

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMAKER TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SD**

(Penelitian Kuasi Eksperimen Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Salah
Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta)



SKRIPSI

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

Oleh :

Shafa Kamila Putri Anggraini

2100298

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMAKER TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SD

Oleh

Shafa Kamila Putri Anggraini

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Shafa Kamila Putri Anggraini

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

LEMBAR PENGESAHAN

Shafa Kamila Putri Anggraini

NIM.2100298

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMAKER TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SD**
*(Penelitian Quasi Eksperimen Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III di Salah
Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta)*

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



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

NIP. 196006181984032002

Pembimbing II



Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd., M.A

NIP. 920230219931117201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Video Animaker terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD” beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan perbuatan tidak terpuji seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Berdasarkan hal yang disampaikan tersebut, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran dalam etika keilmuan serta adanya klaim dari pihak lain terhadap hasil karya saya.

Purwakarta, 16 Juni 2025



Shafa Kamila Putri Anggraini

Nim. 2100298

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMAKER TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SD**

SHAFKA KAMILA PUTRI ANGGRAINI

NIM.2100298

ABSTRAK

Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika akibat model dan media pembelajaran tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa salah satunya dengan cara menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah quasi eksperimen dengan desain *non-equevalent control grup* dan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini membandingkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*), serta didukung oleh dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker memberikan pengaruh sebesar 45,5% untuk mempengaruhi peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* , Video Animaker, Pemahaman konsep matematis

**THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL
ASSISTED BY ANIMAKER VIDEO MEDIA ON IMPROVING
MATHEMATICAL CONCEPT UNDERSTANDING OF ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

SHAFKA KAMILA PUTRI ANGGRAINI

NIM.2100298

ABSTRACT

Understanding mathematical concepts is an important ability that students must have in learning mathematics. However, in reality there are still many elementary school students who have difficulty in understanding mathematical concepts due to traditional learning models and media that do not actively involve students. Therefore, this study aims to determine the effect and improvement of students' understanding of mathematical concepts, one of which is by applying the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by animaker video media. The method used in this research is quasi experiment with non-equalent control group design and purposive sampling technique. This study compared two classes, namely the experimental class and the control class. Data collection was carried out through the initial test (Pre-test) and the final test (post-test), and supported by documentation. Based on the research results, the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by animaker video media is more effective in improving students' understanding of mathematical concepts when compared to conventional learning. Teams Games Tournament (TGT) model assisted by animaker video media gives an influence of 45.5% to influence the increase in students' understanding of mathematical concepts.

Keywords: *Teams Games Tournament, Video Animaker, Understanding of mathematical concepts*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan ridhoNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya, hingga umatnya di hari akhir kelak.

Alhamdulillahirabbil'alamin, skripsi dengan judul “ Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Video Animaker terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD “. Dalam penyusunan skripsi, penulis tak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberi kebermanfaatan bagi para pembaca dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sepenuhnya sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan atau kesalahan yang terdapat dalam penelitian ini dan penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan karya yang akan datang.

Purwakarta, 16 Juni 2025

Penulis,



Shafa Kamila Putri Anggraini
NIM. 2100298

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Allah atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul judul “Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Video Animaker terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD” sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang terkait yang senantiasa membantu, membimbing, mendoakan dan mendukung peneliti sejak dimulainya perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Secara khusus, terima kasih kepada orang tua tersayang, Ibu Partini dan Bapak Sukanto, yang selalu mendoakan dan memberikan segala bentuk dukungan, baik dukungan semangat maupun kebutuhan materi, sehingga penulis dapat menjalani masa perkuliahan dengan lancar hingga menyelesaikan skripsi ini. Segala kasih sayang, motivasi, perhatian, dan doa yang telah diberikan menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah yang saya tempuh.
2. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Bapak Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
6. Ibu Dra. Hj. Erna Suwangsih, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan dan banyak hal yang membuat penelitian ini berjalan dengan lancar.

7. Ibu Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd., M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta banyak hal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd, selaku dosen wali penulis yang telah banyak membantu ketika penulis mengikuti hingga menyelesaikan studi di PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
9. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik dan Staf Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa studi.
10. Kepada abang saya Andhika Bagus Setiawan terima kasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil, terima kasih kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Segenap keluarga besar SDN 9 Nagrikaler Purwakarta yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penelitian.
12. Winda Ros Citra, Annisa Nafira, Oryza Sativa dan Yesi Agustia selaku sahabat peneliti yang senantiasa mendengarkan suka duka, yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
13. Windy Aledya, Hilma Innayah, Azzahra Salsabila dan Rerey Realistya selaku teman seperjuangan dan rekan bercerita penelitian yang selalu memberikan dukungan dan arahan kepada penulis.
14. Amelia Puji Wahyuni, Neyla Safitri dan Diah Siti Badyatul selaku sahabat semasa SMA yang selalu menghadirkan keceriaan di setiap perjalanan hidup penulis, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan.
15. Kepada seluruh rekan PGSD angkatan 2021, khususnya kelas A, terima kasih atas segala bantuan, semangat, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan penelitian ini.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	6
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Media Video Animaker	12
2.4 Pemahaman Konsep Matematis	16
2.5 Hakikat Pembelajaran Matematika.....	18
2.6 Penelitian Yang Relevan	20
2.7 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Populasi dan Sampel	24
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4 Prosedur Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil.....	39

4.2 Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN A MODUL AJAR DAN SAMPEL LKPD	78
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....	134
LAMPIRAN C HASIL UJI COBA INSTRUMEN	159
LAMPIRAN D PENGOLAHAN DATA	162
LAMPIRAN E DOKUMENTASI DAN PENGARSIPAN.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	23
Tabel 3. 2 Bentuk Instrumen Penelitian	25
Tabel 3. 3 Kisi -Kisi Instrumen Pemahaman Konsep Matematis	26
Tabel 3. 4 Panduan Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	27
Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen	29
Tabel 3. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	29
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Korelasi Reabilitas Instrumen	31
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas	31
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Daya Pembeda	32
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda	32
Tabel 3. 11 Kriteria Indeks Kesukaran	33
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	33
Tabel 3. 13 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	36
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	39
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	41
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	42
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test Pre-test</i>	42
Tabel 4. 6 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i>	44
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	45
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test Post-test</i>	46
Tabel 4. 10 Uji Regresi Linear	46
Tabel 4. 11 Uji Signifikan Regresi.....	47
Tabel 4. 12 Uji Koefisien Determinasi	48
Tabel 4. 13 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	49
Tabel 4. 14 Uji Normalitas <i>N-Gain</i>	50
Tabel 4. 15 Uji Homogenitas <i>N-Gain</i>	50
Tabel 4. 16 Uji <i>Independent Sample t-Test N-Gain</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Website Video Animaker.....	13
Gambar 2. 2 Tampilan untuk <i>Sign In</i> Video Animaker	14
Gambar 2. 3 Tampilan Utama Video Animaker	14
Gambar 2. 4 Tampilan Awal Membuat Video Animaker.....	15
Gambar 2. 5 Tampilan Fitur Karakter Video Animaker	15
Gambar 2. 6 Tampilan Cara <i>Mendownload</i> Video Animaker	16
Gambar 2.7 Tangga Hubungan Antarsatuan Panjang	19
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3. 1 Rumus <i>N-Gain</i>	36
Gambar 4. 1 Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	53
Gambar 4. 2 Kelompok (<i>Teams</i>).....	55
Gambar 4. 3 Turnamen (<i>Tournament</i>)	57
Gambar 4. 4 Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognize</i>).....	59
Gambar 4. 5 Hasil <i>Pre-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Menyatakan Kembali Suatu Konsep	62
Gambar 4. 6 Hasil <i>Post-Test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Menyatakan Kembali Suatu Konsep.....	62
Gambar 4. 7 Hasil <i>Pre-Test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Mengklasifikasikan Objek Berdasarkan Sifat Tertentu Sesuai dengan Konsepnya	64
Gambar 4. 8 Hasil <i>Post-test</i> salah satu siswa pada indikator mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu sesuai dengan konsepnya	64
Gambar 4. 9 Hasil <i>Pre-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Memberikan Contoh dan Bukan Contoh dari Suatu Konsep	65
Gambar 4. 10 Hasil <i>Post-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Memberikan Contoh dan Bukan Contoh dari Suatu Konsep	65
Gambar 4. 11 Hasil <i>Pre-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Menggunakan dan Memilih Prosedur atau Operasi yang Tepat.....	66
Gambar 4. 12 Hasil <i>Post-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Menggunakan dan Memilih Prosedur atau Operasi yang Tepat.....	67
Gambar 4. 13 Hasil <i>Pre-test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Mengaplikasikan Konsep atau Algoritma dalam Pemecahan Masalah.....	68
Gambar 4. 14 Hasil <i>Post-Test</i> Salah Satu Siswa pada Indikator Mengaplikasikan Konsep atau Algoritma dalam Pemecahan Masalah.....	68

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Rata-rata <i>N-gain</i>	60
Diagram 4. 2 Hasil <i>Pre-test</i>	61
Diagram 4. 3 Hasil <i>Post-test</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	79
Lampiran A. 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	88
Lampiran A. 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	107
Lampiran A. 4 Sampel Pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Eksperimen.....	116
Lampiran A. 5 Sampel Pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Kontrol	125
Lampiran B. 1 Instrumen Pemahaman Konsep Matematis.....	135
Lampiran B. 2 Kriteria Penskoran Instrumen Penilaian	141
Lampiran B. 3 <i>Judgement Expert</i> Instrumen Pemahaman Konsep Matematis....	142
Lampiran B. 4 Naskah <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman Konsep Matematis ..	144
Lampiran B. 5 Sampel Pengisian <i>Pre-test</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen.....	147
Lampiran B. 6 Sampel Pengisian <i>Post-test</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen.....	150
Lampiran B. 7 Sampel Pengisian <i>Pre-test</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Kontrol	153
Lampiran B. 8 Sampel Pengisian <i>Post-test</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Kontrol	156
Lampiran C. 1 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Pemahaman Konsep Matematis.....	160
Lampiran C. 2 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen Pemahaman Konsep Matematis.....	161
Lampiran C. 3 Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Instrumen Pemahaman Konsep Matematis.....	161
Lampiran C. 4 Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Pemahaman Konsep Matematis.....	161
Lampiran D. 1 Data Deskriptif Tes Pemahaman Konsep Matematis	163
Lampiran D. 2 Uji Normalitas Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	163
Lampiran D. 3 Uji Homogenitas Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	164
Lampiran D. 4 Uji Homogenitas Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	164
Lampiran D. 5 Uji <i>Independent Sample t-Test Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	165

Lampiran D. 6 Uji <i>Independent Sample t-Test Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	165
Lampiran D. 7 Data Deskriptif Skor <i>N-gain</i>	166
Lampiran D. 8 Uji Normalitas Skor <i>N-gain</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	167
Lampiran D. 9 Uji Homogenitas Skor <i>N-gain</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	167
Lampiran D. 10 Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Skor <i>N-gain</i> Pemahaman Konsep Matematis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	168
Lampiran D. 11 Uji Regresi Linear Sederhana	169
Lampiran E. 1 SK Pembimbing	171
Lampiran E. 2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing Skripsi I dan II	173
Lampiran E. 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	175
Lampiran E. 4 Surat Tanda Pelaksanaan Penelitian	176
Lampiran E. 5 Dokumentasi Penelitian	177
Lampiran E. 6 Riwayat Penelitian	179

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Pada Siswa. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa, 2(May), 0–7.
- Alkhairunisa, A. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Historia Pedagogia*, 13(01), 16.
- Angkat, Y. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Flipped Classroom*. *Educator Development Journal*, 1(1), 51-.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>.
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Metakognisi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(7), 2048–2056.
- Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 2, No. 2, pp. 171-177).
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985-996.
- Dinar, N. A., Prihatiningtyas, N. C., & Anitra, R. (2025). Penerapan Model TGT Berbantuan Media *Quizizz* Paper Mode untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 348-358.
- Ermiana, I., & Fauzi, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Contekstual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 433-441.
- Fadhilah, I. N., Rodiyana, R., & Febriyanto, B. (2019, September). Pentingnya Model Pembelajaran Tgt Berbantu Lego dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 1306-1314).

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadillah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *ALFARISI: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(3).
- Farida, M. A. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Kumon Berbasis LKPD Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Firmansyah, F.F., dkk (2025) Proses Metekognisi dalam Siswa pada Diskusi Kelompok. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 553-563.
- Hadi, U., Hayati, L., Novitasari, D., & Sriatmi, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 181-192.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Hasanudin, H., & Maryati, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas v Pada Materi Akar Pangkat Tiga. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: Power Math Edu*, 2(2), 193–204. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3051>
- Indriyani, I., Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2024). Animaker Sebagai Media Pembelajaran dengan Topik *Cyber Law* Berbasiskan Video Animasi. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 12(01), 31-37.
- Juwita, J., Maulana, M., & Irawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *EBS-PBM Apps* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JURNAL PENA EDUKASI*, 11(2), 148-161.
- Kania, M. A., Fitri, A., & Keguruan, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis . *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*. 5, 635–640.

- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290–3300. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1454>.
- Lekitoo, J. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 37.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). *The Effects of Team Game Tournaments Application Towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education. Sustainability (Switzerland)*, 12(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Maryati, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas v Pada Materi Akar Pangkat Tiga. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 193-204.
- Maulida, L., Annisa, N. S., & Hidayati, D. (2025). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Materi Pembagian Kelas III. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 3(1).
- Milah, S., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2023). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis dan Disposisi Matematis Peserta Didik. *Prisma*, 12(2), 570. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i2.3266>
- Muhandaz, R., & Trisnawita, O. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMK Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(2), 137-146.
- Mulyatna, F., Jinan, A. Z., Amalina, C. N., Widyawati, E. P., Aprilita, G. A., & Suhendri, H. (2023). Deskripsi Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Metode Diskusi Kelompok. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 107-118.

- Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian *Reward* and *Punishment* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441-8449.
- Muttaqin, I., Prayitno, I. M., & Saputro, H. (2024). *Application of the TGT Type Cooperative Model to Increase Class III Students ' Activeness in Civics Learning*. 394–402.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media *Clock Set* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.419>
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Nurhasanah, I., Amam, A., Solihah, S., Matematika, S. P., & Galuh, U. (2023). *Peran Budaya Indonesia dalam Pembelajaran Matematika*. 3(1), 81–84.
- Nurhayati, S. A., Sunaengsih, C., & Isrok'atun, I. A. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Bangun Ruang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 325-337.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurulhuda, S., & Marhayani, D. A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. 2682(1), 37–46.
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877-888.
- Pratidiana, D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Matematika UNMA Banten. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.354>

- Prihatiningtyas, N. C. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Video Pembelajaran *Artificial Intellingence* (AI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 956-965.
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggul. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180–191. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141-1149.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 461-472.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149.
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). *Improving High-level Thinking Skills in Students Through Powtoon-based Animation Video Media*. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654-662.
- Raihanah, S., & Sina, I. (2024). Pengembangan Video Animasi Matematika Berbantuan Animaker Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 15(3), 385–396.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- Rezky, M. (2024). Mengukur Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Global Education Trends*, 2(1).
- Ridho, I., Taofik, T., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Animasi pada Pembelajaran Matematika di SD. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 9-17.
- Rikka, M. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Di Mima IV Sukabumi Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Riyadi, D. D., & Supriatna, E. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas III dalam Memahami Konsep Matematika :Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1864-1873.
- Rosdiana, L., & Ulya, R. M. (2021, May). *The Effectiveness Of The Animation Video Learning Earth's Layer Media To Improve Students' Concept Understanding*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1899, No. 1, p. 012172). IOP Publishing.
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT). *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 11-20.
- Saiful, F. S., Rizki, E., Aditya, A. H. Z., & Sugilar, H. (2024). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 43, pp. 60-70).
- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67-75.
- Siti, M. (2021). Pengembangan Permainan Edukatif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian*. https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN/c1opEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs *Stacking*. *Yogyakarta: Suryacahya*.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). *Teams Games Tournament* (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Tahir, T., & Marniati, M. (2022). Penerapan LKPD Berbasis Kontekstual terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 4(2), 83-92.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111.
- Yayuk, E. (2019). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Google Buku. In *Universitas Muhammadiyah Malang*.

Yonanda, P., Susanti, E., Triana, N., & Ramadhona, N. F. (2025).Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 6(1).