Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 34236-34243

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Rasio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI-B SDN Balonggabus

Mardhatilla Najwa Nurhaliza [1], Wahyu Maulida Lestari [2], Evi Prayunita [3]
[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia
[3] SDN Balonggabus, Candi, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding Author: Mardhatilla Najwa Nurhaliza e-mail: najwamn24@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada materi rasio melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas VI-B SDN Balonggabus. Subjek penelitian terdiri atas 16 peserta didik, dengan rincian 6 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator. Aktivitas guru meningkat dari 91% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II, sementara aktivitas peserta didik meningkat dari 55% menjadi 92%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 50% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, melebihi standar ketuntasan klasikal 81%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kompetitif sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep rasio serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, model TGT layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci : Team Games Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Rasio, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve learning outcomes and student engagement in the topic of ratios through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in class VI-B at SDN Balonggabus. The research subjects consisted of 16 students, comprising 6 boys and 10 girls. The study was conducted in two cycles, which included the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as learning outcome tests. The results of the study showed significant improvements in all indicators. Teacher activity increased from 91% in cycle I to 96% in cycle II, while student activity increased from 55% to 92%. Student learning outcomes also rose from 50% in cycle I to 87.5% in cycle II, surpassing the classical completeness standard of 81%. The improvement indicates that the TGT learning model is capable of creating an active, interactive, and competitive learning environment, making it effective in enhancing students' understanding of ratio concepts as well as their learning motivation. Therefore, the TGT model is suitable to be used as an alternative strategy for teaching mathematics in elementary schools.

Keywords : Team Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Learning Outcomes, Ratio, Elementary School

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh kognitif, afektif, dan psikomotorik serta membentuk karakter dan kemampuan bermasyarakat (Habsy, 2024). Hakikat pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan, melainkan juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kecakapan sosial sehingga lulusan mampu menghadapi tantangan personal dan sosial dalam kehidupan (Astri dkk., 2025). Pendidikan yang bermakna menuntut keterpaduan antara tujuan kurikuler, metode pembelajaran yang sesuai, dan lingkungan yang mendukung tumbuhnya motivasi belajar.

Pada jenjang pendidikan dasar, setiap mata pelajaran memberi kontribusi spesifik bagi perkembangan anak, peran pembelajaran sangat strategis karena di sinilah fondasi konsep matematika, kebiasaan belajar, dan sikap ilmiah dibentuk. Penguasaan konsep dasar matematika menjadi kunci utama untuk memahami konsep yang lebih kompleks (Gusmarlia, 2025). Pembelajaran pada tingkat ini harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik cenderung aktif, membutuhkan konteks nyata, serta mudah termotivasi melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pendidik dituntut memilih strategi dan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan, kerja sama, dan pemahaman konsep secara mendalam sejak dini.

Matematika pada sekolah dasar memegang peranan penting sebagai dasar agar peserta didik mampu berpikir logis dan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari (Hilmi & Prastowo, 2023). Kemampuan matematika meliputi berhitung, bernalar, mengukur, dan memodelkan menjadi fondasi bagi keberhasilan peserta didik dalam memahami berbagai materi lintas mapel sekaligus menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari (Riyanto dkk., 2024). Pada pembelajaran matematika diarahkan agar peserta didik tidak hanya menguasai konsep dasar bilangan dan bentuk, tetapi juga mengembangkan ketepatan, kejelasan, serta kemampuan bernalar terhadap hubungan antar besaran. Dalam penelitian ini, fokus khusus diambil pada materi Rasio sebagai bagian dari pengembangan proporsionalitas dan pemecahan masalah (Jhonatan dkk., 2024).

Namun, hasil observasi dan wawancara peneliti bersama wali kelas VI-B SDN Balonggabus menunjukkan beberapa kendala dalam mata pelajaran Matematika pada materi rasio seperti siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih dominan teacher-centered, interaksi antar siswa terbatas. Akibatnya, banyak peserta didik yang kesulitan memahami perbandingan selisih dan jumlah dari rasio serta belum menunjukkan keaktifan optimal. Dari 16 peserta didik, 68.75% belum mencapai KKM 70 soal latihan rasio, hanya 31.25% yang tuntas. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan memahami konsep rasio yang bersifat relatif dan abstrak, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang meningkatkan aktivitas, pemahaman konsep, dan hasil belajar.

Perlunya landasan teori yang kuat sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang bermakna. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial dan bimbingan rekan sebaya yang lebih mampu (Aprianti dkk., 2025). Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) mempraktikkan prinsip tersebut, peserta didik saling berinteraksi dan berdiskusi dalam kelompok heterogen, lalu berkompetisi melalui permainan edukatif. Penelitian di TK Anak Mandiri Surabaya (Amahorseya & Mardliyah, 2023) dan SMA Sains Qur'an Yogyakarta (Astri dkk., 2025) membuktikan bahwa pendekatan berbasis konstruktivisme meningkatkan partisipasi, kepercayaan diri, dan pemahaman materi.

Secara konseptual, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang memandu guru menyiapkan kurikulum, media, hingga evaluasi (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) model yang selaras dengan gaya belajar peserta didik seperti auditori, visual, maupun kinestetik membuat proses belajar terasa alami, bukan paksaan. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada prinsip saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi muka dengan muka, dan keterampilan sosial yang dikembangkan selama kerja kelompok (Hasanah & Himami, 2021). Dari beragam model, pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang dikembangkan untuk menggabungkan kerja tim dan unsur kompetisi akademik guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta menghadirkan nuansa bermain yang menyenangkan (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

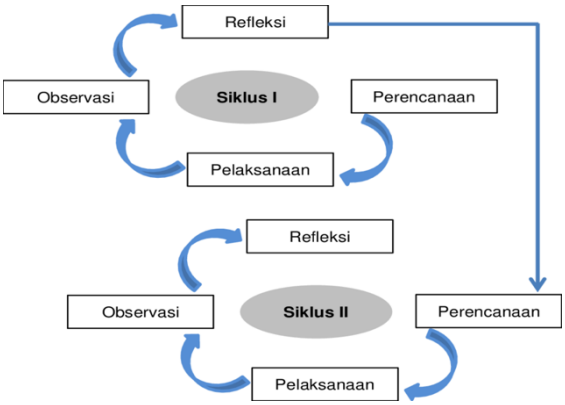
Riset-riset mutakhir semakin meneguhkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. (Thalita dkk., 2019) menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara konsisten melalui tahapan presentasi kelas, kerja tim, games, turnamen, dan rekognisi tim. Temuan serupa diperkuat oleh (Mulyani dkk., 2018) yang mencatat peningkatan signifikan kemampuan kerja sama siswa setelah penerapan TGT, dari kondisi awal 48,51% menjadi kategori tinggi pada siklus berikutnya. Selain itu, (Lastia, 2021) membuktikan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar, ditandai kenaikan nilai rata-rata dari 67 menjadi 73 serta lonjakan ketuntasan dari 69% menjadi 94%. Konsistensi temuan ini mengisyaratkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT layak diimplementasikan pada materi rasio guna mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas VI-B SDN Balonggabus, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, interaksi positif, aktivitas belajar, dan pencapaian akademik.

Berpijak pada permasalahan yang teridentifikasi di kelas VI-B SDN Balonggabus rendahnya ketuntasan dan keaktifan dalam pembelajaran rasio serta didukung oleh bukti empiris, maka perlu dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Rasio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI-B SDN Balonggabus".

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan fokus pada perbaikan kualitas pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan terencana dan reflektif. Penelitian ini melibatkan 16 peserta didik, dengan peserta didik laki-laki sebanyak 6 dan peserta didik perempuan sebanyak 10 di kelas VI-B SDN Balonggabus sebagai subjek penelitian. Obyek yang dikaji adalah peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran materi rasio melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Data diperoleh melalui observasi terhadap kegiatan guru dan peserta didik, serta melalui tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase ketercapaian hasil belajar dan partisipasi dalam kegiatan belajar.

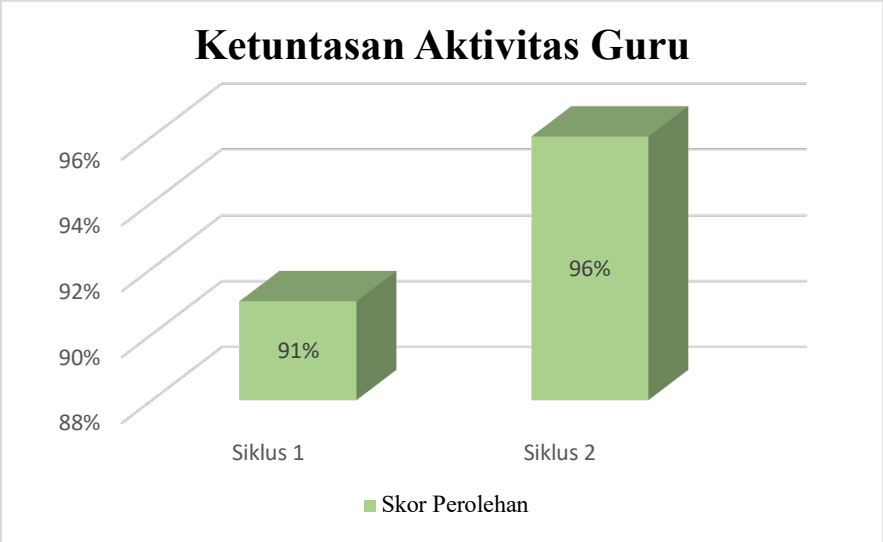
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas terlebih dahulu mengkaji permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, lalu menyusun strategi pembelajaran yang memanfaatkan model Team Games Tournament (TGT). Setelah itu, tahap tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk memantau kegiatan belajar peserta didik, keterlibatan mereka, serta peran guru dalam mengelola kelas. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti dan guru mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran untuk mengidentifikasi kelemahan yang masih muncul dan merancang perbaikan untuk siklus selanjutnya. Rangkaian tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan secara visual melalui Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan dijelaskan perkembangan pelaksanaan pembelajaran Matematika pada materi rasio melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Keberhasilan penelitian ini ditunjang oleh data yang menunjukkan bahwa indikator-indikator penting seperti aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini merupakan hasil dari perencanaan yang matang, pelaksanaan yang terstruktur, serta refleksi dan evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan. Ketuntasan aktivitas guru tiap masing-masing siklus dapat diamati pada gambar 2 berikut:

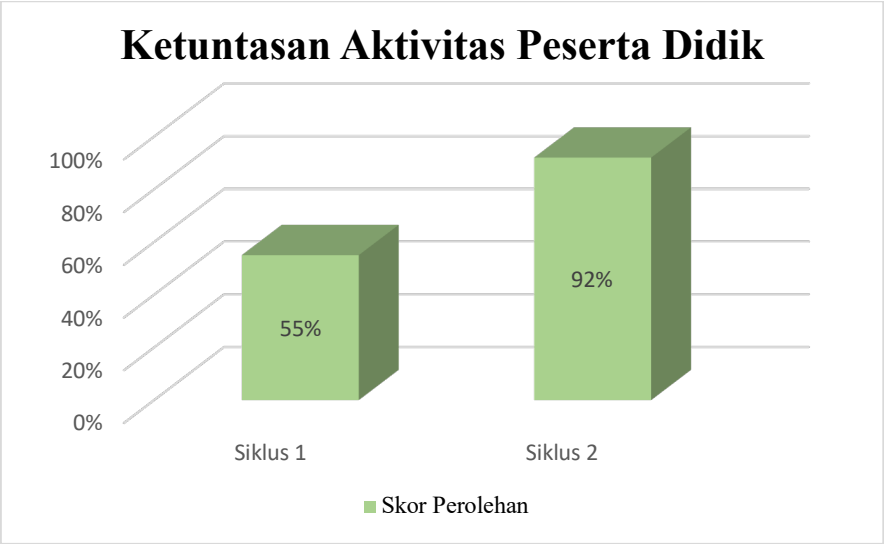


Gambar 2. Diagram Ketuntasan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, aktivitas guru pada siklus I mencapai 91%, yang berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan minimal (≥81%). Namun demikian, secara kualitatif masih ditemukan beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Guru dinilai belum maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran secara runtut, membagi kelompok secara optimal, kurang mampu mengondisikan peserta didik, serta belum mampu menguasai kelas sepenuhnya selama diskusi kelompok berlangsung. Aktivitas guru pada beberapa bagian juga masih dinilai "cukup" dan "kurang baik", seperti dalam membimbing kelompok diskusi dan memberi apresiasi kepada kelompok dengan kinerja terbaik.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase pencapaian meningkat menjadi 96% dengan keterlaksanaan 100%, artinya seluruh indikator dalam lembar observasi telah terlaksana dengan sangat baik. Guru mulai mampu menyampaikan langkah-langkah pembelajaran TGT dengan jelas, menunjukkan penguasaan materi, menggunakan media pendukung seperti kentang goreng rasio, warung jajan tradisional rasio, serta memberikan apresiasi berupa reward dan motivasi verbal yang membuat suasana kelas lebih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa guru berperan aktif sebagai fasilitator yang mampu melangsungkan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Selain aktivitas guru, aktivitas peserta didik juga menjadi penentu kesuksesan pembelajaran. Jika dibandingkan antara siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan aktivitas dari peserta didik. Perkembangan ini dapat diamati melalui gambar 3 yang menampilkan perbandingan aktivitas mereka di kedua siklus tersebut.

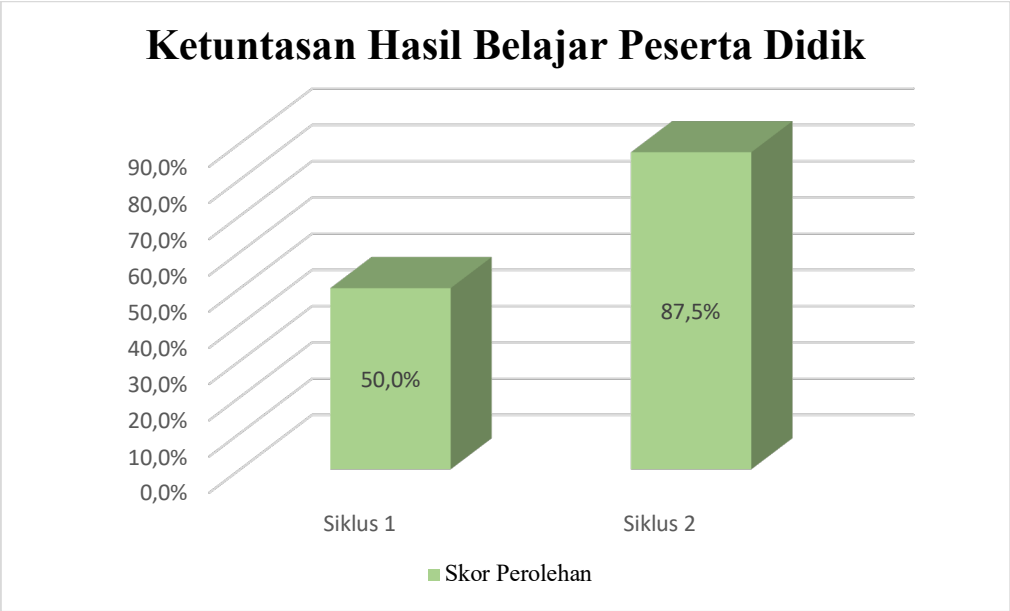


Gambar 3. Diagram Ketuntasan Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 2 tampak bahwa aktifitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus I mencapai presentase sebesar 55%, yang artinya belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≥81%. Peserta didik masih menunjukkan perilaku tidak relevan seperti berbicara tanpa izin, sering keluar kelas, merasa sering bosan hingga tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kematangan peserta didik dalam menghadapi model pembelajaran yang baru, terutama pada format permainan dan kerja kelompok.

Adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk mengurangi ketidakefektifan pembelajaran pada siklus I. Peserta didik diberikan motivasi oleh guru agar terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kegiatan peserta didik setiap hari. Sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik, guru memberikan hadiah bagi peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, upaya ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasilnya pada siklus II, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 92%, melewati batas keberhasilan yang telah ditentukan. Peserta didik mulai menunjukkan kerja sama tim yang baik, menjawab tantangan dengan lebih akurat, dan lebih berani berbicara di depan kelas, aktivitas diskusi kelompok menjadi lebih efektif, Namun secara keseluruhan, semangat dan partisipasi peserta didik meningkat pesat, mencerminkan bahwa pembelajaran dengan model TGT cocok diterapkan di kelas tinggi seperti kelas VI-B ini.

Selain adanya peningkatan pada aktivitas guru dan peserta didik, capaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika melalui model TGT juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Peningkatan ini tercermin dari semakin banyaknya peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Secara keseluruhan, ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat melalui gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Dari siklus I ke siklus II, ketuntasan hasil belajar peserta didik juga menunjukkan tren peningkatan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4. Dari 16 peserta didik dalam siklus pertama, hanya 8 peserta didik (atau 50% dari total) yang tuntas belajar sesuai KKM (≥70). Artinya, separuh dari peserta didik belum berhasil menguasai dan memahami materi rasio dengan optimal. Banyak peserta didik yang kesulitan menghitung kesamaan rasio perbandingan selisih dan jumlah pada rasio.

Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 13 orang (87.5%) setelah perbaikan pada berbagai aspek pembelajaran di siklus II. Mereka sudah berhasil mencapai ketuntasan klasik sebesar 81%, yang dianggap sebagai indikator keberhasilan, peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 37.5% mengindikasikan adanya dampak positif dari penerapan model pembelajaran TGT.

Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa target keberhasilan dapat dicapai secara penuh dengan sedikit penguatan dan siklus lanjutan. Peningkatan ini tidak lepas dari inovasi yang diterapkan guru, seperti penggunaan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, penyampaian materi dengan pendekatan kontekstual, serta pemberian penghargaan bagi peserta didik yang aktif atau mencapai hasil terbaik. Semua itu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan semangat peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan lebih antusias.

Secara keseluruhan, setelah ditunjukkan bahwa pembelajaran Matematika materi rasio melalui model TGT menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas guru, partisipasi peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Peran guru yang aktif sebagai fasilitator serta motivator, serta penggunaan media pembelajaran interaktif turut membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Ketuntasan klasikal pun sudah mencapai 81%, peningkatan signifikan pada berbagai indikator menunjukkan bahwa pendekatan ini layak untuk dilanjutkan dan disempurnakan pada siklus atau penerapan selanjutnya.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam kelangsungan pembelajaran rasio menunjukkan kesesuaian dengan teori konstruktivisme Piaget. Menurut teori Piaget, dijelaskan bahwa peserta didik membentuk pemahamannya melalui keterlibatan langsung serta interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, kegiatan permainan dan diskusi kelompok dalam model TGT memberikan ruang bagi peserta didik untuk secara aktif mengonstruksi pemahamannya sendiri terhadap materi rasio. Berdasarkan data aktivitas dan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik, mereka mulai mampu berpikir logis konkret, sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret yang umumnya dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar. Kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan baru berdasarkan struktur kognitif yang telah mereka miliki sebelumnya.

Menurut Vygotsky, interaksi sosial memegang peranan penting dalam proses belajar, dan hal ini sangat selaras dengan pendekatan yang digunakan dalam model pembelajaran TGT. Dalam pembelajaran ini, peserta didik belajar secara kolaboratif melalui diskusi kelompok dan kompetisi antarkelompok yang memfasilitasi terciptanya zona perkembangan proksimal (ZPD). Peran guru sebagai fasilitator memberikan bantuan atau scaffolding saat peserta didik mengalami kesulitan, sementara interaksi dengan teman sebaya mendorong terjadinya internalisasi pengetahuan. Peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan bekerja sama selama pembelajaran mencerminkan keberhasilan pendekatan sosial-konstruktivis ini. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran rasio melalui model TGT tidak hanya mencerminkan efektivitas metode, tetapi juga memperkuat dasar teoritis dari proses pembelajaran yang berorientasi pada konstruksi pengetahuan dan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas VI-B SDN Balonggabus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran materi rasio. Model TGT mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta ketuntasan hasil belajar secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 91% menjadi 96%, aktivitas peserta didik meningkat dari 55% menjadi 92%, sedangkan ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 50% menjadi 87,5% dan telah melampaui indikator ketuntasan klasikal minimal 81%.

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang menerapkan strategi pembelajaran interaktif, penggunaan media edukatif yang kontekstual, serta pemberian motivasi dan penguatan positif kepada peserta didik. Pendekatan TGT juga terbukti selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, di mana pembelajaran berlangsung melalui interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga memungkinkan mereka mengonstruksi pemahaman secara lebih mendalam.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran dalam materi rasio maupun materi lain di jenjang sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman dI TK Anak Mandiri Surabaya. 10(1), 16–28.

Aprianti, Y., Laksana, I., Ramdani, A., Ali, M., & Utomo, R. B. (2025). Perspektif Teori Konstruktivisme Vygotsky terhadap kemampuan bersosialisasi siswa slow learner di sekolah dasar inklusi. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik, 9(1), 135–147. https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99167

Astri, D., Syafitri, R., & Muhlis. (2025). Konsep Dasar Transformasinya Di Era Digital Pendidikan. Jurnal Kajian Pendidikan, 02(01).

Gusmarlia, F. (2025). Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar. Literasiologi, 14, 1–7.

Habsy, B. A. (2024). Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran serta Tanggung Jawab dan Kompetensi Guru. 2(1), 343–353.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1–13.

Hilmi, N., & Prastowo, A. (2023). Curriculum Organization for Elementary School Mathematics Learning to Optimize The Potential (Fitrah) of Learners. Jurnal Ilmiah PGMI, 9(2), 145–156.

Jhonatan, Silvera, A., Camilo, Monserrat, Navarro, N., & Amanda. (2024). Analysis of primary school students ' process of understanding about the concept of ratio : A view from the Pirie-Kieren theory. 20(12).

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. Fondatia, 4(1), 1–27. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441

Lastia, I. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. 5(1), 74–79.

Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 38–45.

Riyanto, O. R., Widyastuti, Yustitia, V., Oktaviyanthi, R., Sari, N. H. M., Izzati, N., Sukmaangara, B., Indartiningsih, D., Wibowo, A., Maharbid, D. A., & Wahid, S. (2024). KEMAMPUAN MATEMATIS.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(11), 147–156.