

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Aprimadedi¹, Rendi Marlianda², Verliana³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia
vverliana93@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 20 Sitiung belum menarik dan belum mampu mendorong partisipasi aktif dari siswa. Situasi ini secara langsung berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika yang masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *True Eksperimental*, dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 20 Sitiung, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya. Sampel penelitian terdiri dari 49 siswa yang merupakan seluruh siswa kelas III. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 butir, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 73,54 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 44. Deskripsi data hasil penelitian dari analisis data *posttest*, dengan menggunakan uji *Independent Sample Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari kriteria ketentuan jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 20 Sitiung.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

The mathematics learning process in class III of Sitiung State Elementary School 20 has been found to lack interest and has not been effective in encouraging active student participation. The present situation has a deleterious effect on students' achievement in mathematics, which remains comparatively low. Consequently, there is a necessity for the implementation of effective and engaging learning methodologies to enhance mathematics learning outcomes. The objective of this study is to ascertain the extent to which the Teams Games Tournament (TGT) learning model exerts an influence on the mathematics learning outcomes of third grade elementary school students. This research employs an experimental study design, utilizing a true experimental research design, specifically a posttest-only control design. The research was conducted at State Elementary School 20 Sitiung, Sitiung District, Dharmasraya Regency. The research sample consisted of 49 students who were all third grade students. The data collection instrument employed was a multiple-choice test comprising 20 items, which had previously undergone rigorous validity and reliability testing. The findings indicated that the mean value of the experimental class posttest was 73.54, while the mean value of the control class posttest was 44. The research data from the posttest data analysis, utilizing the Independent Sample Test, yielded a significance value of 0.000 < 0.05. Pursuant to the established criteria, when the significance is less than 0.05, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model has a significant effect on the learning outcomes of third grade mathematics students at SDN 20 Sitiung.

Keywords: Math Learning Outcomes, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana yang paling efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak dapat melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pendidikan memiliki suatu peran yaitu salah satunya dengan memberikan penguatan karakter terhadap diri seseorang. Pendidikan juga merupakan proses untuk mengembangkan potensi diri dalam mencapai manusia yang

seutuhnya. Pendidikan sebagai upaya yang teroganisir, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya.

Terlaksananya tujuan Pendidikan Nasional mempunyai kaitan yang erat dengan sistem pendidikan yang didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 mengenai Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa belajar merupakan interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar dilingkungannya

belajar (Kemendikbud, 2014). Prosesnya disusun secara interaktif, menyenangkan, menantang, menginspirasi, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan menawarkan ruang yang cukup untuk prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat siswa sesuai dengan kompetensi utama yang ingin dicapai. Namun, dalam dunia pendidikan kerap kali siswa mengalami hambatan salah satunya kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar yang sering dijumpai di Sekolah Dasar yaitu kesulitan belajar matematika, karena banyak orang yang masih memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit.

Keberhasilan dalam pembelajaran matematika pada jenjang SD/MI juga dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendidik. Sebagai seorang guru, pandai dan mempunyai banyak pengetahuan tidaklah cukup karena seorang guru yang ingin agar apa yang disampaikan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa perlu untuk mengetahui berbagai pengetahuan yang sesuai dengan kedudukannya. Selain itu, pendidik harus menerapkan pendekatan pelajaran yang berbeda. Jika pengajar tetap menggunakan model pembelajaran tradisional atau pengajaran langsung, maka siswa akan menjadi pasif. Oleh karena itu, merupakan ide bagus bagi para pendidik untuk menerapkan strategi, metode, ataupun model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswanya. Tugas guru adalah mencari cara untuk membuat pembelajaran matematika menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan minat dan kegembiraan terhadap topik tersebut.

Ada banyak jenis strategi, metode, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan pendidik, khususnya dalam pembelajaran matematika. Salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran sifatnya kooperatif atau kerja sama, sangat mudah untuk diterapkan, karena akan melibatkan aktivitas siswa secara keseluruhan tanpa harus adanya perbedaan diantara para siswa dan dalam penerapannya mengandung unsur permainan dan petandingan. Pengelompokan siswa pada penerapan model ini dilakukan secara heterogen.

(Seran & Ladyawati, 2018) menyatakan bahwa dalam metode TGT, siswa akan bermain permainan dengan anggota tim lainnya untuk mencetak skor bagi tim masing-masing. Oleh karena itu, penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai

pendekatan pembelajaran menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Dalam TGT, siswa terlibat dalam permainan kelompok yang bersifat kompetitif namun tetap kooperatif, mendorong kerja sama, saling bantu, dan aktif berinteraksi dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran jenis ini juga merupakan jenis pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tim kerja dan turnamen berupa permainan akademis yang akan dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya guna memperoleh skor. Oleh karena itu, peran siswa disini sebagai tutor sebaya sangat penting diperlukan karena semua siswa mempunyai hak untuk berpendapat tanpa harus adanya perbedaan status.

Menurut (Andrijanto, 2023) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh (Cahyaningsih, 2017), bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran TGT masih belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran matematika SD/MI tingkat sekolah. Hal ini disebabkan karena guru belum berpengalaman dengan menggunakan model pembelajaran seperti ini di kelas matematika. Akibatnya, pembelajaran matematika menjadi kurang menarik, sehingga membuat anak beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut menantang, membosankan, menegangkan, dan menakutkan. Anggapan tersebut tentunya akan menyebabkan mereka kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan mereka kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif siswa dalam kelompok yang beragam kemampuan pemahamannya saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Siswa yang kurang memahami materi, belajar dari siswa yang sudah paham dalam kelompok, dan yang sudah paham semakin dapat meningkatkan pemahamannya (Subhan et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 20 Sitiung terlihat beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum sesuai dengan yang diharapkan pendidik. Siswa diharapkan dapat aktif, fokus, bersemangat, berani menyampaikan pendapatnya, dan mendapatkan nilai yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai belajar matematika

siswa kelas III SD Negeri 20 Sitiung pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai Formatif Matematika Semester 1 Siswa Kelas III A dan III B SDN 20 Sitiung

Nilai	III A	III B
≥ 75	38%	44%
< 75	63%	56%
Jumlah	100%	100%

Sumber: Buku Nilai Kelas III SDN 20 Sitiung

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model penelitian eksperimen, dan jenis penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Alasan peneliti menggunakan desain ini karena pada penelitian ingin mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) yang dilakukan hanya dengan menggunakan tes akhir yang kemudian hasil tes tersebut dijadikan ujung tombak dalam menentukan keberhasilan penelitian. Dalam eskperimen ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki karakteristik yang sama, akan tetapi yang membedakannya ialah kelas kontrol akan diberi perlakuan biasa atau dengan model konvensional sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus atau dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. Berikut rancangan penelitian:

Tabel 2. Desain Penelitian

R ₁	X	O ₁
R ₂	-	O ₂

Keterangan :

R₁ : Kelompok eksperimen

R₂ : Kelompok kontrol

X : Pemberian perlakuan dengan model TGT

O₁ : Pengaruh diberikan perlakuan

O₂ : Pengaruh tidak diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III SD Negeri 20 Sitiung yang berjumlah 49 siswa. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti (Machali, 2021). sampel dalam penelitian yang akan dilakukan ini diambil dari populasi kelas III

SD Negeri 20 Sitiung. Dengan demikian kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang dan kelas III B sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda. Untuk menentukan *post-test* dilakukan uji instrumen penelitian (uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan *True Eksperimental Design*. dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pertemuan pertama, kedua, dan ketiga peneliti memberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) kemudian peneliti memberikan soal *post-test* guna mengamati perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data hasil belajar siswa pada pembelajaran peneliti peroleh dari hasil *post-test*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan soal sebanyak 20 butir soal yang sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu tentang keliling bangun datar.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan soal sebanyak 20 butir soal yang sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu tentang keliling bangun datar. Butir soal terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengambil data terhadap 24 siswa yang terdapat di kelas III A SD Negeri 20 Sitiung sebagai kelas eksperimen. Data *post-test* merupakan tes yang dilakukan setelah diberikan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil *post-test* yang telah dilakukan di kelas III A sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3. Data Post-Test Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
40-50	2	8%
51-60	6	25%
61-70	0	0%
71-80	9	38%
81-90	5	21%
91-100	2	8%
Jumlah	24	100%

Berpedoman pada tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa dari 24 siswa yang memiliki interval kelas 40-50 ada 2 orang siswa (8%), kelas interval 51-60 ada 6 orang siswa (25%), kelas interval 71-80 ada 9 orang siswa (38%), kelas interval 81-90 ada 5 orang siswa (21%), dan kelas interval 91-100 ada 2 orang siswa (8%). Hasil nilai *post-test* kelas eksperimen menunjukkan yang tuntas sebanyak 16 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Dimana nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 73,54.

Pada kelas kontrol mengambil data terhadap 25 siswa kelas III B SD Negeri 20 Sitiung sebagai kelas kontrol. Hasil *post-test* yang telah dilakukan di kelas III B sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Data Post-Test Kelas Kontrol

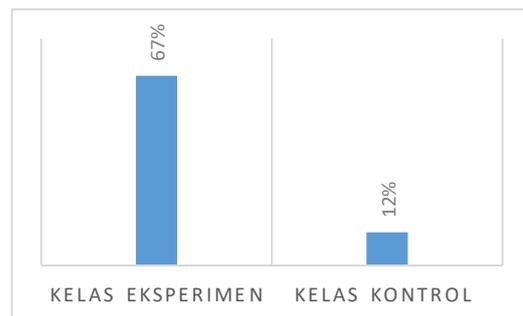
Kelas interval	Frekuensi	Persentase
10-20	5	20%
21-30	4	16%
31-40	5	20%
41-50	3	12%
51-60	1	4%
61-70	4	16%
71-80	3	12%
Jumlah	25	100%

Berpedoman pada tabel 3 maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa yang memiliki interval kelas 10-20 ada 5 orang siswa (20%), kelas interval 21-30 ada 4 orang siswa (16%), kelas interval 31-40 ada 5 orang siswa (20%), kelas interval 41-50 ada 3 orang siswa (12%), kelas interval 51-60 ada 1 orang siswa (4%), kelas interval 61-70 ada 4 orang siswa (16%), dan kelas interval 71-80 ada 3 orang siswa (12%). Hasil nilai *post-test* kelas kontrol menunjukkan yang tuntas sebanyak 3 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Dimana nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 44. Hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Nilai Rata-Rata Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
Eksperimen	67%	33%	100%
Kontrol	12%	88%	100%

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, pada dasarnya kelas eksperimen memiliki distribusi nilai yang baik dibandingkan dengan distribusi nilai pada kelas kontrol. Untuk melihat lebih jelas perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol perhatikan gambar dibawah ini:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data *post-test* yang diperoleh terdapat perbedaan nilai rata-rata pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang diperoleh yaitu 73,54, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yaitu 44. Dalam tabel 4.4 disajikan data mengenai nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6 Nilai rata-rata *Post-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Rata-Rata
Eksperimen	73,54
Kontrol	44

Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 20. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.		
Nilai kelas_eksperimen	24	.011	.944	24	.198		
Siswa kelas_kontrol	25	.200*	.942	25	.164		

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 7 dari tes *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 0,198. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,198 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada data *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0,164. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,164 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka varian kedua kelompok data adalah sama atau homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variances

Nilai siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.609	1	47	.064

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 8 diperoleh nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,064. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,064 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data mempunyai varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample Test dengan bantuan SPSS 20. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria dari uji t yaitu apabila nilai signifikan uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila nilai signifikan uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 20 Sitiung.
- Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 20 Sitiung.

Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS 20 disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Independent Samples Test
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
nilai siswa	3.609	.064	5.505	47	.000	29.542	5.366	18.746	40.338
			5.540	43.841	.000	29.542	5.332	18.794	40.289

Berdasarkan Tabel 9, diperoleh signifikan 0,000 maka $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dari uji *Independent Sample Test* diperoleh hasil signifikan 0,000. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka hasil uji *Independent Sample Test* dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat Pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 20 Sitiung dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, bahwa siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 73,54 lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 44. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independen Sample Test* dengan menggunakan SPSS 20. Diketahui bahwa nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250.

- <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Cahyaningsih, U. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Peraturan menteri pendidikan*, 53(9), 1–11.
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014)
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 8, 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120
- Subhan, M., Estuhono, & Sentia, A. (2023). Influence of the Numbered-Heads Together Cooperative Learning Model on Class V Social Sciences Learning Outcomes at SDN 09 Sitiung (Journal In Indonesian)The. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 14495–14503. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1665/1518>