



Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Eva Moliana ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Atik Puji Astuti, SDN 02 Kanigoro

✉ evamoliana015@gmail.com

Abstrak: Pelaksanaan pembelajaran matematika materi piktogram di kelas IV SDN 02 Kanigoro kurang dipahami oleh siswa karena dilakukan secara monoton menyebabkan rendahnya motivasi dan prestasi belajar. Sehingga upaya yang dilakukan dengan pembelajaran kooperatif berbasis TGT. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Kanigoro yang berjumlah 23 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan April semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Instrumen penelitian menggunakan dalam mengumpulkan data melalui teknik tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan meliputi soal tes formatif, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik presentase, kategoris, dan komparatif. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan persentase nilai rata-rata motivasi siswa pada siklus I sebesar 60,2%, siklus II sebesar 88%. Penggunaan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan persentase nilai rata-rata prestasi siswa pada siklus I sebesar 69,46%, siklus II sebesar 91,46%.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif TGT, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha sadar untuk mewujudkan peningkatan kecerdasan bagi yang mengikuti proses pembelajaran dalam pendidikan. Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari adalah matematika. Matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi fondasi bagi berbagai bidang pengetahuan lain, seperti ilmu alam, sosial, teknik, dan ekonomi. Bahkan, matematika memiliki peran penting yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan dan mengajarkan matematika sejak jenjang Sekolah Dasar (SD). Matematika diberikan sejak jenjang Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Purwati, 2010). Namun, pembelajaran matematika di SD menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru, terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Setiap anak mempunyai kemampuan berpikir yang beragam, sehingga setiap guru perlu menemukan pendekatan yang tepat agar semua siswa bisa berkembang sesuai kompetensinya. Tantangan lain adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani dengan pelajaran matematika. Kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran ini. (Suryani et al., 2021).

Pada Umumnya, permasalahan yang sering dihadapi pada lingkungan sekolah seperti keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan sering kali belum efektif bagi siswa. Sehingga hal ini, peran guru menjadi sangat penting untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Prestasi belajar mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar. Dengan kata lain, prestasi belajar merupakan hasil dari proses yang dijalani selama belajar. Dalam setiap proses belajar mengajar, terjadi perubahan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Mustamin & Sulasteri, 2019). Prestasi siswa semata-mata bukan ditentukan dari kemampuan mereka saat menerima pelajaran, tetapi juga adanya pengaruh dari keterampilan guru dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, maka akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara optimal. Pada jenjang sekolah dasar, salah satu persoalan yang masih sering ditemui adalah kurangnya variasi dalam pola pembelajaran yang dipilih oleh guru. Proses belajar di kelas cenderung berfokus pada buku teks, sehingga siswa kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan nyata di sekitar mereka. Maka pendidik diperlukan untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan metode dan media yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pun tidak selalu harus mahal, asalkan kreatif dan tepat sasaran. Di samping itu, pihak sekolah juga sebaiknya berperan aktif dalam menyediakan sarana dan prasarana pendukung agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal (Djoko et al. 2019).

Nah salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan pada saat pembelajaran adalah pembelajaran matematika yang dipandang sulit dan kurang diminati siswa yaitu dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Turnamen) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan melalui tim kerja dan turnamen mingguan dalam bentuk permainan akademik yang dimainkan peserta didik dengan anggota tim lain untuk membuat poin bagi skor timnya tanpa perlu ada perbedaan status (Mulyati, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT penting untuk terus dikembangkan dan dijadikan bagian dari kebiasaan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi. Model ini sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena di dalamnya terdapat unsur permainan turnamen yang menyenangkan dan mampu menarik minat belajar anak. Melalui aktivitas bermain, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, sekaligus mencerminkan

salah satu ciri khas pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak-anak (Diah Evita Rani, 2022). Pengimplementasian pembelajaran tipe TGT akan lebih menyenangkan, antusias siswa mengikuti pelajaran tinggi karena dalam belajar tidak hanya memahami materi dan hanya mengerjakan soal tetapi juga berkerjasama melalui permainan (Safitri et al., 2023).

Mengingat bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan di mana aktivitas bermain menjadi kebutuhan utama mereka, guru perlu menyiasati hal ini dengan cara yang kreatif. Salah satu strategi yang efektif adalah dengan mengemas pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dan menyerupai permainan. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk bermain sambil belajar dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Dalam model ini, siswa bertanding menjawab pertanyaan yang dirancang guru berdasarkan materi pelajaran, dan setiap jawaban yang benar akan memberikan poin bagi tim mereka. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terdorong untuk berkontribusi bagi keberhasilan kelompoknya, sehingga semangat belajar pun meningkat secara alami. (Suryani et al., 2021). Aktivitas belajar melalui sebuah permainan yang dirancang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat peserta didik belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton serta mampu menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hanifah, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran matematika materi pictogram di kelas IV SDN 02 Kanigoro kurang dipahami oleh siswa. Lalu upaya yang dilakukan dengan pembelajaran kooperatif berbasis TGT. Dimana pembelajaran ini dirasa yang tepat agar efektif dan efisien untuk peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan melakukan pembelajaran kooperatif berbasis permainan secara kelompok. Sehingga pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami penyajian data dalam pictogram.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus yang setiap siklus ada dua pertemuan. Pada tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 02 Kanigoro yang berjumlah 23 siswa, terdiri atas 14 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama bulan April.

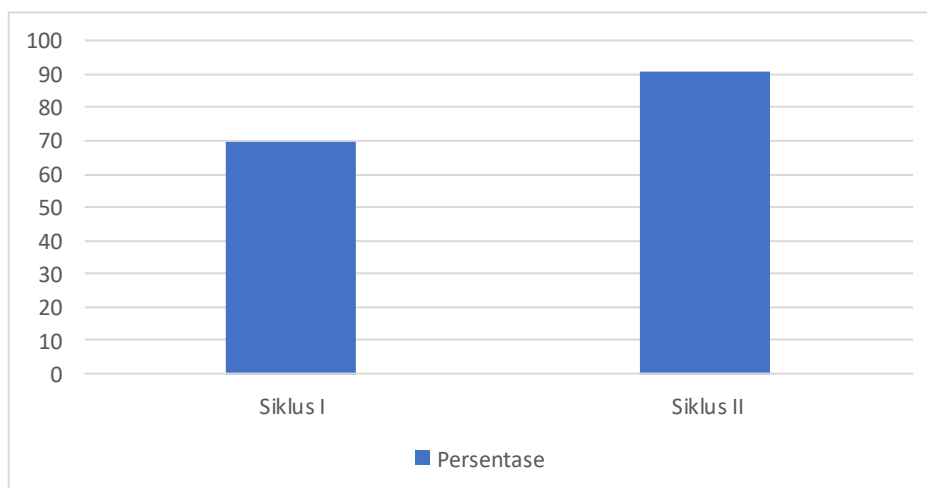
Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan meliputi soal tes formatif, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar siswa, serta panduan wawancara. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes dan angket, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar dan tingkat motivasi, serta mendeskripsikan temuan-temuan kualitatif secara naratif. Prestasi belajar dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 , dengan target ketuntasan klasikal sebesar 85%. Motivasi belajar dikategorikan dalam lima klasifikasi berdasarkan persentase skor angket: tidak termotivasi (0–20), kurang termotivasi (21–40), cukup termotivasi (41–60), termotivasi (61–80), dan sangat termotivasi (81–100). Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan mencapai nilai minimal KKM.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilaksanakan pada kelas IV semester 2 SDN 02 Kanigoro, Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun pada materi piktogram. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan sejak tanggal 17-30 April 2025, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap pertemuan sehingga berlangsung 70 menit setiap pertemuannya. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Berdasarkan persentase dari nilai rata-rata hasil belajar Matematika kelas IV di SDN 02 Kanigoro dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 1 berikut ini:

Tabel 1 *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro*

Siklus	Persentase Nilai Rata-rata
I	69,46
II	91,46



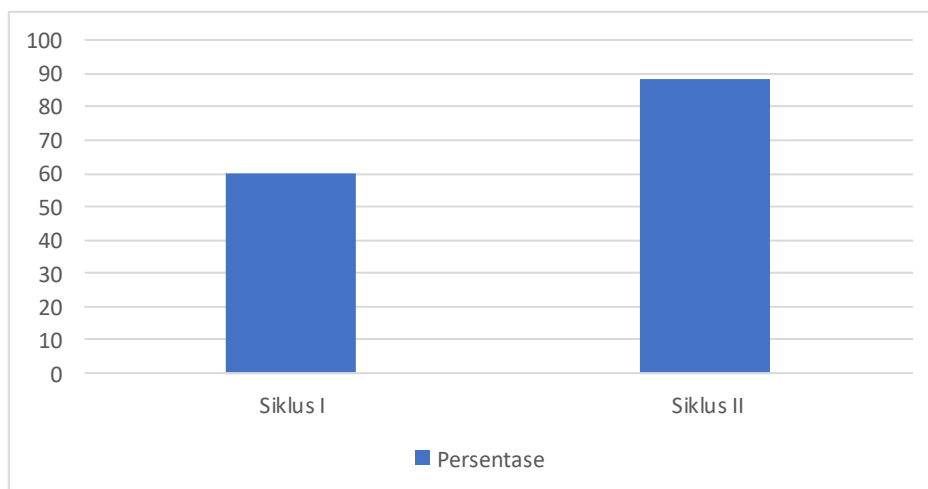
Gambar 1 *Histogram Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro*

Dari tabel dan gambar di atas diketahui adanya peningkatan persentase nilai prestasi belajar pada setiap siklus. Peningkatan sesuai indikator keberhasilan yaitu terlihat pada siklus II yang mencapai persentase nilai rata-rata sebesar 91,46%.

Selanjutnya hasil penelitian motivasi belajar diperoleh bahwa hasil motivasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II. Persentase nilai rata-rata hasil motivasi siswa kelas IV SDN 02 Kanigoro dapat dilihat pada tabel dan gambar 2 berikut ini:

Tabel 2 *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro*

Siklus	Persentase Nilai Rata-rata
I	60,2
II	88

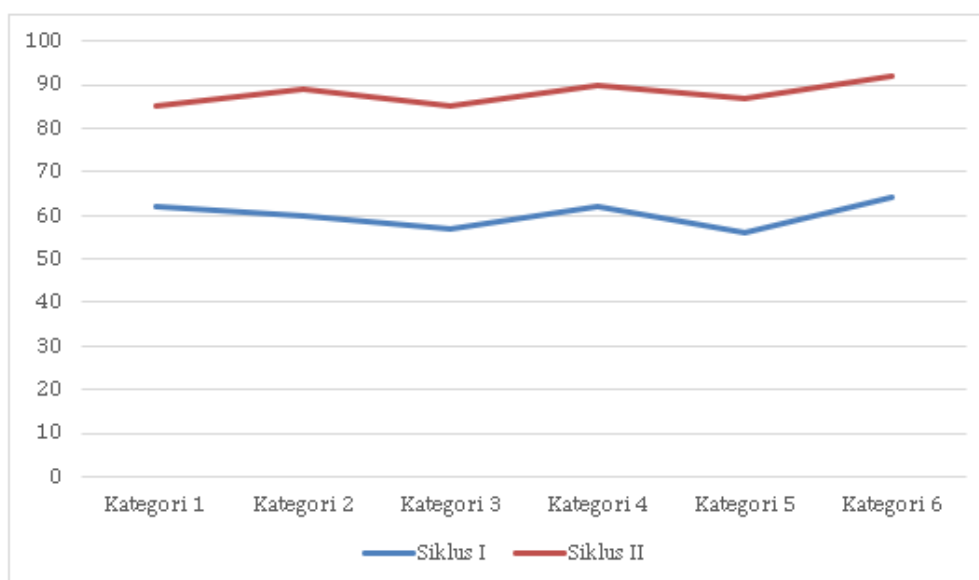


Gambar 2 Histogram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro

Berdasarkan dari tabel dan gambar di atas terlihat dengan jelas bahwa adanya peningkatan hasil motivasi siswa pada setiap siklus. Peningkatan ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang dapat dilihat dari siklus II yang mencapai persentase nilai rata-rata sebesar 88,3%. Berikut cara mengetahui peningkatan setiap indikator pada hasil motivasi siswa maka dapat dilihat dari tabel 3 dan gambar 3, yaitu:

Tabel 3 Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Siswa Kelas IV SD

Siklus	Indikator (%)					
	1	2	3	4	5	6
Siklus I	62	60	57	62	56	64
Siklus II	85	89	85	90	87	92



Gambar 3 Grafik Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Siswa Kelas IV SDN 02 Kanigoro

Keterangan:

Indikator 1 dengan Kode A : Siswa memiliki hasrat dorongan semangat belajar

Indikator 2 dengan Kode B : Siswa memperhatikan penjelasan guru

Indikator 3 dengan Kode C : Siswa menyampaikan pendapat atau ide

Indikator 4 dengan Kode D : Siswa menyampaikan jawaban

Indikator 5 dengan Kode E : Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran

Indikator 6 dengan Kode F : Siswa mengerjakan tugas dengan baik

Dalam indikator 1 bahwa siswa memiliki hasrat dorongan semangat belajar menunjukkan terdapat kenaikan persentase yang sangat baik dengan mencapai 85% pada siklus II. Pada indikator 2 bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru, hasil menunjukkan adanya kenaikan persentase di siklus II yang mencapai persentase 89%. Pada indikator 3 bahwa siswa menyampaikan pendapat atau ide, hasilnya menunjukkan terdapat kenaikan yang cukup baik yaitu mencapai 85%. Dalam indikator 4 bahwa siswa menyampaikan jawaban, artinya hasil menunjukkan terdapat kenaikan persentase sampai 90% pada siklus II. Pada indikator 5 bahwa siswa dapat menyimpulkan dari pembelajaran, hasil menunjukkan terdapat kenaikan persentase hingga 87%. Pada indikator 6 bahwa siswa mengerjakan tugas dengan baik, hasilnya menunjukkan terdapat kenaikan persentase yang mencapai 92%.

Pelaksanaan kegiatan observasi, peneliti dibantu oleh dua teman sejawat termasuk guru kelas. Guru bertugas untuk mengajar siswa serta melakukan kegiatan penilaian prestasi siswa dengan menggunakan lembar penilaian yang disediakan. Peneliti sebagai observer 1 bertugas mengobservasi aktivitas guru dalam menggunakan lembar observasi guru yang telah disediakan dan membantu kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung, sementara observer 2 bertugas mengobservasi motivasi siswa dengan menggunakan lembar observasi motivasi siswa. Hasil observasi aktivitas guru diketahui berdasarkan aktivitas guru selama pembelajaran yang berlangsung pada siklus I sampai siklus II bahwa persentase skor rata-rata aktivitas guru selalu meningkat mulai dari kategori pengelolaan pembelajaran yang kurang baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengupayakan dan mengusahakan untuk meningkatkan kinerja dalam perubahan demi keberhasilan siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar berdasarkan peningkatan persentase nilai prestasi belajar pada setiap siklus. Peningkatan sesuai indikator keberhasilan yaitu terlihat dari siklus I dengan presentase nilai 69,46% meningkat pada siklus II yang mencapai persentase nilai rata-rata sebesar 91,46%. Kemudian motivasi belajar pada peserta didik juga mengalami peningkatan berdasarkan penelitian. Peningkatan ini sesuai dengan indikator keberhasilan yang dapat dilihat dari siklus I 60,2% meningkat pada siklus II yang mencapai persentase nilai rata-rata sebesar 88%. Hasil observasi aktivitas guru selama pengelolaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dari siklus I hingga II mengalami peningkatan berdasarkan hasil persentase skor rata-rata 72,5 pada siklus I menjadi 95 pada siklus II. Sehingga dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga selaras berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas oleh (Dhedhu) yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang jelas dijelaskan pada penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Ende 7 Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian dapat disimpulkan dari dua siklus yang telah dilaksanakan selama penelitian menyatakan penggunaan pembelajaran kooperatif TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika, terutama pada standar kompetensi menggunakan pecahan saat memecahkan masalah dan kompetensi

dasar menjumlahkan serta mengurangi ragam bentuk pecahan. Peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I memperoleh persentase kecil sebesar 31,81% meningkat pesat pada siklus II menjadi 100%. Begitupun dengan rata-rata kelas yang pada siklus I sebesar 71,36% meningkat menjadi 87,72% saat siklus II (Dhedhu, 2022). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sumiati et al., 2024) bahwa penerapan model Project Based Learning berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam materi penyajian data. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 8 orang pada siklus pertama menjadi 25 orang pada siklus kedua, dengan rata-rata nilai yang juga naik dari 81,3 menjadi 88,5. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman dan capaian akademik siswa secara signifikan. Berdasarkan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi penyajian data siswa kelas IV SD Djama'atul Ichwan.

Penelitian yang telah saya lakukan berbeda dengan penelitian terdahulu dimana saya menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV yang dilakukan di SDN 02 Kanigoro. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat peningkatan persentase nilai rata-rata motivasi siswa pada siklus I sebesar 60,2%, siklus II sebesar 88,3%. Penggunaan metode kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan persentase nilai rata-rata prestasi siswa pada siklus I sebesar 69,46%, siklus II sebesar 91,46%. Sehingga dari hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Kanigoro menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT mata pelajaran Matematika materi Piktogram dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Kanigoro menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT mata pelajaran Matematika materi Piktogram mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase nilai rata-rata motivasi siswa pada siklus I sebesar 60,2%, siklus II sebesar 88%. Penggunaan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan persentase nilai rata-rata prestasi siswa pada siklus I sebesar 69,46%, siklus II sebesar 91,46%.

Saran dari penelitian ini bahwa lembaga pendidikan mulai mempertimbangkan penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat berbasis permainan sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Desain pembelajaran sebaiknya disusun dengan mempertimbangkan karakteristik individu siswa serta variabilitas faktor yang memengaruhi proses belajar. Selain itu, integrasi dengan teknologi pembelajaran perlu dioptimalkan guna meningkatkan efektivitas pendekatan ini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari implementasi game-based learning terhadap kualitas pembelajaran secara menyeluruh, serta menguji efektivitasnya di berbagai jenjang dan konteks pendidikan guna memperluas generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhedhu, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Ende 7 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi: Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 22–27.
- Diah Evita Rani. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Maatematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077.

- Hanifah, G. N. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 25–35.
- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) pada Siswa Kelas V Sdn Patrakomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 266397.
- Mustamin, H., & Sulasteri, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa jurusan pendidikan matematika fakultas tarbiyah dan keguruan uin alauddin makassar. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran (Mapan)*, 1(1), 151–177.
- Purwati, H. (2010). Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan Tgt Berbantuan Animasi Grafis Pada Materi Pecahan Kelas Iv. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika UPGRI Semarang*, 1(2).
- Safitri, D. A., Kurniawati, R. P., & Mursidik, E. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(1), 397–402. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sumiati, S., Wulandari, M., & Belajar, H. (2024). *Matematika Melalui Model Pjbl Berbantuan Media Dadu Bergambar Materi Piktogram Siswa Kelas IV SD Djama ' Atul Ichwan*. 7, 12163–12169.
- Supriyanto, D. H., & Rahmawati, A. D. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Styrofoam Kelas III SDN Tambakromo II Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(3), 10–17. <https://doi.org/10.37471/jpm.v4i3.9>
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>