sebagai metode pengumpulan data yang menghubungkan berbagai metode serta sumber data yang sudah ada sebelumnya, antara lain dokumentasi, observasi, dan hasil wawancara. Dalam penelitian kualitatif analisis data merupakan bahasan konseptual dari permasalahan (Rozali, 2022). Teknik analisis data yang digunakan menurut (Wau Hesti dkk., 2022) adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini Indikator yang digunakan untuk melihat keaktifan belajar siswa menurut (Hariandi & Cahyani, 2018) yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Deskriptor Indikator Keaktifan Belajar

Indikator	Deskriptor
Melaksanakan diskusi sesuai kelompok	Kerja sama dengan kelompok
	Menyelesaikan tugas dengan kelompok secara fokus dan sungguh-sungguh
Serius mengerjakan tugas yang diberikan Guru	Menyelesaikan tugas
	Mengerjakan tugas secara tekun
Bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	Bertanya mengenai materi yang belum diketahui
	Mengerjakan tugas serta mengajukan pertanyaan kepada guru dan orang lainnya.
Mengeluarkan pendapat	Berani mengemukakan pendapat
	Selalu mengemukakan pendapat
Memperhatikan terhadap penjelasan guru	Memperhatikan penjelasan guru

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil observasi kelas pada tanggal 13 februari 2024 penerapan model pembelajaran team games tournament pada pembelajaran matematika materi menentukan waktu sebelum dan sesudah waktu tertentu berjalan dengan baik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan observasi di kelas III A dan wawancara terhadap guru kelas III A SD Supriyadi 02. Kegiatan ini sekaligus pengamatan awal penelitian untuk dapat data awal sehingga dapat melanjutkan tahapan analisis berikutnya. Guru kelas III A mengatakan bahwa "Selama pembelajaran ada siswanya yang diam banget ada yang aktif sekali, tapi belum keseluruhan".

Pada proses pelaksanaan pembelajaran TGT, dengan berpedoman modul ajar yang dibuat yaitu modul ajar matematika durasi waktu 2 x 35 menit (1 pertemuan). Kegiatan yang pertama yaitu pembukaan yang diawali guru membuka kelas dengan memberi salam kepada peserta didik, menanyakan kabar serta mengecek kehadiran peserta didik. Setelah itu siswanya berdo'a dengan salah satu yang memimpin di awal kelas. Guru mengecek kerapian siswanya kemudian menyanyikan lagu berkibarlah benderaku untuk membangkitkan jiwa nasionalisme. Sebelum memasuki pembelajaran guru mengajak siswa untuk membuat komitmen sepanjang proses pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini. Dilanjutkan pada kegiatan pendahuluan guru melakukan apersepsi dengan pembelajaran sebelumnya serta mengaitkan dalam pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan pertanyaan pemantik

dan juga melakukan tanya jawab sesuai dengan kondisi pada saat pembelajaran. seperti bertanya "tadi kalian berangkat jam berapa dari rumah ?" kemudian siswa serentak menjawab. Setelah itu guru meminta kepada siswa untuk melihat di dinding, sekarang jam berapa ya? kemudian siswa menjawab sesuai dengan waktu pada saat itu. Setelah itu guru kembali menanyakan kepada siswa "kira-kira sudah berapa lama kalian di sekolah ?" siswa berfikir dan menjawab.

Dalam kegiatan inti guru melakukan pembelajaran sesuai dengan rancangan dalam modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun langkah-langkahnya yaitu :

#### Fase 1 Presentasi kelas

tahap pertama dilakukan peneliti yang berperan sebagai guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, menekankan apa yang akan dipelajari supaya siswa lebih siap untuk menerima dan mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pembelajaran hari ini. Dilanjutkan pada kegiatan pendahuluan guru melakukan apersepsi dengan pembelajaran sebelumnya serta mengaitkan dalam pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan pertanyaan dan juga melakukan tanya jawab sesuai dengan kondisi pada saat pembelajaran. Seperti bertanya "tadi kalian berangkat jam berapa dari rumah ?" kemudian siswa serentak menjawab. Setelah itu guru meminta kepada peserta didik untuk melihat di dinding, sekarang jam berapa ya? kemudian siswa menjawab sesuai dengan waktu pada saat itu. Setelah itu guru kembali menanyakan kepada siswa "kira-kira sudah berapa lama kalian di sekolah ?" siswa berfikir dan menjawab. Dalam proses ini siswa sudah berani mengeluarkan pendapat dan siswa memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini menunjukkan siswa sudah memenuhi indikator keaktifan belajar untuk mengeluarkan pendapat dan juga memperhatikan terhadap penjelasan guru.



Gambar 1. Presentasi kelas (Siswa menyimak penjelasan guru)

#### Fase 2 belajar dalam kelompok

Guru membagi 5-6 siswa dalam satu kelompoknya secara heterogen. Kemudian siswa menyimak petunjuk dari guru terkait cara diskusi yang akan dilaksanakan. Salah satu tugas kelompok yaitu mendalami materi dengan teman kelompoknya serta menyiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik pada saat permainan/game. Dalam tahap ini siswa bertanya kepada guru mengenai hal yang belum dimengerti serta siswa saling bertukar pendapat/bertanya dengan teman yang lain yang sudah memahami dalam setiap kelompoknya. Hal ini menunjukkan siswa sudah memenuhi indikator keaktifan belajar yaitu bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari, mengeluarkan pendapat serta melaksanakan diskusi kelompok.



Gambar 2. Siswa melakukan diskusi kelompok

Fase 3 permainan (games)

Siswa melakukan belajar sambil permainan/game. setiap kelompok diberi pertanyaan oleh guru kemudian nanti setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk menjawab dan menempelkannya yang sesuai. Pada tahap ini siswa sudah menunjukkan keaktifannya yaitu sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa seperti melaksanakan diskusi kelompok, serius mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengeluarkan pendapat, dalam proses ini siswa sudah sangat antusias.



Gambar 3. Siswa melakukan permainan

Fase 4 pertandingan atau lomba

Pada tahap ini siswa melakukan pertandingan atau lomba, setiap kelompok bersaing secara kompetitif. Ada 5 kelompok yang beranggota 5-6 orang, setiap perwakilan kelompok maju untuk mengerjakan tugas yang ada, setelah satu anggota selesai anggota lain maju untuk mengerjakan tugas pertanyaan selanjutnya, pertandingan dilakukan

secara estafet setiap kelompoknya untuk menyelesaikan permainannya. Mereka bersaing dengan kompetitif, dalam proses ini siswa sangat terlihat aktif sesuai dengan indikator siswa melaksanakan diskusi kelompok dengan baik supaya pertandingan berjalan dengan baik, kemudian serius mengerjakan tugas yang diberikan guru, setiap kelompoknya menyelesaikan pertandingan dengan baik, mereka saling berkolaborasi dan saling mensupport satu sama lain. Keaktifan mereka semuanya terlihat, semua siswa berpartisipasi mengikuti pertandingan antar kelompok.



Gambar 4. Siswa melakukan pertandingan

#### Fase 5 penghargaan kelompok

Setelah semua kelompok melakukan pertandingan, kemudian guru mengumumkan pemenang. Kelompok dengan hasil yang paling bagus, waktu penyelesaiannya cepat dan kerja sama yang baik maka itu menjadi pemenangnya. Kemudian semua siswa bersama guru memberikan tepuk tangan atas apa yang sudah dilakukan. Siswa terlihat senang dan aktif.



Gambar 5. Penghargaan kelompok

Kemudian kegiatan penutup guru dengan siswa membuat kesimpulan isi dari materi pembelajaran berdasarkan apa yang telah dilakukan. selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang sudah dilakukan. Dilanjutkan siswa mengerjakan soal evaluasi, setelah itu melakukan tindakan umpan-balik dengan bertanya jawab tentang pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan konfirmasi apa yang besok akan dipelajari. Setelah itu siswa menyanyikan lagu daerah serta dilanjutkan berdoa, kemudian guru menutup pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh bahwa pada penerapan

Teams Games Tournament siswa kelas III SD Supriyadi 02 Semarang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Menurut (kharis,2019) siswa dikatakan aktif apabila: 1.Siswa menulis/sekedar mendengarkan petunjuk, didalam proses pembelajaran terutama untuk menulis/hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru, siswa tidak perlu lagi didorong untuk melakukannya. 2.Siswa menyimak penjelasan guru dengan fokus. Tidak ada hal lain yang mengganggu siswa pada proses belajar. 3.Siswa mencatat serta mengerjakan tugas yang diberikan guru, 4.Siswa melaksanakan diskusi kelompok dengan baik serta bertanggung jawab. 5.Berpartisipasi dalam proses tanya jawab, jika terdapat materi yang belum dipahami siswa diizinkan bertanya. Biasanya dengan pertanyaan pancingan dari guru, siswa lebih mudah untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. 6.Terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran

Dari hasil deskripsi fase 1 sampai dengan fase 5 dapat dikatakan bahwa siswa sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan indikator keaktifan belajar. Siswa memperhatikan penjelasan guru menyimak dan juga merespon pada saat guru menyampaikan penjelasan materi. Siswa sudah berani bertanya dan juga mengeluarkan pendapatnya. Hal ini terlihat pada saat siswa melakukan diskusi kelompok, kemudian pada saat melakukan permainan, games peserta terlihat sangat aktif dan berkolaborasi dengan baik setiap kelompoknya.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model Team Games Tournament pada pembelajaran matematika siswa terlibat aktif dan mereka saling tukar pendapat dalam satu kelompoknya. Kegiatan kelompok yang dibuat menggunakan games atau permainan memberikan tantangan untuk menyelesaikan dengan cepat dan benar serta mendapatkan poin yang tinggi, sehingga setiap individu bekerja sama serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Erwin, M., Khakim, F., Ahmadi, F., & Safitri, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Simetri Lipat Dan Putar Melalui Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Simlitar Pada Siswa Kelas 3 SDN Sekaran 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 7(5). <https://doi.org/10.5281/Zenodo.8019673>
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/Gentala.V3i2.6751>

- 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. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i3.2928>
- Hendra Prijanto, J., De Kock, F., Harapan, U. P., Dian, S., Jember, H., & Info, A. (2021). *Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online Teacher's Role To Increase Student Activeness By Applying Question And Answer Method On Online Learning*.
- Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Nomor 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbasis IT Pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjPGSD>
- Khoir, S. M., Fita, M., & Untari, A. (2024). *Analisis Keaktifan Peserta Didik Dalam Penerapan Model TGT Terintegrasi Tarl Pada Pembelajaran Matematika Kelas 4 SD* (Vol. 03, Nomor 02). <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif*.
- Rozali, Y. A. (2022). PENGGUNAAN ANALISIS KONTEN DAN ANALISIS TEMATIK. Dalam *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah* (Vol. 19). [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)
- Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus. *STAI DDI Kota Makassar*. <http://repository.uin->
- Setyadi Putra, D., Riyadhi Syifak, In, Syafiul Huda, F., Tri Guntoro, Y., Fahira, A., Author, C., Farmakologi Dan Farmasi Klinik, D., Farmasi, F., Padjajaran, U., Ekonomi Dan Bisnis, F., Muhammadiyah Malang, U., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Psikologi, F. (2023). Pengembangan Karakter Bangsa Pada Anak Melalui Budaya Mendongeng Guna Mewujudkan Sustainable Development Goals Nomor 4. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas*, 07(02).
- Sugiyono.(2019).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sukenda Ekok, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Pasal 31 Ayat 1 Tahun 1945. Indonesia: Pemerintah Indonesia.
- Teranikha, E., Fatonah, S., Saputro, S. A., Profesi, P., & Prajabatan, G. (2024). *Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wau Hesti, A., Harefa, D., & Sarumaha, R. (2022). AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–49. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/afore>