

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Najib Bakti Ananda<sup>1)</sup> \*, Eleonora Dwi W<sup>2)</sup>, Nur Chikmah<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>3</sup>Bidang Studi Matematika, SMA Negeri 3 Tegal, Jl. Sumbodro No.81, Slerok, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52125 Indonesia.

E-mail: [najibbhaktiananda11@gmail.com](mailto:najibbhaktiananda11@gmail.com), Telp: +6285724059976

### Abstrak

Artikel *best practice* ini membahas tentang implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Desain pembelajaran tersebut merupakan respon dari situasi di mana tiap peserta didik merupakan pribadi yang potensial namun kerap tidak kondusif dalam menjalani proses belajar matematika karena faktor internal (motivasi belajar) maupun faktor eksternal (gangguan dari peserta didik lain dan kesesuaian desain pembelajaran). Artikel *best practice* ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Tegal pada bulan September tahun 2024. Subjek penelitian ini yaitu 36 peserta didik kelas X 7 SMA Negeri 3 Tegal. Metode penulisan artikel ini menggunakan analisis STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika peserta didik. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik aktif dan produktif dalam belajar melalui aktivitas diskusi kelompok dengan bimbingan guru dan pengerjaan LKPD yang di tempel pada papan tulis. Desain pembelajaran tersebut merupakan salah satu desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

**Kata kunci:** pembelajaran kooperatif, *team games tournament*, keaktifan belajar

## IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) TO IMPROVE STUDENT LEARNING ACTIVITY

### Abstract

*This best practice article discusses the implementation of cooperative learning type TGT (Team Games Tournament) to improve student learning activity. The learning design is a response to the situation where each student is a potential individual but often finds it unproductive to engage in the mathematics learning process due to internal factors (learning motivation) as well as external factors. (disruptions from other students and the suitability of the learning design). This best practice article was implemented at SMA Negeri 3 Tegal in September 2024. The subject of this research is 36 students from class X 7 at SMA Negeri 3 Tegal. The method of writing this article uses the STAR analysis. (Situation, Challenge, Action, dan Reflection). The analysis results show that learning with the cooperative learning model of the TGT type (Team Games Tournament) can enhance students' engagement in learning mathematics. Through this learning, students are active and productive in their studies through group discussion activities guided by the teacher and the completion of worksheets displayed on the blackboard. The learning design is one of the student-centered learning designs.*

**Keywords:** cooperative learning, *team games tournament*, learning activity

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah ilmu pengetahuan yang harus berbasis pada pemecahan masalah dan pendekatan kontekstual agar peserta didik mampu memahami kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Siregar dan Surya, 2019). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Fathurrohman dan Ramdhani, bahwa pembelajaran matematika yang efektif adalah yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Mereka menekankan bahwa pembelajaran ini harus bersifat kolaboratif dan interaktif, di mana peserta didik dapat berdiskusi dan berargumentasi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah matematika (Fathurrohman dan Ramdhani, 2019). Meski begitu tidak sedikit peserta didik yang belum memahami pentingnya mempelajari matematika sehingga berpengaruh terhadap keaktifannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu komponen penting dari pembelajaran di kelas ialah keaktifan belajar. Pembelajaran dikatakan berkualitas dan berhasil apabila semua peserta didik atau setidaknya sebagian besar terlibat aktif dalam proses pembelajaran secara fisik, mental, dan sosial. Wijaya mengemukakan bahwa keaktifan belajar merupakan indikator dari pembelajaran yang efektif. Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat didorong melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi (Wijaya, 2023).

Berdasarkan hasil observasi karakteristik peserta didik di kelas X 7 SMA Negeri 3 Tegal menunjukkan bahwa peserta didik merupakan pribadi yang potensial dari segi kognitif, namun pasif dalam proses belajar, di samping itu terdapat beberapa peserta didik yang tidak memiliki semangat belajar matematika. Hal ini bisa disebabkan oleh desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan faktor eksternal di sekitar peserta didik (contohnya gangguan dari teman sekelas). Hasil observasi menunjukkan Guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran *teaching-centered*. Sehingga peserta didik cenderung pasif dan mereka hanya aktif ketika diberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan. Sesuai dengan pendapat Hariandi & Cahyani, beberapa aktivitas guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) guru tidak aktif dalam pembelajaran, (2) komunikasi satu arah atau pembelajaran berpusat pada guru, (3) penyampaian materi yang tidak menarik, dan (4) guru hanya memberikan tugas kelas. (Hariandi dan Cahyani, 2018).

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang dapat mengatasi masalah kepasifan peserta didik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang melibatkan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, peserta didik belajar tidak hanya untuk memahami materi, namun juga untuk meningkatkan keterampilan sosial dan belajar dari rekan-rekan mereka melalui interaksi aktif dan kolaboratif (Trianto, 2021). Diantara banyaknya tipe model pembelajaran kooperatif, penulis tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dibagi menjadi beberapa tim heterogen dan berkompetisi dalam permainan atau turnamen akademik. Setiap peserta didik dalam tim bertanggung jawab atas pemahaman materi, dan kompetisi dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan utama *Team Games Tournament* (TGT) adalah kemampuannya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam model ini, elemen kompetisi yang sehat mendorong peserta didik untuk berusaha lebih keras dan

terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, TGT juga membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam melalui interaksi dan diskusi kelompok (Slavin, 2020).

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini dipilih. Seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dan Nurhidayati menemukan bahwa metode TGT mempengaruhi keaktifan peserta didik secara langsung dengan meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Suryadi dan Nurhidayati, 2020). Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati menemukan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan interaksi sosial dan keaktifan belajar peserta didik (Rahmawati, 2022). Penulis juga menggunakan metode analisis STAR (Situasi, Tantangan, Aksi dan, Refleksi) dalam membuat *best practice* pembelajaran ini. Analisis STAR merupakan metode yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Metode ini dapat digunakan oleh para guru untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, serta membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka (Pardede, Pasaribu, dan Lubis, 2018).

Berdasarkan uraian pendahuluan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi peserta didik dari segi kognitifnya melalui desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Artikel *best practice* ini akan membahas tentang “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik”.

## 2. METODE

### **Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)**

Pelaksanaan *best practices* bertempat di SMA Negeri 3 Tegal selama 1 siklus pembelajaran yaitu 2 pertemuan. Waktu pelaksanaan *best practices* yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan September tahun 2024.

### **Target/Subjek *best practices***

Target/subjek dari artikel ini ialah peserta didik kelas X 7 SMA Negeri 3 Tegal berjumlah 36 peserta didik.

### **Prosedur**

Judul *best practice* yaitu “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik”. Sintak model kooperatif learning tipe TGT yaitu sebagai berikut 1) penyajian informasi, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan 4) Tournament 5) Memberikan penghargaan. Kegiatan ini dilakukan 1 kali dalam pembelajaran.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam artikel ini berupa data hasil observasi awal tentang karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik, data hasil asesmen formatif (asesmen awal, proses, dan akhir pembelajaran), serta data hasil refleksi pembelajaran khususnya pada topik pembelajaran sifat-sifat logaritma. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, wawancara, dan observasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Situasi**

Sebelum penerapan *best practice* ini, hasil observasi karakteristik peserta didik dan asesmen formatif pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa ada beberapa masalah di kelas X 7.

Pertama, peserta didik adalah individu yang potensial, tetapi mereka pasif dalam proses belajar. Ketika guru model mengajar, situasi ini terlihat. Peserta didik hanya memperhatikan

dan hanya bertanya ketika guru mengajukan pertanyaan. Berbeda halnya ketika pembelajaran didampingi oleh penulis sebagai instruktur, peserta didik aktif bertanya tentang apa yang terjadi selama diskusi. Ini membuktikan bahwa peserta didik tidak cocok dengan pendekatan pembelajaran guru model yang berpusat pada guru.

Kedua, terdapat beberapa peserta didik yang tidak tertarik untuk belajar matematika. Ini terlihat dari pengalaman pembelajaran sebelumnya di mana peserta didik tidak menunjukkan minat dalam pelajaran. Hal ini diperkuat oleh karakteristik peserta didik yang telah diamati yaitu dimana terdapat beberapa peserta didik yang bercanda dan berbincang dengan peserta didik lain, lalu juga terdapat beberapa peserta didik yang tampak lesu (meletakkan kepalanya di atas meja).

Ketiga, peserta didik mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar mereka. Ini terbukti dengan fakta bahwa ketika seorang peserta didik mengganggu proses pembelajaran, peserta didik lain langsung berkonsentrasi pada peserta didik tersebut dan terus menanggapi. Candaan, ajakan untuk berbicara, dan ajakan ke toilet adalah masalah yang mengganggu pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan analisis hasil observasi karakteristik peserta didik, kajian literatur, dan hasil asesmen formatif sebelumnya, penulis menemukan beberapa alasan mengapa peserta didik tidak aktif belajar:

1. Pembelajaran yang berlangsung berpusat pada guru.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik berkorelasi dengan kesiapan mereka untuk mempelajari suatu mata pelajaran.
3. Peserta didik yang tidak memiliki minat belajar mengganggu peserta didik lain yang memiliki minat belajar.

### **Tantangan**

Berdasarkan faktor-faktor situasi tersebut, guru menghadapi sejumlah tantangan dalam menyediakan pembelajaran yang sesuai untuk mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan mengembangkan keterampilan mereka.

Pertama, Guru harus membuat pembelajaran menarik bagi peserta didiknya. Pembelajaran yang menarik adalah upaya guru untuk membuat proses belajar menjadi lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Ini dapat dicapai dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi, proyek kolaboratif, simulasi, permainan edukatif dan diskusi kelompok. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Kedua, Peserta didik terbiasa dengan pendekatan yang berpusat pada guru, pendekatan ini merupakan metode pengajaran di mana guru menjadi pusat dari proses belajar mengajar. Pendekatan ini menjadikan guru mendominasi kelas dengan memberikan ceramah, instruksi, dan penjelasan. Sementara itu, peserta didik secara pasif menerima informasi dan terbiasa mengikuti arahan guru, tanpa terlibat dalam diskusi atau aktivitas interaktif. Metode ini dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat, tetapi seringkali menghambat kemajuan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kemandirian belajar peserta didik. Karena peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pendekatan ini juga dapat membuat mereka bosan dan tidak termotivasi.

Ketiga, Peserta didik dengan kemampuan rendah dan motivasi belajar yang rendah cenderung menjadi pengganggu di kelas, mengganggu peserta didik lain yang ingin belajar. Peserta didik dengan kemampuan rendah dan motivasi belajar yang rendah juga sering merasa frustrasi atau bosan selama proses pembelajaran. Akibatnya, mereka mungkin

menunjukkan perilaku yang mengganggu untuk mencari perhatian atau melarikan diri dari tugas yang susah. Perilaku ini dapat mencakup mengganggu teman sekelas, berbicara saat guru menjelaskan, atau bahkan menolak untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mengganggu pembelajaran mereka sendiri, tetapi juga mengganggu lingkungan belajar secara keseluruhan, yang berdampak pada peserta didik lain yang ingin fokus dan serius belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menemukan dan menangani masalah ini dengan cara yang tepat, seperti menawarkan dukungan tambahan, atau menggunakan strategi manajemen kelas yang efektif untuk menjaga suasana kelas yang menyenangkan untuk semua peserta didik.

#### **Aksi**

Pada tahap ketiga dari metode analisis STAR ini, penulis sebagai guru melaksanakan tindakan berdasarkan situasi dan tantangan yang telah diidentifikasi. Penulis mengatasi situasi dan tantangan tersebut dengan desain pembelajaran berupa Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran pun dilengkapi dengan metode pembelajaran tanya-jawab interaktif, diskusi kelompok, dan game tournament. Serta, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik sebagai media pembelajaran sekaligus asesmen pembelajaran.

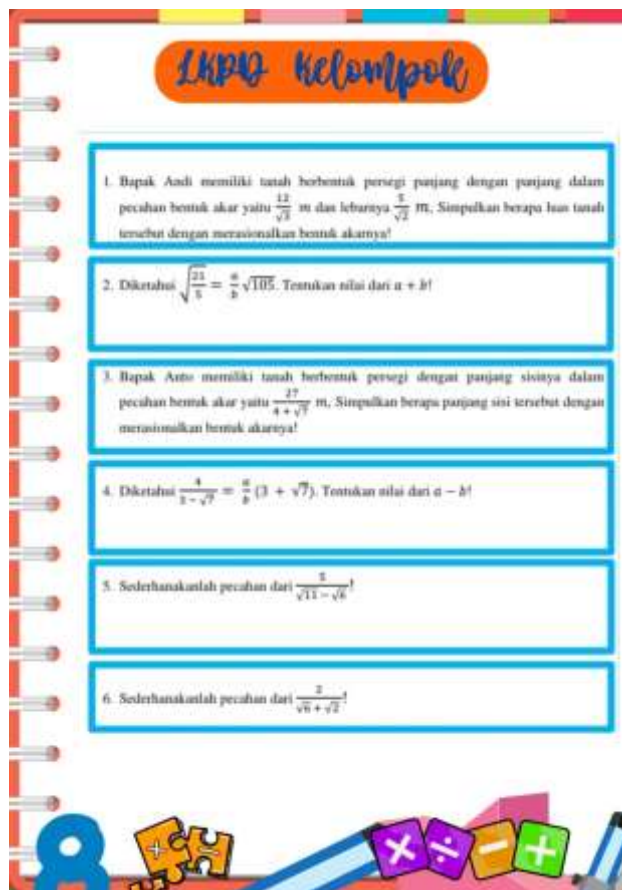
Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang melibatkan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model ini, peserta didik belajar tidak hanya untuk memahami materi, namun juga untuk meningkatkan keterampilan sosial dan belajar dari rekan-rekan mereka melalui interaksi aktif dan kolaboratif (Trianto, 2021). Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab.

*Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dibagi menjadi beberapa tim heterogen dan berkompetisi dalam permainan atau turnamen akademik. Setiap peserta didik dalam tim bertanggung jawab atas pemahaman materi, dan kompetisi dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan utama *Team Games Tournament* (TGT) adalah kemampuannya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam model ini, elemen kompetisi yang sehat mendorong peserta didik untuk berusaha lebih keras dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, TGT juga membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam melalui interaksi dan diskusi kelompok (Slavin, 2020).

Guru memandu proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dan diikuti oleh peserta didik secara seksama. Guru melakukan apersepsi pembelajaran, pembelajaran bermakna, pertanyaan pemantik, hingga tujuan pembelajaran. Kemudian, peserta didik diberikan asesmen awal berupa tes diagnostik kognitif untuk mengetahui kesiapan belajar tiap peserta didik. Tes diagnostik ini dilakukan menggunakan pre-test. Dengan adanya kegiatan mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan pretest sebelum adanya pemberian materi untuk mengetahui kesiapan belajar tiap peserta didik.

Selanjutnya pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan tahapan pertama TGT yaitu guru mempresentasikan materi sifat-sifat logaritma terhadap peserta didik. Setelah peserta didik memahami tentang materi yang sedang dipelajari. Kemudian, guru melakukan tahapan kedua TGT, yaitu membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dengan anggota tiap kelompok

5-6 orang. Guru kemudian memberi tahu peserta didik bahwa akan ada turnamen untuk membantu mereka mempersiapkan diri dan mengikuti pelajaran dengan baik. Guru kemudian membagikan bahan ajar untuk dipelajari peserta didik bersama kelompoknya. Kegiatan game tournament dilakukan dengan seluruh kelompok mengerjakan LKPD yang ditempel pada papan tulis, dimana aturannya yaitu tiap anggota kelompok maju satu persatu untuk mengerjakan dengan waktu maksimal 3 menit tiap peserta didik. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan, kemudian hasilnya dikoreksi bersama untuk menentukan kelompok yang juara.



**Gambar 1. LKPD Tiap Kelompok**

Keseluruhan bagian dan langkah-langkah pembelajaran tersebut telah merepresentasikan pembelajaran *student-centered* yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik ialah pendekatan di mana peserta didik menjadi penggerak utama dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan sumber daya. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif, kemandirian, dan partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

**Refleksi**

Suasana kelas yang ramai tetapi terarah menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlibat dalam aktivitas belajar dengan semangat, berdiskusi, dan antusia untuk mengerjakan LKPD, maupun bertanya kepada guru, namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Keaktifan ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan berhasil memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif tanpa kehilangan fokus pada materi yang diajarkan.

Sebagian besar peserta didik proaktif dalam pembelajaran, aktif dalam pembelajaran dan tidak ragu untuk bertanya saat menghadapi masalah. Ataupun ketika sedang melaksanakan *games tournament* dimana peserta didik antusias untuk mengerjakan LKPD yang di tempel pada papan tulis. Hal ini menunjukkan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif di mana peserta didik dapat menunjukkan kebingungan mereka dan meminta bantuan. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa peserta didik bertanggung jawab atas pendidikan mereka dan merasa didukung oleh guru dan teman sekelas mereka.

Meskipun mereka menghadapi kesulitan, sebagian kecil peserta didik yang tidak siap cenderung pasif dan tidak memiliki inisiatif untuk maju mengerjakan LKPD yang di tempel pada papan tulis. Untuk memastikan mereka dapat mengikuti pelajaran dengan baik, mereka memerlukan bimbingan yang lebih intensif dan perhatian khusus dari guru. Untuk meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk belajar, kelompok ini memerlukan dukungan dan pendekatan individual. Ini menunjukkan betapa pentingnya pengajaran yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan semua peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tampak berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif dan produktif. Praktik pembelajaran ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi untuk inovasi desain pembelajaran dan mempertahankan kesadaran bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga memerlukan desain pembelajaran yang sesuai. Praktik pembelajaran ini juga berdampak pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran, memberikan mereka kesempatan yang lebih besar untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka tentang topik pembelajaran.

#### **4. SIMPULAN**

Desain pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik. Itu dapat dicapai dengan metode analisis STAR. Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan menggunakan analisis STAR, dalam kelas X 7 SMA Negeri 3 Tegal, ditemukan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik merupakan subjek pembelajaran sehingga guru seyogyanya memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pembelajaran, bukan hanya menerima materi pembelajaran. Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan contoh desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mendorong peserta didik aktif mengeksplor pengetahuannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fathurrohman, M., & Ramdhani, M. A. (2019). Pembelajaran Matematika yang Kreatif dan Inovatif: Suatu Kajian Teoritis dan Praktis. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371.
- Pardede, R. F., Pasaribu, M. A., & Lubis, A. Z. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran STAR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas IV SDN 157 Lubuk Pakam”. *Jurnal Pendidikan Islam Dinamika*, 2(1), 1-10.
- Rahmawati, N. (2022). Pengaruh Metode TGT terhadap Keaktifan Belajar dan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(4), 98-105.
- Siregar, H., & Surya, E. (2019). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(1), 10-21.

- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. New York: Allyn & Bacon.
- Suryadi, M., & Nurhidayati, A. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45-52.
- Trianto. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wijaya, R. (2023). *Keaktifan Belajar sebagai Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Surabaya: Media Pendidikan.