



SISTEM LITERATURE REVIEW: PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR

Indah Nur Hariati¹, Novi Mayasari², Anis Umi Khoirotunnisa³

¹IKIP PGRI Bojonegoro
email: indahnurha39@gmail.com

² IKIP PGRI Bojonegoro
email: novi.mayasari@ikipgribojonegoro.ac.id

³IKIP PGRI Bojonegoro
email: anis.umi@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak: Proses pembelajaran adalah kunci dalam membentuk mutu Pendidikan. Namun, pendidikan dihadapi dengan tantangan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna. Salah satu masalah utama adalah hasil pembelajaran matematika yang belum memuaskan, disebabkan oleh persepsi siswa yang sulit dan motivasi belajar yang rendah. Solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain dengan memperbaiki metode pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti TGT (*Teams Games Tournament*), yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan semangat belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi metodologi penelitian membantu peneliti memahami metode yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya dan mengidentifikasi metode yang sesuai. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah SLR (*Systematic literature review*). Pengumpulan data dilakukan dengan meninjau dan mereview beberapa artikel mengenai pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterbitkan selama kurun waktu 2013-2023. Tujuan dari penggunaan SLR (*Systematic literature review*) adalah guna mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) *Team Game Share* dengan berbantuan media *Question Card*. Hasil dari 10 artikel ini mengkaji tentang keefektifitasan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Tournament Game* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar dan hasil yang didapatkan dari beberapa jurnal ialah: penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Tournament Game* (TGT) berbantuan *Question Card* menjadikan keefektifan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT); *Question card*; Hasil belajar

Abstract: The learning process is the key to shaping the quality of education. However, education is faced with challenges in providing meaningful learning. One of the main problems is unsatisfactory mathematics learning results, caused by students' perceptions of difficulties and low learning motivation. Solutions to improve the quality of education include improving learning methods and implementing cooperative learning models such as TGT (*Teams Game Tournament*), which allows students to work together in groups to deepen understanding of the material and increase enthusiasm for learning. The aim of this research is to identify research methodology to help researchers understand the methods that have been used in previous research and identify appropriate methods. The method used in this research is SLR (*Systematic literature review*). Data collection was carried out by reviewing and reviewing several articles regarding the influence of the Cooperative Game Tournament Type (TGT) learning model published during the 2013-2023 period. The purpose of using SLR (*Systematic literature review*) is to determine the effect of using the Team Game Share type cooperative learning model (TGT) with the help of *Question Card* media. The results of these 10 articles examine the effectiveness of using the Tournament Game Type (TGT) cooperative learning model assisted by *Question Cards* on learning outcomes and the results obtained from several journals are: the use of the Tournament Game Type (TGT) cooperative learning model assisted by *Question Cards* increases effectiveness. significant student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model; *Question card*; Learning outcomes

Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran memiliki peran sentral dalam membentuk mutu pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi, kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan (Nurmilah, 2023). Meskipun pendidikan memiliki tujuan yang mulia, dunia pendidikan senantiasa menghadapi tantangan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menghasilkan lulusan berkualitas. Salah satu tantangan utama adalah hasil pembelajaran yang belum mencapai harapan, terutama dalam mata pelajaran matematika (Paramitha et al., 2023).

Hasil pembelajaran matematika belum sesuai dengan harapan karena banyak siswa menganggapnya sulit dan motivasi belajar mereka rendah. Banyak guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan matematika, yang berdampak pada menurunnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini (Maryoto, 2018).

Permasalahan dalam pendidikan tidak hanya terkait dengan kemampuan siswa dan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, kemajuan ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan melibatkan siswa secara aktif (Pradana, 2021). Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran. Media pembelajaran, seperti media question card, interaksi antara guru dan siswa ditingkatkan serta menghindari pembelajaran yang membosankan (Sudarsih, 2021).

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), menjadi pembelajaran yang disarankan. Model ini memungkinkan kerja sama siswa dalam kelompok, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam permainan atau turnamen, memperdalam pemahaman materi pelajaran dan merangsang semangat belajar mereka. Model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) juga menekankan pada kelompok belajar yang beragam, memungkinkan berbagai kemampuan antar siswa, jenis kelamin, dan latar belakang ras untuk belajar bersama secara efektif (Armidi, 2022).

Menurut (Putri et al., 2022) *Teams games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif. (Damiati & Apriyanto, 2017) mengatakan “model pembelajaran kooperatif TGT merupakan pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan keberagaman kemampuan, jenis kelamin serta ras”. Point penting yang menarik dari model pembelajaran kooperatif TGT yaitu diakhiri dengan game (permainan) atau turnamen. Dengan pemanfaatan model pembelajaran kooperatif *Teams games Tournament* (TGT) akan menciptakan kondisi siswa untuk memperoleh keterampilan dan kebiasaan yang diperlukan untuk kerja sama dalam tim, berkolaborasi, dan berpartisipasi melalui tournament akademik.

Metode

Dalam penelitian ini, metode pendekatan SLR (*Systematic Literature Review*) diterapkan. Pendekatan SLR ini memerlukan identifikasi, pemeriksaan, mengevaluasi, dan menginterpretasi seluruh penelitian yang relevan. Penulis menggunakan metode ini untuk mencapai tujuan penelitian dengan melakukan tinjauan sistematis dan identifikasi jurnal secara terstruktur, mengikuti alur yang sesuai dalam proses tersebut Triandini et al (2019).

Berdasarkan 10 artikel yang relevan dengan kata kunci tersebut, pengelompokan dilakukan berdasarkan jenis model pembelajaran, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung terhadap obyek tertentu. Metadata dari artikel-artikel tersebut kemudian disusun dalam sebuah tabel yang memuat hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams game Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar. Langkah berikutnya adalah membandingkan hasil yang tercatat dalam tabel dan menginterpretasikannya dalam bentuk kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kajian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams game Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar yang dikaji dari 12 artikel untuk hasil *Literature review* dideskripsikan dalam tabel berikut.

1. Astutik & Abdullah (2013)

- Aktivitas guru meningkat dengan skor rata-rata siklus I 62,5%, siklus II 78,12% dan siklus III 93,75%. Rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu siklus I 70,22%, siklus II 78,19% dan siklus III 92,72%. Hasil belajar siswa pada siklus I 47,61%, siklus II 76,19% dan siklus III 90,47%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik Sidorarjo mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Ula & Jamilah (2023)
Penelitian tentang keaktifan belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pra siklus 40,3%, siklus I 57,7% dan siklus II menjadi 75,10%. Kesimpulannya bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu meningkat dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).
 3. Khasanah et al (2021)
 - a. Hasil t-test dengan SPSS 25 dan rata-rata hasil kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran game based learning berbeda dari kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas VII MTS Darul Ulum Lamongan.
 - b. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran game based learning dengan bantuan media *UNO stacko for question card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, siswa antusias selama pembelajaran berlangsung, serta penerapan model pembelajaran *game based learning* meningkatkan semangat dan motivasi siswa.
 4. Kholipah et al (2022)
Alur penelitian ini dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil keaktifan siswa meliputi aspek *visual activities* pra siklus 86,67% siklus I 93,33% siklus II 100%, *oral activities* pra siklus 86,67% siklus I 100% dan siklus II 100%, *listening activities* pra siklus siklus I dan siklus II 93,33%, *writing activities* pra siklus 86,67% siklus I 100% and siklus II 100%, *drawing activities* pra siklus 93,34% siklus I 100% dan siklus II 100%, *emosional activities* 86,67% siklus I dan siklus II 100%, *mental activities* pra siklus 86,67% siklus I 90% siklus II 93,34%. Hasil belajar pra siklus 87,96 siklus I 90,16 siklus II 90,56. Penerapan pembelajaran Problem Based Learning dengan media *Question Card* ada peningkatan kualitas pembelajaran meliputi keaktifan dan hasil belajar.
 5. Arizka & Khairuna (2022)
Pre-test dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol dengan hasil 24,17 dan 22,78. Sedangkan hasil post-test kelas eksperimen yaitu 80,14 dan kelas kontrol yaitu 69,72. Pada uji paired simple t-test nilai sig. 2-tailed 0,00 < 0,05 dengan nilai thitung > ttabel yaitu 47,61 > 2,03. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* dan berpengaruh secara signifikan pada pembelajaran biologi. Guru dapat mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran TGT berbantuan *Question Card*.
 6. Gunarta (2019)
Penelitian ini menghasilkan adanya perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar IPA pada siswa yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Qustion Card* dengan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis diperoleh thitung = 3,69 > ttabel = 2,021 dengan db = 42 dan taraf signifikansi 5%. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 22,29 dan kelas kontrol 17,9. Kesimpulannya ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game*

- Tournament*) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017.
7. Putri et al (2022)
Penelitian ini mengerjakan soal uraian. Adapun hasil post test 66, 5 lebih tinggi dari hasil pre-test 41.9. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis wilcoxon test yang menunjukkan Zhitung sebesar $-0,3727$ dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ artinya penggunaan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* menghasilkan perbedaan antara pre test dan post test. Kesimpulannya yaitu penggunaan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep bangun datar.
 8. Damiati & Apriyanto (2017)
Berdasarkan rata-rata hasil belajar matematika siswa dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang diberi model pembelajaran langsung. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.
 9. Kusumawati (2019)
Penelitian ini menghasilkan bahwa model pembelajaran Scramble dengan media *Question Card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II di Kabupaten Madiun. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang menggunakan Scramble dengan media *Question Card* memperoleh 82,91, sedangkan model konvensional 68,75, serta diperoleh t -hitung = 6,074 lebih besar dari t -hasil = 1,679.
 10. (Solihah, 2016)
Kesimpulan penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan belajar matematika siswa yang lebih tinggi dari pada model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD).
Berdasarkan sepuluh artikel diatas diperoleh interpretasi bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Tournament Game* (TGT) berbantuan *Question Card* efektif terhadap hasil belajar yakni pengkajian artikel tentang keefektifitasan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Tournament Game* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar dan beberapa jurnal memperoleh hasil yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif *Tipe Game Tournament Game* (TGT) berbantuan *Question Card* efektif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pembahasan

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor seperti motivasi, metode pembelajaran, lingkungan belajar, Kesehatan mental dan emosional, pengalaman belajar sebelumnya, kualitas pengajaran dan masih banyak lagi. Pembahasan artikel ini di sampaikan dengan penggunaan metode pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian dari 10 artikel hasil *review* menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Tipe Game Tournament Game* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan penggunaan *Question Card* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pada jurnal (Astutik & Abdullah, 2013) menjelaskan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa: (1) adanya peningkatan keterlibatan

guru dalam penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS. Adapun buktinya yaitu prosentase partisipasi guru meningkat pada siklus I, II, dan III. Sehingga kesimpulannya bahwa keefektifan model pembelajaran TGT meningkatkan keterlibatan guru. (2) Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran TGT dari siklus I hingga siklus III. Keaktifan siswa mengikuti pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusias dalam keikutsertaan turnamen akademik. (3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT selama tiga siklus. Kesimpulannya yaitu keefektifan model pembelajaran TGT yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa: (1) Peningkatan partisipasi guru dalam penerapan model pembelajaran TGT khususnya pembelajaran IPS. Fakta ini terkonfirmasi melalui peningkatan persentase keterlibatan guru pada tiga siklus yang dijalankan. Kesimpulannya, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan guru. (2) Partisipasi siswa selama pembelajaran TGT juga meningkat dari siklus pertama hingga ketiga. Secara khusus, keaktifan siswa mengikuti proses belajar di kelas, yang tercermin dari semangat dan antusias siswa ikut turnamen akademik. (3) Peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT, terlihat dari hasil tes belajar siswa selama tiga siklus. Peningkatan ini terjadi dari awal hingga akhir program. kesimpulannya bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ula & Jamilah, 2023).

Dengan demikian sepuluh jurnal memberikan hasil yang sama dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Type Game Tournament Game* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, keefektifan belajar siswa dan menggunakan media *Questions card* mempunyai pengaruh yang positif pada hasil belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil literature review dari 10 artikel yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Implementasi model TGT berbantuan *Question Card* dengan bukti bahwa ada peningkatan aktivitas dan keterlibatan guru dalam pembelajaran, Keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran, motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, pemahaman konsep dan penguasaan materi oleh siswa.

Penggunaan model TGT berbantuan *Question Card* secara konsisten menghasilkan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Penggunaan *Question Card* sebagai media pembelajaran membantu peningkatan efektivitas model TGT serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Penerapan model TGT berbantuan *Question Card* dapat dilakukan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah, dan efektif untuk berbagai mata pelajaran seperti IPS, IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Penerapan model ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan siswa dapat bekerjasama melalui kegiatan turnamen dan permainan dalam pembelajaran. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran, dan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Daftar Rujukan

- Arizka, N., & Khairuna. (2022). The effect of the team games tournament learning model assisted by question card media on student learning outcomes. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3), 260–266. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.13874>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11. <https://www.neliti.com>
- Damiati, S., & Apriyanto, M. T. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, & Marulia, V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184–192. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Maryoto, G. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Dan Numbered-Heads-Together (Nht) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 121–128. <https://doi.org/10.33830/jp.v17i2.271.2016>
- Nurmilah, A. A. R. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS) BERBANTUAN APLIKASI MICROSOFT MATHEMATICS PADA SISWA SMK KUSUMA NEGARA MOJOAGUNG. *EduMath*, 15, 48–53.
- Paramitha, I. R., Trisiana, A., Rahman, I. H., Studi, P., Pancasila, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Riyadi, U. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023. 7(2), 18429–18437.
- Pradana, O. R. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Pada Prestasi matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(1), 1–6.
- Putri, A. A., Mardiana, T., & Wijayanto, S. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament

Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahamn Konsep Bangun Ruang.
Borobudur Educational Review, 2(2), 50–57. <https://doi.org/10.31603/bedr.6793>

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>

Sudarsih, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI B SDN 19 Cakranegara. *Reflection Journal*, 1(2), 93–99. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.682>

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63–77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>

Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Tgt. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.