
**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA
COLOUR BOARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
PEMBAGIAN SISWA KELAS 4 SDN KALIWADAS 03****Siti Syarah, Yuni Suprpto**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban

sitisyarah8100@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai rata-rata siswa pada materi pembagian yaitu 55,58, berdasarkan hasil data nilai dari 24 siswa, terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu 64 dan sisanya mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 15 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*, populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SDN Kaliwadas 03, teknik sampling yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh dan sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar. Pada uji regresi linear sederhana diperoleh t_{hitung} 3,933, artinya besar pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Uji *paired sample t test* diperoleh t_{hitung} 5,963, artinya ada peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

Kata Kunci: *Teams games tournament, Colour board, Hasil belajar*

Absract

This research was motivated by the low average score of students on the distribution material, which was 55.58, based on the results of score data from 24 students, there were 9 students who got scores above KKTP, which was 64 and the rest got scores below KKTP, which was 15 students. This study aims to determine whether there is an influence and improvement in the Teams Games Tournament model assisted by color board media on the learning outcomes of the material distribution of grade 4 students of Elementary School Kaliwadas 03. This type of research is quantitative research with pre-experimental design methods, the population in this study is students of Elementary School Kaliwadas 03, the sampling technique used is saturated sampling technique and the sample of this study is all grade 4 students of Elementary School Kaliwadas 03. Data collection techniques use interviews, observations, tests and documentation. The data analysis technique uses a simple linear regression test and a paired sample t test. The results showed that there was an influence of the Teams Games Tournament model assisted by color board media on learning outcomes. In a simple linear regression test, a calculation of 3.933 was obtained, meaning that there was a large influence of the Teams Games Tournament model assisted by color board media on the learning outcomes of the material for the division of grade 4 students of Elementary School Kaliwadas 03. The paired sample t test was obtained tcount 5,963, meaning that there is an increase in the Teams Games Tournament model assisted by color board media on the learning outcomes of the material distribution of grade 4 students of Elementary School Kaliwadas 03.

Keywords: *Teams games tournament, Color board, Learning outcomes*



Pendahuluan

Pembelajaran diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Azhar (Pohan, 2020: 1) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Pembelajaran di sekolah meliputi pembelajaran dalam berbagai pelajaran termasuk pembelajaran matematika. Pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk membangun suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika (Mawati, Muzakki & Pajrini. 2022: 42). Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang mengantarkan pada peranan tersebut masih menjumpai banyak kendala, sampai saat ini mata pelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa.

Materi Matematika di SD yang sering membuat siswa kurang memahaminya adalah materi pembagian bersusun. Oleh karena itu untuk materi operasi hitung pembagian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar seharusnya sudah bisa dan lancar dalam mengoperasikan perhitungan dalam mata pelajaran matematika, akan tetapi kebanyakan siswa masih sulit untuk memahami dan menguasai materi yang diberikan, masalah ini disebabkan karena adanya faktor- faktor yang mempengaruhi, antara lain penjelasan guru masih terlalu abstrak, guru tidak mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran secara efektif, aktif dan kreatif (Dewiyanti, dkk. 2018:30).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Kaliwadas 03, ditemukan beberapa masalah diantaranya: Mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya mengenai model pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa pada materi pembagian rendah. Dari 24 siswa, terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai di atas nilai KKM yaitu 64 dan 12 orang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah strategi ataupun



model pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran matematika hendaknya dapat memfasilitasi siswa belajar dalam suasana yang aktif dengan adanya interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru (Dewiyanti, Adnyana & Wiarta, 2018: 31). Model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan cocok diterapkan pada pembelajaran matematika materi pembagian sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika adalah model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board*.

Model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, dengan berbantuan media *colour board* kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil. Karena selain mengutamakan keaktifan siswa model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* juga mendukung agar siswa mampu belajar secara lebih santai serta mampu bekerja sama dalam kelompok (Annuni, 2019:15).

Menurut Respati (Isrok'atun & Amelia, 2018: 143) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dijadikan wadah kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Selama kegiatan belajar berlangsung siswa ditempatkan dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat *games tournament* yang diakhiri dengan penghargaan. Dalam model ini siswa membentuk kelompok-kelompok heterogen, Setiap kelompok harus memahami betul materi ajar yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu siswa pada saat turnamen. Setiap kelompok berkompetisi atau melakukan turnamen dengan kelompok lain, yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama. Pemberian skor diperoleh dari skor hasil turnamen setiap anggota kelompok.

Menurut Wijaya (Isrok'atun & Amelia, 2018: 145) kegiatan belajar pada model *teams games tournament* ini berpusat pada siswa dan model ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut. Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengalaman dari diskusi kelompok. (b) Saling menghargai di antara siswa. (c) Siswa mendapat keterampilan bekerja sama.

- (d) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif. (e) Menumbuhkan keaktifan siswa.



Implementasi model pembelajaran *teams games tournament* dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tentu saja harus benar-benar dipertimbangkan dengan baik dari segi kesesuaian materi dan dari segi efektifitasnya. Salah satunya adalah media colour board. Media “*Colour Board*” termasuk kedalam media visual. Media visual penting dalam sistem pendidikan. Media visual merupakan alat/perangka yang membantu guru untuk memperjelas, menetapkan, dan menghubungkan serta mengoordinasikan dengan tepat konsepsi, pemahaman dan apresiasi dan mendukungnya untuk membuat pembelajaran lebih actual, signifikan, dan termotivasi (Purba, dkk, 2020:48).

Media *colour board* terdapat berbagai macam warna yang setiap bagian warnanya adalah petunjuk tempat bilangan pada bagan pembagian bersusun yang disesuaikan dengan bilangan pembagiannya pada tabel perkalian. Media ini menyajikan tiga bagian yang terdiri dari tabel perkalian, tabel pembagian bersusun dan tabel hasil dari pembagian bersusun yang mana ketiganya terletak berdekatan. Keunggulan Media colour board adalah media ini memiliki banyak warna, mudah digunakan, dapat digunakan berkali-kali, guru dapat membuatnya sendiri dengan alat dan bahan yang mudah didapat dan desain media ini dapat dimodifikasi sesuai kreasi tanpa meninggalkan bagian utamanya (Annuni, 2019:20).

Berdasarkan uraian tersebut, maka diadakan penelitian berjudul “Pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03”. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian bilangan bersusun kelas 4 SDN Kaliwadas 03 dan untuk mengetahui adanya peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

Landasan Teori

A. Model Teams Games Tournament

Menurut Ponidi, dkk (2020:10) model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku siswa agar dapat meningkatkan motivasi



dalam proses pembelajaran. Menurut Isrok'atun (2018:143) model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam mengonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri. siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi yaitu model pembelajaran *teams games tournament* atau disebut dengan TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Robert Slavin melalui belajar dalam kelompok kecil. Sedangkan menurut Octavia (2020:13) model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok.

Model TGT ini memerlukan beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya pembelajaran. Empat tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut: Pertama adalah presentasi kelas, presentasi di kelas merupakan suatu kegiatan belajar menyampaikan materi baik secara langsung ataupun diskusi yang dibimbing oleh guru. Kedua belajar kelompok, siswa berkelompok untuk memahami materi, kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan kemampuan akademik siswa yakni kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Ketiga adalah turnamen dalam pembelajaran TGT yakni suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas, dan memahami materi melalui diskusi kelompok. Keempat adalah penghargaan ini penting untuk memberikan pengertian bahwa keberhasilan kelompok diperoleh dari keberhasilan semua anggota kelompok (Isrok'atun & Amelia, 2018: 143).

B. Media Colour Board

Menurut Hamid dkk (2020:7) media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen/widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Menurut Annuni (2019:15) media "*Colour Board*" atau dalam bahasa Indonesia "Papan Warna" adalah media papan dengan berbagai macam warna yang setiap bagian warnanya adalah petunjuk tempat bilangan pada bagan pembagian bersusun yang disesuaikan dengan bilangan pembaginya pada tabel perkalian. Media ini



menyajikan tiga bagian yang terdiri dari tabel perkalian, tabel pembagian bersusun dan tabel hasil dari pembagian bersusun yang mana ketiganya terletak berdekatan.

C. Hasil Belajar

Menurut Suhono (2022:22) hasil belajar adalah untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan. Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya. Selain itu, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran (Suhono, 2022: 22). Menurut Setiawan & Bahtiar (2023:23) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes. Sedangkan menurut Maruwae (2022:17) hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh individu, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan setelah melalui proses pembelajaran yang diproyeksikan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dengan populasi siswa kelas IV SDN Kaliwadas 03 dan sampel kelas IV berjumlah 24 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji paired sample t test dengan bantuan Microsoft excel.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji normalitas secara manual menggunakan bantuan Microsoft excel. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas



No.	Nilai	Thitung	tabel	Simpulan
1.	<i>Pretest</i>	1,026	0,916	H ₀ diterima
2.	<i>Posttest</i>	1,102	0,916	H ₀ diterima

Hasil output penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari tabel Shapiro wilk $> 0,05$ yaitu 0,916. Karena signifikansi dari *posttest* $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data *posttest* penelitian ini dinyatakan normal.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

Nilai	Fhitung	Ftabel	Simpulan
Observasi dan <i>Posttest</i>	10,23	4,26	H ₀ diterima

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat nilai signifikan dari f tabel untuk taraf kesalahan 5% dengan $n = 24$ diperoleh 4,26, karena nilai f hitung lebih besar dari f tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya data penelitian ini berdistribusi linier.

Setelah uji prasyarat terpenuhi maka dilakukan uji regresi linear sederhana dan uji paired sample t test untuk melihat pengaruh model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Nilai	rhitung	rtabel	Simpulan
Model TGT berbantuan media <i>colour board</i> dan <i>posttest</i>	3,198	0,404	H ₀ ditolak

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa nilai signifikan dari r tabel untuk taraf kesalahan 5% dengan $n = 24$ diperoleh 0,404, karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya ada pengaruh dari model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.



Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test

Nilai	Thitung	Ttabel	Simpulan
<i>Pretest dan Posttest</i>	5,963	2,073	H ₀ ditolak

Dari tabel di atas nilai *pretest* dan *posttest* pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $df = n - k$ yaitu $df = 24 - 2 = 22$. Diperoleh bahwa nilai t tabel adalah 2,073, tampak bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ yaitu $5,963 > 2,073$ sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Jadi ada pengaruh model *teams games tournament* berbantuan *mediacolour board* terhadap hasil belajar materi pembagian kelas 4 siswa SDN Kaliwadas03.

Pembahasan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam permainan tim yang dirancang untuk meningkatkan interaksi, kerja sama, dan motivasi dalam pembelajaran. Metode ini menggunakan elemen permainan dan kompetisi dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok sehingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Dalam model pembelajaran *teams games tournament* siswa harus dapat bertanggung jawab atas materi dan juga tugas yang diemban dari kelompoknya, siswa harus mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *colour board* merupakan media yang digunakan dalam suatu pembelajaran agar proses belajar mengajarpun menjadi lebih menarik

Berdasarkan pengukuran dan analisis data yang telah dilakukan di SDN Kaliwadas 03 menunjukkan bahwa data hasil belajar materi pembagian (*pretest*) sebelum perlakuan mendapatkan nilai yang kecil. Selanjutnya pada tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai,



nilai tertinggi *posttest* yaitu 100 dan nilai terendah 39. Maka, dapat disimpulkan kelas 4 SDN Kaliwadas 03 yang menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* nilai lebih tinggi dari pada menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ai Solihah (2016) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *teams games tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika, dapat dilihat dari hasil belajar siswa saat diberi pengajaran *teams games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model STAD. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia & Hakim Syofyan (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA, dapat dilihat dari siswa yang memiliki kategori motivasi belajar lebih meningkat setelah diberi perlakuan daripada saat sebelum diberi perlakuan. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dewiyanti, dkk (2015) dengan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* berbantuan permainan ular tangga.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji paired sample t test yang dilakukan secara manual menggunakan bantuan Microsoft excel, pada uji regresi linier sederhana dapat dilakukan dengan r hitung dan r tabel, maka yang dihasilkan adalah r hitung $>$ r tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat pengaruh model *teams games tournament* berbantuan media *color board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Dan pada perhitungan uji t dapat dilihat dari t hitung dan t tabel, maka yang dihasilkan adalah t hitung $>$ t tabel maakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat peningkatan atau pengaruh model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

Daftar Pustaka



- Annuni, H. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Colour Board Pada Materi Pembagian Bersusun Pendek Siswa Kelas III MI Al-Ihsan Sidoarjo*. Skripsi.
- Dewiyanti, N. Adyana, P & Wiarta. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(1). 29-37.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Isrok'atun & Amelia, R. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maruwae, A. 2022. *Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Mawati, Y. T., Muzakki, M & Pajrini, A. 2022. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Batang Napier Kelas III Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani*. el-Madib: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 2(1). 40-57.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Pohan, A.E . 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Edisi ke-1. CV Sarnu Untung. Grobogan.
- Ponidi, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Purba, dkk. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Setiawan, H. S & Bahtiar, A. 2023. *Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Sumut: Umsu Press.
- Sholihah, Ai. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal SAP*. 1(1). 45-53.
- Suhono. 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: Unisri Press.
- Syifa, A. K. & Harlinda. S. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*. *International Journal Of Elementary Education*. 1(4). 249-263.