

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN LUDO MAGNET TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SD**

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri
Mekarjaya 28 Tahun Ajaran 2023/2024)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh:

Shafina Alya Arfaiza

2004510

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*
Berbantuan Ludo Magnet terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematis Siswa SD**

Oleh

Shafina Alya Arfaiza

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia

© **Shafina Alya Arfaiza** 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SHAFINA ALYA ARFAIZA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN LUDO MAGNET TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.

NIP. 198205162008012015

Pembimbing II



Dra. Hj. Erna Suwangsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196006181984032002

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN LUDO MAGNET
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA SD**

(Penelitian Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD

Negeri Mekarjaya 28 Tahun Ajaran 2023/2024)

Oleh

Shafina Alya Arfaiza

2004510

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Salah satu upaya yang dapat memperbaiki keadaan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan peningkatan dan pengaruh kemampuan pemahaman matematis siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan ludo magnet dan siswa dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Mekarjaya 28. Jenis penelitian yang dipakai adalah quasi eksperimen atau penelitian eksperimen semu. Desain pada penelitian ini adalah *non-equivalent control group design* dengan memberikan kemampuan tes awal yaitu *pretest* dan tes kemampuan akhir yaitu *posttest* setelah diberikan *treatment* pada kedua kelas yang telah ditentukan. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A berjumlah 20 siswa dan IV B berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV A yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa kelas IV B yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat pula pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Melihat dari hasil yang diperoleh, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa, Media Ludo Magnet, Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

**THE INFLUENCE OF A COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS
GAMES TOURNAMENT TYPE ASSISTED WITH LUDO MAGNET ON THE
MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING ABILITY OF PRIMARY SCHOOL
STUDENTS**

*(Quasi-Experimental Research on Class IV Mathematics Subjects at Mekarjaya
State Elementary School 28 Academic Year 2023/2024)*

By

Shafina Alya Arfaiza

2004510

ABSTRACT

This research is based on students' low mathematical problem solving abilities. One effort that can improve this situation is by using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The aim of this research is to determine the differences in the improvement and influence of students' mathematical understanding abilities using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by ludo magnets and students using the conventional learning model in class IV students at SDN Mekarjaya 28. The type of research used is quasi-experimental or quasi-experimental research. The design of this research is a non-equivalent control group design by providing an initial ability test, namely a pretest and a final ability test, namely a posttest, after being given treatment in the two classes that have been determined. The samples chosen in this research were 20 students in class IV A and 20 students in class IV B. The instruments used in this research were tests and non-tests. The results of the research show that there is a difference in the increase in mathematical problem solving abilities of class IV A students who study using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, getting better results compared to class IV B students who study using conventional learning models. There is also an influence of implementing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' mathematical problem solving abilities in mathematics learning in elementary schools. Looking at the results obtained, the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can be used as an alternative to be used in the classroom learning process so that the learning carried out is more enjoyable and more meaningful.

Keywords: *Ludo Magnet Media, Students Mathematical Problem Solving Ability, Teams Games Tournament Type Cooperative Model*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	14
2.3 Media Pembelajaran	22
2.4 Media Pembelajaran Ludo Magnet	23
2.5 Pembelajaran Konvensional dengan Pendekatan Saintifik.....	28
2.6 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	32
2.7 Bahan Kajian Materi Pecahan	35
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan	38
2.9 Kerangka Berpikir	39
2.10 Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	42
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	43
3.3 Populasi dan Sampel	43
3.4 Definisi Operasional	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6 Instrumen Penelitian.....	45
3.7 Pengembangan Instrumen.....	47
3.8 Prosedur Penelitian	52

3.9	Teknik Analisis Data	54
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1	Temuan	57
4.2	Analisis Data	58
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Implikasi	79
5.3	Rekomendasi	80
	DAFTAR PUSTAKA	82
	LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Non-Equivalent Control Group Design.....	42
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	45
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	46
Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisien Validitas Guilford.....	48
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	48
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Guilford.....	49
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	50
Tabel 3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	50
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	51
Tabel 3.10 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	52
Tabel 3.11 Kriteria tingkat N-gain.....	56
Tabel 4.1 Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Pretest	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Posttest.....	60
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest.....	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Sample t-Test Data Pretest.....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample t-Test Data Posttest	63
Tabel 4.8 Rekapitulasi Persamaan Regresi Linear Sederhana Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.9 Rekapitulasi Persamaan Regresi Linear Sederhana Kelas Kontrol	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi Kelas Eksperimen.....	66
Table 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi Kelas Kontrol	66
Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 68

Tabel 4.15 Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembelajaran Matematika dengan Media Ludo Magnet.....	25
Gambar 2.2 Fitur Bom Pada Media Ludo Magnet.....	26
Gambar 2.3 Fitur Love Pada Media Ludo Magnet.....	26
Gambar 2.4 Fitur Tanda Tanya Pada Media Ludo Magnet	27
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	40
Gambar 4.1 Penyajian Kelas dengan Memberikan Materi Pecahan	74
Gambar 4.2 Kegiatan Siswa Berdiskusi Bersama Teman Kelompoknya Untuk Memecahkan Masalah Pada Lembar Kerja.....	75
Gambar 4.3 Permainan dengan Menggunakan Media Ludo Magnet.....	76
Gambar 4.4 Kegiatan Pertandingan Siswa dengan Media Ludo Magnet.....	77
Gambar 4.5 Penghargaan Kelompok dengan Skor Terbaik	78

LAMPIRAN

Lampiran A.1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	90
Lampiran A.2 Kartu Bimbingan Skripsi	92
Lampiran A.3 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran B.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan	96
Lampiran B.2 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	108
Lampiran B.3 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	118
Lampiran B.4 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	128
Lampiran B.5 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	138
Lampiran B.6 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	148
Lampiran B.7 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	156
Lampiran B.8 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 4	164
Lampiran B.9 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD	172
Lampiran B.10 Lembar Soal Pretest dan Posttest	177
Lampiran B.11 Pedoman Penskoran	178
Lampiran C.1 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pretest Kelas Eksperimen.....	180
Lampiran C.2 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Posttest Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran C.3 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pretest Kelas Kontrol	184
Lampiran C.4 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Posttest Kelas Kontrol	186
Lampiran C.5 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	188
Lampiran C.6 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	190
Lampiran C.7 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	192
Lampiran C.8 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	194
Lampiran C.9 Hasil LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 1	196
Lampiran C.10 Hasil LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 2	198
Lampiran C.11 Hasil LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	200

Lampiran C.12 Hasil LKPD Kelas Kontrol Pertemuan 4	202
Lampiran D.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	205
Lampiran D.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	205
Lampiran D.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	206
Lampiran D.4 Hasil Uji Daya Pembeda	206
Lampiran D.5 Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Eksperimen	207
Lampiran D.6 Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Kontrol	208
Lampiran D.7 Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	209
Lampiran D.8 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	209
Lampiran D.9 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	209
Lampiran D.10 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	210
Lampiran D.11 Hasil Uji Paired Sample t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	210
Lampiran D.12 Hasil Uji Paired Sample t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	210
Lampiran D.13 Analisis Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	211
Lampiran D.14 Hasil Uji Normalitas N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	211
Lampiran D.15 Hasil Uji Homogenitas N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	212
Lampiran D.16 Hasil Uji Paired Sample t-Test N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	212

Lampiran D.17 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	212
Lampiran D.18 Hasil Uji Regresi Determinasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	213
Lampiran D.19 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	214
Lampiran D.20 Riwayat Hidup	216

DAFTAR PUSTAKA

- Agustami, Aprida, & Pramita. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Lingkaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 3(1), 224-231.
- Agustean, Maharani, & Nurhasanah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan TGT (Teams, Games, Tournament) dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 4(3), 703-3013.
- Alamsah, Sadiyah, & Nurdianti. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Berdasarkan Teori Konstruktivisme. *Global Education Journal*, 3(1), 219-229.
- Anggraini, Aprianti, Setyawati, & Hartanto. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Aniah, Oktaviana, & Hartono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 1(2), 51-65.
- Ari, K. F., Nugraha, A., Ria, K. R., & Yasika, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *PRO DESIMAL: Prosiding Diseminasi Hasil Penelitian*, 1(1), 87-93.
- Aryanti, A. N., Aminah, M., & Juanda, R. Y. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Tts Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Sebelas April Elementary Education (Sae)*, 2(3), 313-322. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/sae>
- Cholilah, M., Gratia Putri Tatuwo, A., Prima Rosdiana, S., & Noor Fatirul, A. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Dewa, O., Made, A., Priantini¹, M. O., Suarni², N. K., Ketut, I., & Adnyana³, S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Journal Penjamin Mutu*, 8(2), 238-244. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM>

- Duarmas, Batkunde, & Bacori. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4(3), 1-10. <https://doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Dwirahayu, & Nursida. (2016). Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 117-132.
- Fawaidi. (2023). Model Dan Strategi Prmbelajaran Kooperatif: Pengembangan Sdm Guru Smp Negeri 01 Terbuka Gumukmas Tkb Darussalam Desa Pakis Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 260-270.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 181-188.
- Firdayanti, Suprpto, & Wasito. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi). *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1222-1229.
- Friyah, A. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 470–477.
- Gokhale, A. A. (2020). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Educational Technology*, 17(2), 45-58.
- Hamdani, Mawardi, & Wardani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447.
- Hasanah, & Himami. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Helmiati, H., & Ag, M. (2022). *Model Pembelajaran*. www.aswajapressindo.co.id
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107-2118. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>

- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R. A., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3), 404-411.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, & Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 1(1), 38-46.
- Khaerunisah, & Rini. (2024). Pengaruh model pembelajaran team games tournament berbantuan media papan diagram (PADI) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(2), 109–118.
- Kumar, S., & Sharma, V. (2021). Impact of reward systems on student motivation in mathematics learning. *Mathematics Education Research Journal*, 33(4), 553-569.
- Larasati, & Widiarto. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 5(7), 2615–6598. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Layali, & Masri. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Treffinger di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 137-144. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Libriana, Hidayat, & Amin. (2023). Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap Higher Order Thinking Skill Siswa. *Prosiding Nasional Pendidikan LPPMIKIP PGRI Bojonegoro*, 1(2), 164-173.
- Li, H., Wang, X., & Zhang, Z. (2023). The effects of competitive games on students' problem-solving abilities in mathematics. *Journal of Learning and Instruction*, 27(77), 101-138.
- Lim, C. P., Tan, C. Y., & Ng, H. H. (2022). Game-based learning and its impact on mathematical problem-solving skills. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 439-455.
- Magdalena, Fauziah, Faziah, & Nopus. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. In *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Magdalena, I., Anggraini, I., & Khoiriah. (2021). Analisis Daya Pembeda, Dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 Sdn Tobat 1 Balaraja. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 151-158. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.

- Maulida, Isrokatun, & Julia. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Metode GASING Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Angka di SD. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 101–113. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i1.10789>
- Morrison, D., Hardwick, K., & Roy, D. (2021). The role of effective presentation in mathematical understanding. *Journal of Mathematics Education*, 44(2), 212-227.
- Mulyati, T. (2023). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(4), 101-115.
- Muna, I., & Fathurrahman, Moh. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99-107. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Munawaroh, F., Ppg, P., Lembaga, P., Pendidikan, P., Profesi, D., Prasetyaningtyas, F. D., Dian, F., & Ppg, A. P. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri Ngaliyan 03. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314-341.
- Nifka, I., & Amalia, R. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas V SDN Kalierang 01. *Dialekta Jurnal Pendidikan*. 5(2), 113-118
- Ningsih, & Sabri. (2020). Deskripsi Langkah-Langkah Model Kooperatif Dalam Rpp Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1-8
- Novia, P. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Nuraliah, Mulyadiprana, & Setiadi. (2023). Pengembangan Media Ludo Pada Pembelajaran di SD. *Journal of Elementary Education*, 6(4), 794-800.
- Nurfajriah, S., Widyastuti, R., Studi Pendidikan Matematika, P., Islam Negeri Raden Intan Lampung Jl Letkol Endro Suratmin, U. H., & Lampung, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3178–3189.

- Nurfatanah, Rusmono, & Nurjannah. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 5(2), 546-551.
- Nurjanah, S., Arifin, F., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di MI/SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193-204.
- Prasetyawati. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(2), 90–99. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>
- Putri, A. A. (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>
- Putri, & Warmi. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Matematika Pada Konten Bilangan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 15(1), 138-152.
- Rachman, A. N. W. A., & Kartiko, C. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193-203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(8), 289-302.
- Rahmawati. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Entikong (Indonesia-Malaysia). *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 2(1), 6-10. <http://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPSA>
- Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Unengan, I. R., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2020). *Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa*. 3(1), 113–126.
- Risma, A., & Isnarto, &hidayah. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unnes Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 297-303
- Rizki, Karimah, Anisah, & Retno. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau dari Penggunaan Metode Ceramah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 103-110.

- Sagita, Ermawati, & Riswari. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sari. (2022). Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Sepanjang Sejarah (Suatu Tinjauan Kritis Filosofis). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(66), 340-361. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.354>
- Sari, Oktafia, & Ningsih. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101-112.
- Sianturi. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Silmi, A. N., & Roni, W. W. (2023). Strategi Pemecahan Masalah Untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 242–249. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5351>
- Suandi. (2022). Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.45083>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tabrani, & Amin. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 200-213.
- Unaenah, E., Sumantri, M. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Tangerang, U. M., & Jakarta, U. N. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal BasicEdu*, 3(1), 106-111. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Wahab, Junaedi, & Azhar. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahidah, & Kristin. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>
- Wahyuningsih, Y. B., & Suranti, Y. N. M. (2023). Analisis Teori Belajar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Ssekolah

Dasar. *Indonesian Journal Of Elementary and Childhood Education*, 4(3), 83-92.

- Wati, I., Nurcahyono, N. A., & Agustiani, N. (2022). Eksperimentasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3342–3357. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1767>
- Zaki, & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 4(2), 115-118.
- Zanuarifah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Penaksiran dan Pembulatan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MI Darul Hidayah Sudimoro. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 239-248.