

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Quasi Eksperimen pada Kelas V SD Negeri Dawuan Tengah VI di
Kabupaten Karawang)

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Kania Pratiwi

NIM 2003847

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR
(Penelitian Quasi Eksperimen pada Kelas V SD Negeri Dawuan Tengah VI di
Kabupaten Karawang)

Oleh
Kania Pratiwi

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

© Kania Pratiwi 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

KANIA PRATIWI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

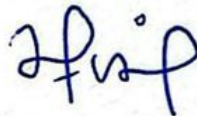
Pembimbing I



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

NIP. 196006181984032002

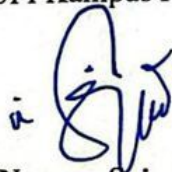
Pembimbing II



Wina Mustikaati, M.Pd.

NIP. 920200119870207201

Mengetahui,
Ketua Program Studi SIPGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Kania Pratiwi

ABSTRAK

Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar untuk mendukung keberhasilan belajar matematika secara menyeluruh. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas V di salah satu SD di Kabupaten Karawang, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media *flash card* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan pemahaman matematis. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *flash card* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, pemahaman matematis, pembelajaran kooperatif, sekolah dasar

**THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING
MODEL USING FLASH CARD MEDIA ON THE MATHEMATICAL
UNDERSTANDING ABILITIES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Kania Pratiwi

ABSTRAK

Mathematical understanding is a crucial competency that elementary school students must possess to support overall success in learning mathematics. However, in reality, many students still face difficulties in comprehending mathematical concepts deeply. One contributing factor is the lack of variation in learning models and limited student engagement during the learning process. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by flash card media on the mathematical understanding abilities of elementary school students. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research subjects were two fifth-grade classes at an elementary school in Karawang Regency, consisting of an experimental class using the TGT model with flash cards and a control class applying conventional learning. The instrument used was a mathematical understanding ability test. Data analysis using an independent t-test showed a significant difference between the mathematical understanding abilities of students in the experimental class and those in the control class. The average score of students in the experimental class was higher than that of the control class. Therefore, it can be concluded that the TGT learning model assisted by flash card media has a positive effect on improving the mathematical understanding abilities of elementary school students.

Keywords: *Teams Games Tournament, flash card, mathematical understanding, elementary students.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Secara Teoritis.....	4
1.4.2. Secara Praktis	4
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	6
2.1.1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	6
2.1.2. Tujuan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	7
2.1.3. Ciri-ciri Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	8
2.1.4. Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	9
2.1.5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
2.2. Media Pembelajaran	12
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2. Jenis Media Pembelajaran.....	13

2.2.3.	Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.3.	<i>Flash Card</i>	15
2.4.	Kemampuan Pemahaman Matematis	18
2.5.	Indikator Pemahaman Matematis	19
2.6.	Penelitian Yang Relevan	20
2.7.	Keterkaitan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis	22
2.8.	Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1.	Jenis Penelitian	23
3.2.	Populasi dan Sampel.....	24
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.	Instrumen Penelitian.....	25
3.4.1.	Tes Kemampuan Pemahaman Matematis	25
3.4.2.	Dokumentasi	27
3.5.	Pengembangan Instrumen	27
3.5.1.	Uji Validitas	27
3.5.2.	Uji Reabilitas.....	29
3.5.3.	Uji Tingkat Kesukaran	30
3.5.4.	Uji Daya Pembeda.....	31
3.6.	Prosedur Analisis Data	33
3.6.1.	Analisis Data Kuantitatif.....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1.	Temuan Penelitian.....	36
4.1.1.	Pelaksanaan Penelitian	37
4.1.2.	Analisis Deskriptif Kemampuan Pemahaman Matematis.....	38
4.1.3.	Analisis Inferensial Kemampuan Pemahaman Matematis.....	39
4.1.4.	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis	45
4.1.5.	Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media <i>Flash Card</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa	48

4.2. Pembahasan	51
4.2.1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Flash Card</i>	51
4.2.2. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis	58
4.2.3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Flash Card</i> terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa.....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	60
5.1. Simpulan.....	60
5.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penelitian Non Equivalent Control Group Design	23
Tabel 3.2. Instrumen Penelitian.....	25
Tabel 3.3. Pedoman Penskoran Jawaban Tes Kemampuan Pemahaman Matematis ..	26
Tabel 3.4. Interpretasi Uji Validitas.....	28
Tabel 3.5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	28
Tabel 3.6. Interpretasi Uji Reabilitas.....	29
Tabel 3.7. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	30
Tabel 3.8. Kriteria Indeks Kesukaran.....	30
Tabel 3.9. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran	31
Tabel 3.10. Interpretasi Daya Pembeda.....	32
Tabel 3.11. Rekapitulasi Hasil Daya Pembeda.....	32
Tabel 3.12. Kriteria <i>n-gain</i>	33
Tabel 4.1. Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 4.2. Statistika Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	38
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i>	40
Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	40
Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-test</i>	41
Tabel 4.6. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i>	42
Tabel 4.7. Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data <i>Pre-test</i>	43
Tabel 4.8. Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data <i>Post-test</i>	44
Tabel 4.9. Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-gain</i>	45
Tabel 4.10. Hasil Perhitungan <i>N-gain</i>	45
Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas <i>N-gain</i>	46
Tabel 4.12. Hasil Uji Homogenitas <i>N-gain</i>	47
Tabel 4.13. Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Data <i>N-gain</i>	48
Tabel 4.14. Rekapitulasi Persamaan Regresi Linear Sederhana	49
Tabel 4.15. Hasil Uji Signifikansi Regresi.....	49

Tabel 4.16. Hasil Uji Koefisien Determinasi	50
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Kegiatan Pembelajaran Tahap <i>Teams</i>	53
Gambar 4.2. Contoh Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik Tahap <i>Teams</i>	54
Gambar 4.3. Kegiatan Pembelajaran Tahap <i>Games</i>	55
Gambar 4.4. Kegiatan Pembelajaran Tahap <i>Tournament</i>	56
Gambar 4.5. Kegiatan Pembelajaran Tahap Penghargaan	57
Gambar 4.6. Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	67
Lampiran A.2. Modul Ajar Kelas Kontrol	77
Lampiran A.3. Naskah LKPD Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran A.4. Bahan Bacaan Kelas Eksperimen	88
Lampiran A.5. Naskah LKPD Kelas Kontrol.....	90
Lampiran A.6. Bahan Bacaan Kelas Kontrol.....	92
Lampiran A.7. Sampel LKPD Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran A.8. Sampel LKPD Kelas Kontrol.....	98
Lampiran B.1. Instrumen Kemampuan Pemahaman Matematis	100
Lampiran B.2. Judgement <i>Expert</i> Instrumen Kemampuan Pemahaman Matematis	108
Lampiran B.3. Naskah <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis	109
Lampiran B.4. Naskah <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis	114
Lampiran B.5. Sampel <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	119
Lampiran B.6. <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Kontrol .	121
Lampiran B.7. Sampel <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	123
Lampiran B.8. Sampel <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Kontrol	125
Lampiran B.9. Sampel Pengisian Uji Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis.....	127
Lampiran C.1. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa	128
Lampiran C.2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa	129
Lampiran C.3. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa.....	130

Lampiran C.4. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa.....	131
Lampiran D.1. Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	132
Lampiran D.2. Uji Inferensial Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	133
Lampiran D.3. Uji <i>N-gain</i>	135
Lampiran D.4. Uji Regresi Linear.....	137
Lampiran E.1. SK Dosen Pembimbing Skripsi.....	138
Lampiran E.2. Surat Permohonan Izin Penelitian	140
Lampiran E.3. Surat Balasan Penelitian.....	141
Lampiran E.4. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	142
Lampiran E.5. Kartu Bimbingan.....	147
Lampiran E.6. Surat Bebas Perpustakaan	149
Lampiran E.7. Surat Bebas Plagiarisme.....	150
Lampiran E.8 Riwayat Peneliti.....	151

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmi, F., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT). *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Alim, N. S., Rahmawati, F., & Hendrastuti, Z. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Mathematics Education and Science (JaMES)*, 1(2), 120–128.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Astutik, S., & Abdullah, A. (2013). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 45–52.
- Asyhar, R. (2020). Media Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 33–40.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12-22.
- Bina, A. (2021). Evaluasi Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Kuantitatif*, 4(2), 145–155.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 7–14.
- Darmawan, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Populasi dan Sampel*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. K. A. S., Sulastri, M. P., & Sudana, D. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD*, 4(1), 106–131.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Item Instrumen Asesmen Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 123–134.
- Febriani, F., Hariandi, A., & Noviyanti, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV

- SDN 111/I Muara Bulian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 54–65.
- Ferdianto, F., & Ghanny. (2014). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Problem Posing. *Jurnal Euclid*, 1(1), 1–59.
- Fitriani, N. (2021). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 25–31.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
- Hamka. (2018). Media Pembelajaran sebagai Jembatan Komunikasi dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 15–22.
- Hidayati, S., & Rahayu, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 214–222.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher.
- Khusna, H., Lutfi, J. S., & dkk. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa berdasarkan Tingkat Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2185–2197.
- Kurniasih, I. (2012). *Ragam Pendekatan Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mayasari, L. (2019). Media Pembelajaran sebagai Sarana Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 134–142.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. *Sukabumi: CV Jejak Publisher*.

- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Nurjanah, S. (2020). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tegaltrejo. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 35–44.
- Oktoviani, V., Widoyani, W. L., & Ferdianto, F. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 39–46.
- Prasetyaningrum, N. D., & Sulistyorini, A. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1–10.
- Pujiani, S. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa MTs. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 1(5), 975–982.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559.
- Rachma Thalita, R., Nurhayati, N., & Mulyani, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36–43.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Rani, A. (2022). Efektivitas Penerapan Metode TGT untuk Meningkatkan Hasil dan Pemahaman Matematika. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 10(2), 112–119.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. (2022). *Populasi Dan Sampel Kuantitatif. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Risma, R., & Munasiah, M. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Belajar. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(1), 163–172.
- Rizkariani, N., & Ihramsari, H. (2021). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.

- Rodiyana, R., Puspitasari, W. D., & Yanto, A. (2022). Media Flashcard untuk Optimalisasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 9(1), 211–232.
- Rohmah, E., & Wahyudi. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Game Online terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 126–143.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantu Media Question Card untuk Meningkatkan Pemahaman Tema “Kayanya Negeriku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 278–285.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, H. (2022). *Kemampuan Pemahaman Matematis*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/363839120_Kemampuan_Pemahaman_Matematis.
- Saputri, E. I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantu Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Siswa mata Pelajaran PKN kelas V SD Negeri 2 Waluyoaji Pringsewu Lampung (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, A. D. N., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas III SDN 1 Ngasem. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 34–52.
- Sari, R., & Widodo, W. (2020). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 123–134.
- Shafira, S., & Handayani, A. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Cards Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun di TK Percontohan Tahun Ajaran 2021-2022. *Education & Learning*, 2(2), 119–123.
- Sindy, N. A. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 11(2), 45–52.
- Solichah, R., & Mariana, S. (2018). Eksplorasi Validitas dan Reliabilitas Soal Pemahaman Konsep dalam Asesmen Pembelajaran. *Jurnal Asesmen Pendidikan*, 5(2), 123–134.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 87–115.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242-252.
- Suwarto, M. P., & Musa, M. Z. B. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.
- Tanti, D. (2024). *Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Flashcard terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Besuki tahun 2024 (Skripsi)*. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card pada Materi Bangun Ruang Kelas VI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 36–52.
- Wijaya, T. T., Dewi, N. S. S., Fauziah, I. R., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas IX pada Materi Bangun Ruang. *Union*, 6(1), 356809.
- Yenny, R., & 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.
- Yudhanegara, Lestari, Karunia Eka, & Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.