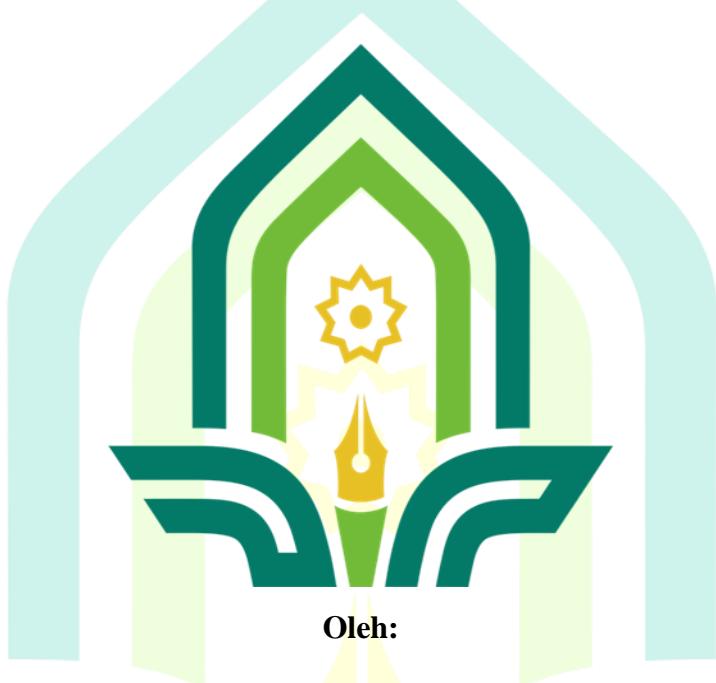


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX PADA MATERI
TRANSFORMASI DI SMP NEGERI 1 PETARUKAN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX PADA MATERI
TRANSFORMASI DI SMP NEGERI 1 PETARUKAN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Oleh:

ZIDNI ILMA

2621060

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

TAHUN 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ZIDNI ILMA

NIM : 2621060

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES

TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD

TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX

PADA MATERI TRANSFORMASI DI SMP NEGERI 1 PETARUKAN

PEMALANG

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan,
Yang Menyatakan



ZIDNI ILMA
NIM. 2621060

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Zidni Ilma
NIM : 2621060
Program Studi : Tadris Matematika
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX Pada Materi Transformasi Di SMP Negeri 1 Petarukan Pemalang

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan,
Pembimbing,



Juwita Rini, M.Pd.

NIP. 199103012015032010



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudari:

Nama : **ZIDNI ILMA**
NIM : **262160**
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX PADA MATERI TRANSFORMASI DI SMP NEGERI 1 PETARUKAN PEMALANG**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan pengaji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jumat, tanggal 7 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Pengaji

Pengaji I

Aan Fadia Annur, M.Pd.

NIP. 198905272019032010

Pengaji II

Mekh. Imron Rosyadi, M.Pd.

NIP. 198106012023211010

Pekalongan, 11 November 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag.

NIP. 197007061998031001

MOTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kamudahan. Sungguh, bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al – Insyirah: 5 – 6)

“Jika kamu tidak menyerah, kamu akan berhasil.”
Asta – Black Clover

“Waktu tidak dapat diulang kembali”
Tomioka Giyu – Demon Slayer

“Jangan pernah meremehkan diri sendiri karena diri sendiri ada kelebihan sendiri”
Portgas D Ace – One Piece



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini, karya sederhana ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan ketulusan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Hendri dan Ibu Siti Julecha, yang menjadi alasan utama penulis dalam perjuangan ini. Terima kasih karena tak pernah lelah memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan tanpa batas. Segala jerih payah dan nasihat kalian menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkahku. Semoga pencapaian ini dapat mencapai setitik kebahagian dan kebanggaan untuk kalian.
2. Adikku adikku tersayang dan saudara saudara ku, yang selalu membantu penulis dan menjadi penyemangat dan tempat berbagi cerita, terima kasih atas keceriaan dan dukunganmu yang tulus.
3. Itsna Lailiyyatul Fitri serta Lulu Izzati Rohmaniah, terima kasih atas doa, semangat, dan kebersamaan yang berarti selama perjalanan panjang ini. Kehadiranmu menjadi warna tersendiri dalam setiap langkahku.
4. Almamater tercinta, tempat di mana saya belajar, berkembang, dan menemui diri. Kampus ini telah menjadi tempat yang memberikan banyak pengalaman berharga, baik dalam akademik maupun kehidupan.
5. Bapak/Ibu dosen pembimbing dan tenaga pengajar, yang telah muncurahkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk membimbing dan mendidik saya.
6. SMP Negeri 1 Petarukan beserta siswa-siswinya, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian. Kehadiran siswa-siswi yang antusias dan kerjasama dari pihak sekolah sangat membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di sekolah ini.
7. Teman-teman seangkatan, yang telah berjuang bersama, berbagi suka dan duka, serta saling menguatkan dalam setiap proses. Terima kasih atas kebersamaan yang tak ternilai.
8. Dan akhirnya, untuk diriku sendiri, yang telah bertahan di saat ingin menyerah, yang terus berjuang meski dalam lelah. Terima kasih telah percaya bahwa setiap usaha akan berbuah hasil. "Aku tahu kamu hebat".

ABSTRAK

Ilma, Zidni. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX Pada Materi Transformasi Di SMP Negeri 1 Petarukan Pemalang". Skripsi. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Flashcard, Hasil belajar matematika, Transformasi*

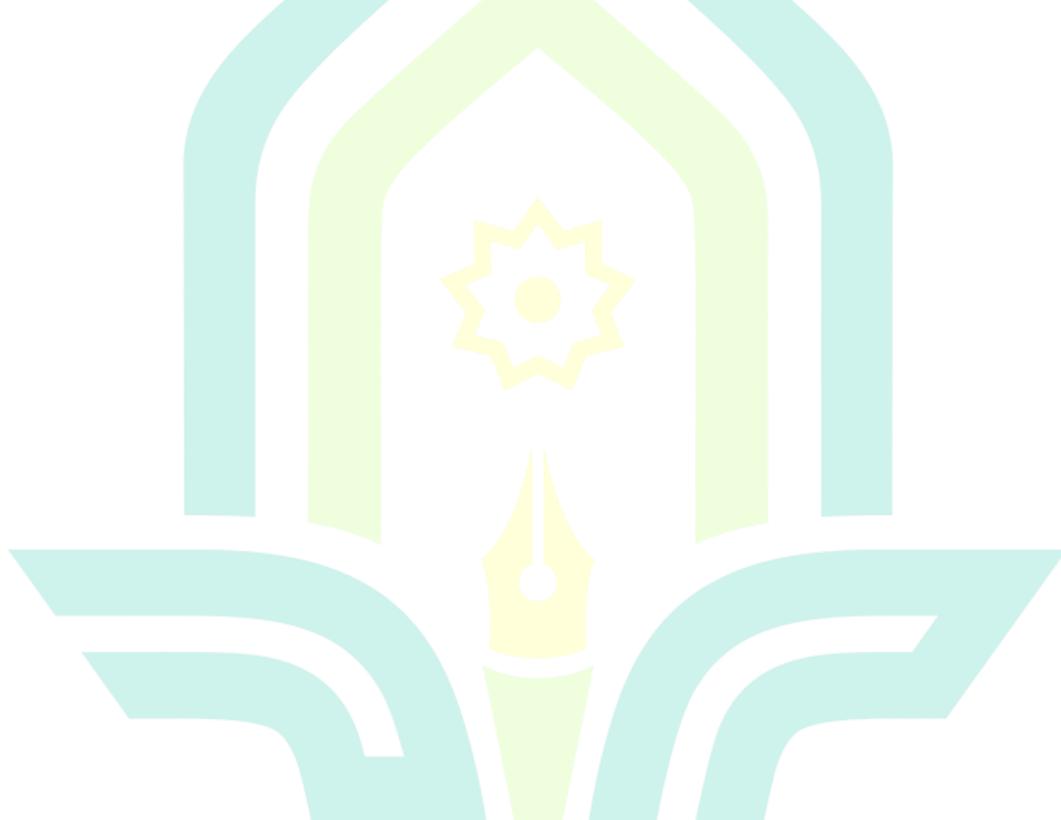
Studi ini membahas tantangan dalam pendidikan matematika di Indonesia, di mana kemampuan matematika siswa, terutama di bidang-bidang seperti transformasi geometri, seringkali rendah dibandingkan dengan rata-rata global. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini termasuk keterampilan aritmatika dasar siswa yang lemah, sikap belajar pasif, dan kurangnya metode pengajaran yang menarik yang sering mengandalkan metode tradisional dan menghafal. Masalah-masalah ini menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah dan buruk dalam matematika, menghambat kinerja akademik dan efikasi diri mereka secara keseluruhan.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama yang harus dicapai, yaitu bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard*?, apakah terdapat pengaruh antara hasil belajar matematika siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard* dengan siswa yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning*? Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran matematika dari siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning* dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard*, dan untuk menganalisis dan membuktikan apakah terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard*.

Studi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif menggunakan desain kuasi-eksperimental. Desain ini melibatkan dua kelas dengan cara membandingkan kelompok eksperimen, yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard*, dan kelompok kontrol, yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur hasil pembelajaran siswa, dengan analisis termasuk uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal dari instrumen

tes. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan, diikuti oleh uji t sampel independen untuk pengujian hipotesis.

Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), bila didukung oleh *flashcard*, berpengaruh lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa kelas IX dalam materi transformasi. Kelompok eksperimen, menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard*, menunjukkan skor *posttest* rata-rata yang lebih tinggi (79,66) dan tingkat penyelesaian yang lebih tinggi (87,5%) dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menggunakan model pembelajaran ekspositori (skor *posttest* rata-rata 73,25 dan tingkat penyelesaian 65,62%). Ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dengan *flashcard* lebih berpengaruh untuk mendorong peningkatan hasil belajar siswa, partisipasi aktif, dan retensi konsep matematika abstrak yang lebih baik melalui elemen visual dan interaktif.



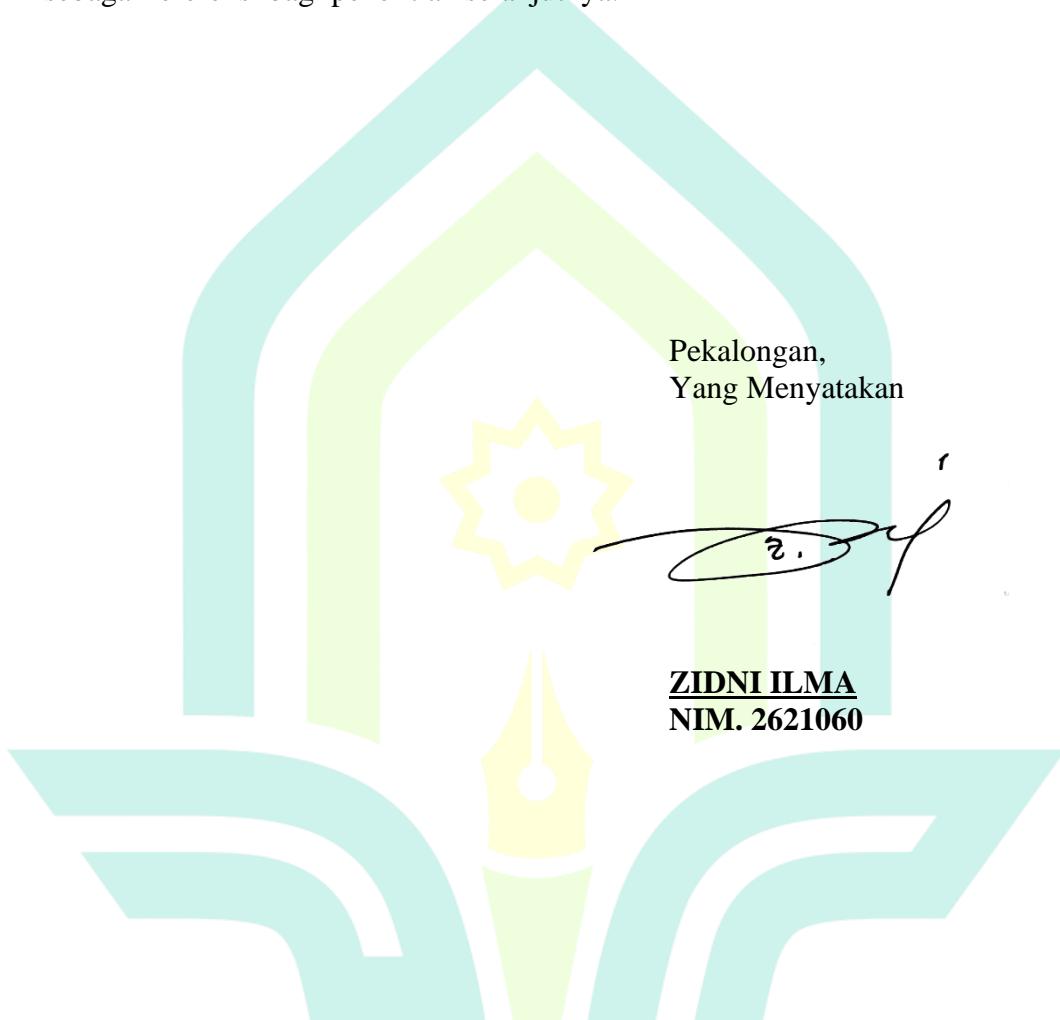
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX Pada Materi Transformasi Di SMP Negeri 1 Petarukan Pemalang” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau di yaumil akhir kelak. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Juwita Rini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Sugeng Aliy Shahid, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Petarukan dan Eni Sulistyowati, S.Pd. selaku guru matematika, yang telah memberikan izin, waktu, serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis dengan lapang dada menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang nyata, baik bagi pengembangan keilmuan di bidang pendidikan matematika, maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

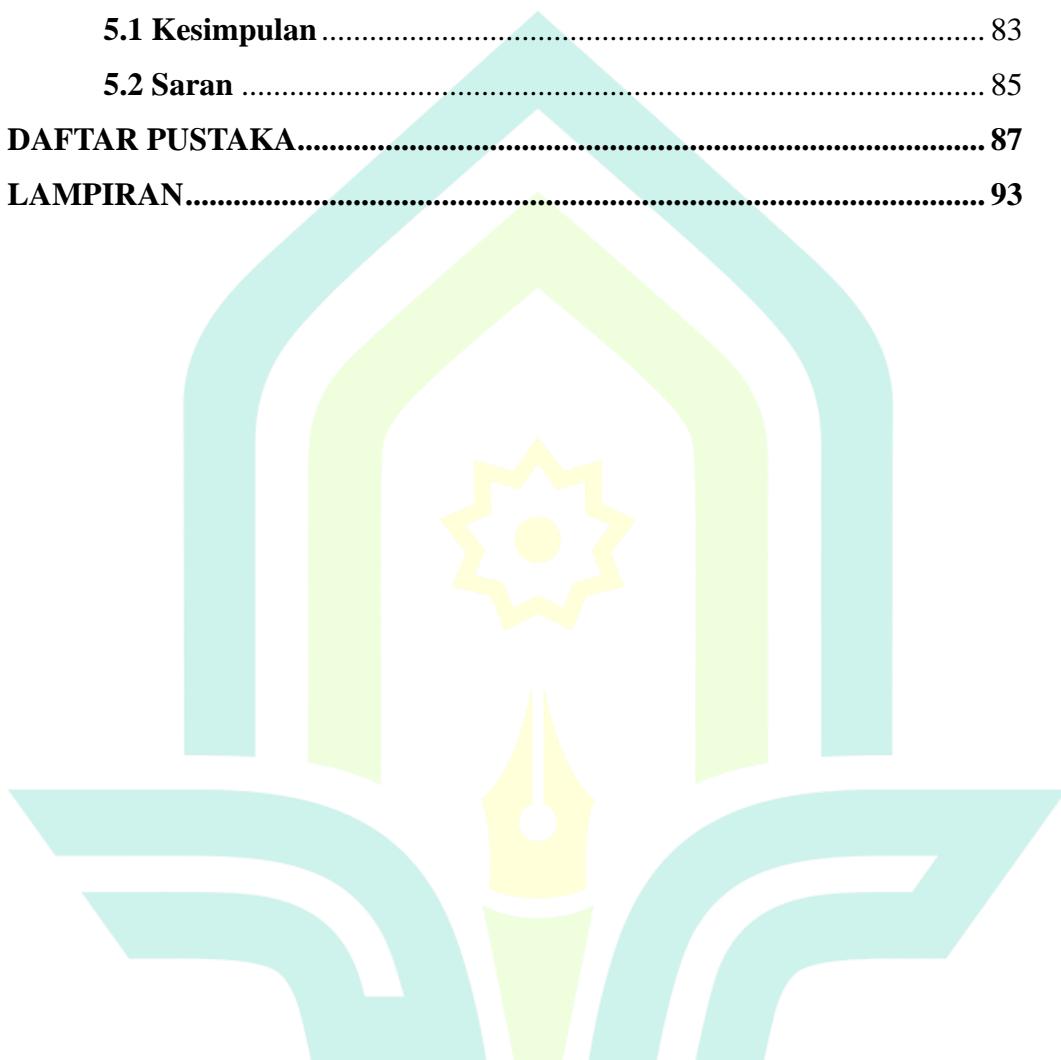


DAFTAR ISI

COVER SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Deskripsi Teoritik	13
2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	13
2.1.2 Media <i>Flashcard</i>	19
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Ekspository Learning</i>	22
2.1.4 Hasil Belajar	26
2.1.5 Materi Transformasi	28

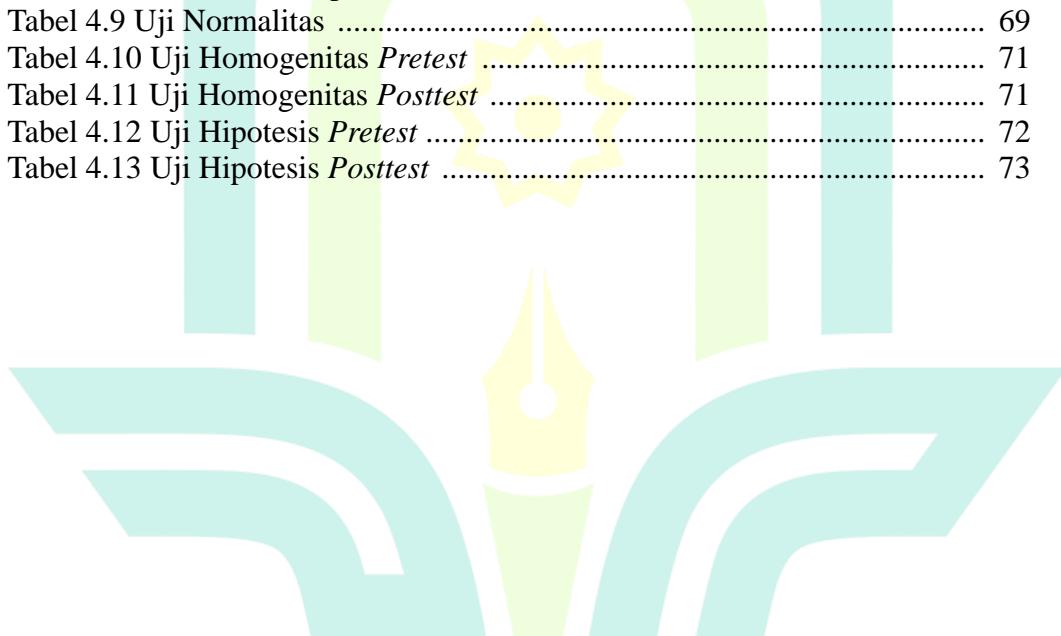
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Desain Penelitian	42
3.2 Populasi dan Sampel	43
3.2.1 Populasi	43
3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	43
3.2.3 Sampel.....	43
3.3 Variabel Penelitian	44
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	48
3.5 Teknik Analisis Data	53
3.5.1 Uji Normalitas	53
3.5.2 Uji Homogenitas	54
3.5.3 Uji Hipotesis.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Gambaran Obyek Penelitian	57
4.1.2 Data Hasil Penelitian.....	59
4.1.2.1 Analisis Data.....	59
4.1.2.2 Analisis dan Pengujian Hipotesis	65
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajarkan Menggunakan Model <i>Ekspository Learning</i>.....	74
4.2.2 Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i>	75

4.2.3 Pengaruh Antara Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX yang Diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Flashcard</i> dengan Siswa yang Diajarkan Menggunakan Model <i>Ekspository Learning</i>	78
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	93



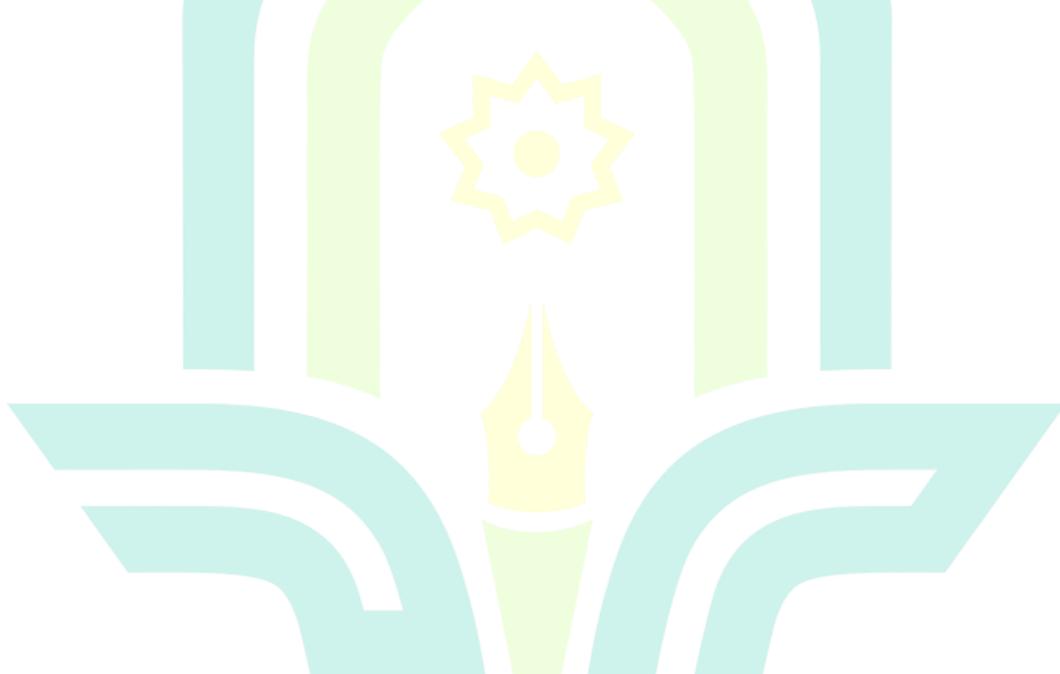
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah – langkah Pembelajaran Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	18
Tabel 2.2 Hasil Bayangan Refleksi	29
Tabel 2.3 Hasil Bayangan Rotasi	32
Tabel 3.1 Desain Penelitian	42
Tabel 3.2 Daftar Sampel yang Digunakan	44
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Tes	46
Tabel 3.4 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran Soal	52
Tabel 3.5 Kriteria Uji Daya Pembeda Soal	53
Tabel 4.1 Data Hasil Uji Coba <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen Tes	61
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Instrumen Tes	62
Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Tiap Butir Soal	62
Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes	63
Tabel 4.6 Uji Daya Pembeda Soal Instrumen Tes	64
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	65
Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4.9 Uji Normalitas	69
Tabel 4.10 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	71
Tabel 4.11 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.12 Uji Hipotesis <i>Pretest</i>	72
Tabel 4.13 Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	90
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	91
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol	93
Lampiran 5 Kisi – kisi Instrumen Tes	95
Lampiran 6 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Lampiran 7 Pedoman Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
Lampiran 8 Lembar Validasi Modul Ajar	106
Lampiran 9 Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	110
Lampiran 10 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
Lampiran 11 Output Uji Statistik Instrumen	116
Lampiran 12 Output Analisis Deskriptif	118
Lampiran 13 Output Uji Normalitas	119
Lampiran 14 Output Uji Homogenitas	120
Lampiran 15 Output Uji Hipotesis	121
Lampiran 16 Dokumentasi	122



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang sangat dibutuhkan dalam masyarakat, bangsa, dan negara, terutama bagi siswa sebagai generasi penerus di era globalisasi saat ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, setiap lembaga pendidikan formal harus dikelola dengan baik, mencakup aspek manajemen, kurikulum, serta pendanaan yang transparan dan akuntabel, baik kepada pemerintah maupun masyarakat. Salah satu aspek penting dalam pengelolaan pendidikan adalah penataan kurikulum, yang berperan dalam membentuk kompetensi siswa melalui penyampaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berbasis pada fakta, konsep, prinsip, serta prosedur dari setiap mata pelajaran yang dipelajari. Dengan kurikulum yang terstruktur dan dikelola dengan baik, diharapkan pendidikan dapat menghasilkan individu yang siap menghadapi tantangan di berbagai bidang kehidupan (Simatupang et al., 2022).

Sebagai salah satu bagian dari kurikulum pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting. Mata pelajaran ini tidak hanya menjadi dasar dalam memahami berbagai konsep ilmiah, tetapi juga memiliki peranan yang luas dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika serta mengaplikasikannya dalam situasi nyata

(Apriani & Sudiansyah, 2024). Secara etimologis, kata "matematika" berasal dari bahasa Latin *mathematica*, yang pada awalnya diadaptasi dari bahasa Yunani *mathematike*. Kata ini berasal dari akar kata *mathema*, yang berarti "pengetahuan" atau "ilmu". Selain itu, *mathematike* juga berhubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein*, yang bermakna "belajar" atau "berpikir". Dari pengertian ini, matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang dipelajari melalui proses penalaran dan logika (Sebastian, 2022).

Mempelajari matematika, seorang individu diajarkan untuk menganalisis suatu masalah, mencari pola, merumuskan strategi penyelesaian, serta mengevaluasi hasilnya. Kemampuan ini tidak hanya berguna dalam bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pengambilan keputusan dan perencanaan. Kemampuan pemecahan masalah juga menjadi keterampilan utama yang dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Siswa yang terbiasa menghadapi soal-soal matematika dengan berbagai tingkat kesulitan akan terbentuk menjadi individu yang lebih gigih, kreatif, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tantangan. Selain itu, keberhasilan dalam memahami konsep matematika dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang pada akhirnya akan berdampak pada performa akademik mereka secara keseluruhan (Santoso & Widayastuti, 2024).

Pembelajaran matematika di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya kemampuan matematika siswa Indonesia jika dibandingkan dengan negara lain. Hasil asesmen internasional seperti PISA menunjukkan bahwa skor matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global, yang mengindikasikan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Miskonsepsi terhadap materi sering terjadi, yang menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar matematika. Tidak jarang matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi untuk mendalaminya (Vera H Nainggolan & Listiani, 2024). Hal ini diperparah dengan kurangnya metode pembelajaran yang menarik, yang sering kali hanya berfokus pada hafalan rumus tanpa memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran matematika tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis, tetapi juga menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Petarukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan kerja kelompok. Penggunaan metode tersebut cenderung membuat siswa kurang termotivasi dalam mempelajari matematika, sehingga pemahaman mereka terhadap materi masih rendah.

Salah satu faktor krusial yang memperparah rendahnya pemahaman matematika siswa adalah lemahnya penguasaan kemampuan dasar aritmatika, seperti operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Padahal, keterampilan ini merupakan pondasi utama untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang lebih tinggi, termasuk aljabar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa banyak siswa masih melakukan kesalahan dalam perhitungan sederhana, misalnya dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan operasi bilangan bulat atau pecahan. Hal ini berdampak signifikan ketika mereka mempelajari materi seperti transformasi geometri.

Rendahnya hasil belajar dalam materi transformasi sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Banyak siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, enggan bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman ketika mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Padahal, keaktifan dalam proses belajar merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif juga menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar dalam matematika (Adisaka et al., 2022).

Rendahnya kemampuan ini tidak hanya menghambat pemahaman transformasi, tetapi juga berpotensi menurunkan kepercayaan diri (*self-efficacy*) siswa terhadap matematika. Siswa yang sering gagal dalam

menyelesaikan soal-soal dasar akan cenderung mengembangkan *mathematics anxiety* (kecemasan matematika), sehingga mereka enggan untuk aktif dalam pembelajaran atau mencoba menyelesaikan masalah yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya memperkuat konsep dasar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, salah satunya melalui model *Team Games Tournament* (TGT) yang mengintegrasikan unsur permainan dan kolaborasi.

Pada pembelajaran, dikenal model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan tingkat kemampuan yang beragam. Tujuan dari pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* (TGT) adalah menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif melalui permainan akademik dan turnamen yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam memahami materi. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru melalui metode ceramah atau diskusi yang bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing untuk mengerjakan tugas yang diberikan, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk membantu teman-temannya dalam

memahami konsep yang dipelajari. Jika ada kesulitan dalam memahami materi, siswa terlebih dahulu berdiskusi dalam kelompok sebelum bertanya kepada guru, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih mandiri dan kolaboratif (Widodo, 2023).

Salah satu komponen utama dalam model *Team Games Tournament* (TGT) adalah permainan akademik, di mana siswa saling bersaing dalam suasana yang menyenangkan melalui kuis atau soal-soal yang telah disiapkan oleh guru. Permainan ini kemudian dilanjutkan dengan turnamen akademik, di mana perwakilan dari masing-masing kelompok bertanding untuk memperoleh poin yang akan menambah skor tim mereka. Pada akhir sesi pembelajaran, kelompok dengan perolehan poin tertinggi mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan kerja sama yang telah mereka tunjukkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih termotivasi untuk memahami materi agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Selain itu, model ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim, karena mereka harus berkomunikasi dan saling mendukung dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Toyyibah et al., 2024).

Penggunaan media, selain model pembelajaran, sangat penting untuk keberhasilan belajar (Rahmadhani, C., Arif, K., & Azzahra, F. 2025). Media dapat digunakan karena dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret dan memudahkan tingkat pemahaman siswa, menurut Djamarah (2002). Media yang dapat digunakan termasuk media yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang dapat mendukung pencapaian hasil belajar dan relevan dengan media *flashcard*, yang dapat menampilkan informasi secara visual dengan cepat (Widyasari, 2021). *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep, menurut hasil penelitian. *flashcard* juga sering digunakan dalam permainan edukatif, di mana siswa dapat saling menguji kemampuan satu sama lain dalam cara yang lebih menyenangkan untuk belajar (Utami et al., 2021).

Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran transformasi memerlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar mereka lebih mudah memahami konsep dan mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, seperti *Team Games Tournament* (TGT). Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi mereka melalui suasana belajar yang kompetitif dan menarik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih maksimal apabila dilengkapi

dengan media pembelajaran (Gunarta, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard*.

Menurut Fitriani, Suwarjo, dan Wangid (dalam Nabila & Umardiyah, 2022), integrasi media dengan model pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung media *flashcard* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika yang telah dipaparkan sebelumnya, dengan tujuan meningkatkan partisipasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa (Hidayatillah et al., 2024).

Ketika model *Team Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan media *flashcard*, proses pembelajaran menjadi lebih baik karena *flashcard* membantu siswa mengingat materi, memahami konsep secara visual, serta memudahkan pengulangan informasi. Pembelajaran berbasis permainan, turnamen akademik, dan media visual seperti *flashcard* menciptakan suasana yang santai namun bermakna, sehingga dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika dan mendorong hasil belajar yang lebih baik (Rahmadhani, C., Arif, K., & Azzahra, F. 2025).

Kombinasi antara model *Team Games Tournament* (TGT) dan media *flashcard* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan suasana belajar yang santai namun kompetitif, siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi

transformasi, mengurangi kecemasan terhadap matematika, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa permasalahan, antara lain,

1. Kemampuan dasar aritmatika siswa yang kurang memenuhi
2. Model pembelajaran yang digunakan masih didominasi dengan ceramah, tanya jawab, dan kerja kelompok
3. Kurangnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX pada materi transformasi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Petarukan Pemalang Tahun Ajaran 2025/2026 sebagai subjek penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning*?

2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*?
3. Apakah terdapat pengaruh antara hasil belajar matematika siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan siswa yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning*.
2. Untuk dan mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*.
3. Untuk menganalisis dan membuktikan apakah terdapat pengaruh antara hasil belajar matematika siswa kelas IX yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan siswa yang diajarkan menggunakan model *ekspository learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beragam manfaat, baik dari segi teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan mengenai implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* pada mata pelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Berbagai penelitian dari mahasiswa Tadris Matematika telah menggunakan beragam model pembelajaran. Namun demikian, sebagian guru masih menerapkan pembelajaran dengan model ekspositori.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan teman sebaya, dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

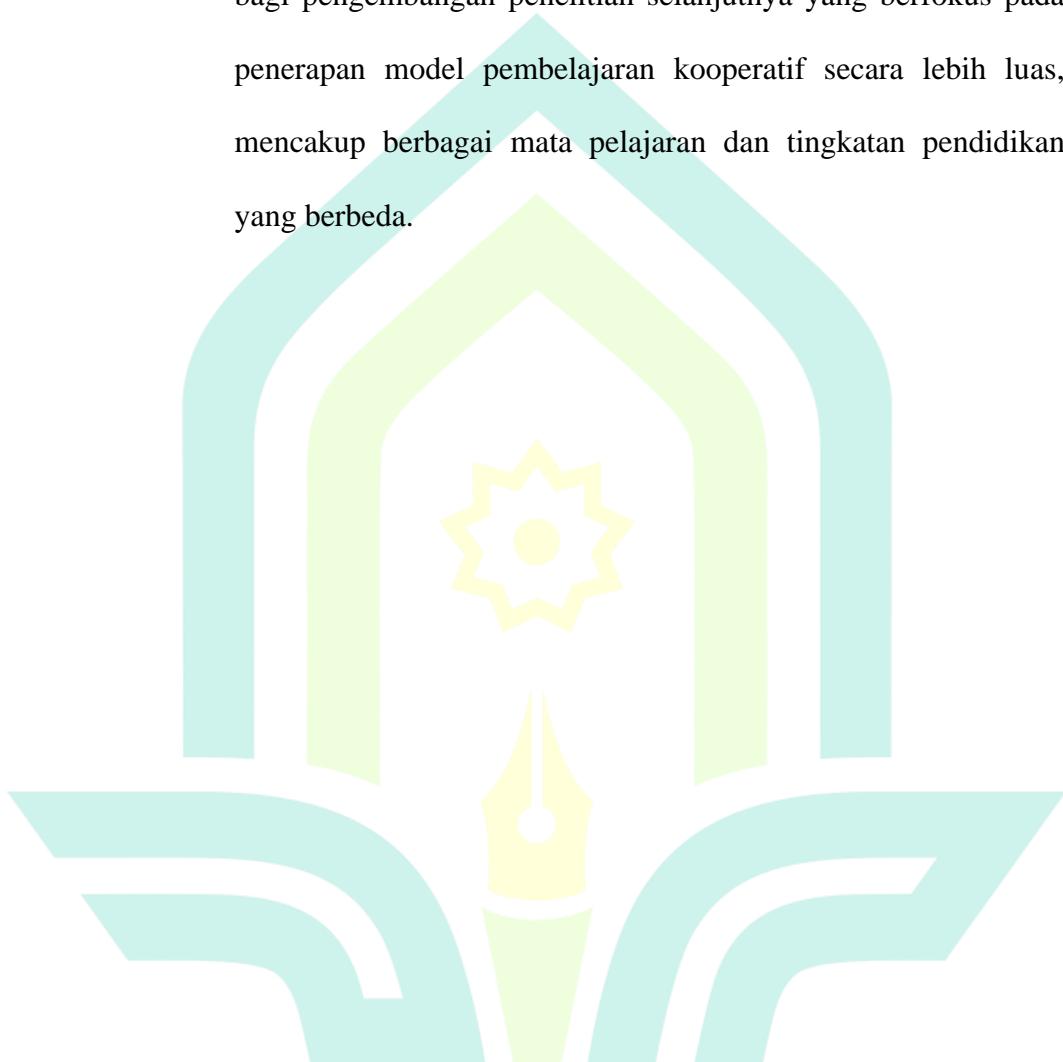
c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis pada pembelajaran kooperatif,

sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara komprehensif.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif secara lebih luas, mencakup berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan yang berbeda.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan model *Ekspository Learning*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Ekspository Learning* menghasilkan nilai rata-rata pra-tes sebesar 45,50 dan nilai rata-rata pasca-tes sebesar 73,25. Persentase ketuntasan belajar yang dicapai adalah 65,62%. Namun, karena model ini bersifat *teacher-centered* dan kurang memberikan ruang bagi aktivitas serta kolaborasi siswa, peningkatan hasil belajar belum optimal.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terbukti sangat berpengaruh meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil pasca-tes menunjukkan rata-rata 79,66 dengan ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan *flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta menumbuhkan keaktifan siswa. Penggunaan *flashcard* membantu siswa memahami konsep abstrak melalui representasi visual yang konkret. Dengan

demikian, model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa.

3. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} (3,580) lebih besar dari t_{tabel} (2,000) pada taraf signifikansi 0,05 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dan siswa yang diajarkan dengan model ekspositori. Faktor-faktor seperti motivasi belajar, keterlibatan aktif, kerja sama tim, dan penggunaan media visual menjadi aspek yang menjadikan model *Team Games Tournament* (TGT) lebih unggul. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* berpengaruh lebih baik dibandingkan dengan model *Ekspository Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP N 1 Petarukan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran matematika. Model ini mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru perlu mempersiapkan *flashcard* yang menarik, relevan dengan materi, serta mengatur waktu pelaksanaan turnamen agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif.

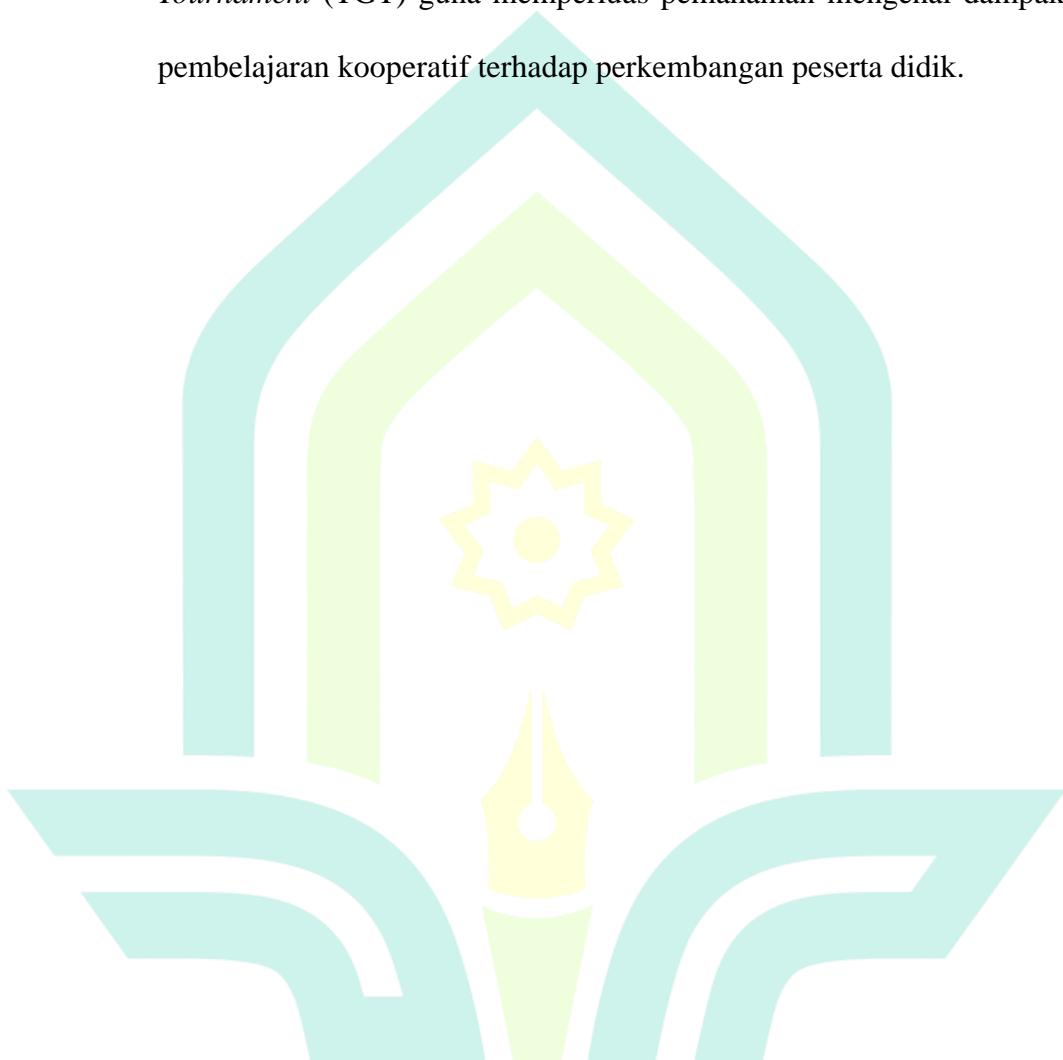
2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (TGT). Melalui kerja sama tim dan kompetisi yang sehat, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan tanggung jawab belajar. Siswa juga disarankan menggunakan *flashcard* sebagai media belajar mandiri di rumah untuk memperkuat pemahaman konsep matematika yang telah dipelajari di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan dan materi pelajaran yang berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Validitas media

flashcard juga perlu diuji lebih mendalam oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji aspek afektif, motivasi, dan interaksi sosial siswa dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) guna memperluas pemahaman mengenai dampak pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 104-111.
- Adisaka, K., Margunayasa, I. G., & Gunartha, I. W. (2022). Pengaruh metode pembelajaran kolaboratif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 141–152.
- Ahdar Djamiluddin, Wardani. (2019). Belajar Dan Pembelajaran, ed. By Awal Syaddad (Kota Parepare: CV. Kaafah Learning Center.
- Ahmad Susanto. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini Jakarta : Bumi Aksara.
- Apriani, F. & Sudiansyah. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016
- Aziza, N. (2022). Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 3635-3644.
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2). Bogor: Guepedia.
- Erfan, M., Maulyda, M. A., Hidayati, V. R., Astria, F. P., Ratu, T. (2020). Analisis Kualitas Soal Kemampuan Membedakan Rangkaian Seri dan Pararel Melalui Teori Tes Klasik dan Model Rasch. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 11 – 19. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24080>
- Fitrah, M. & Lutfiyah. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. Sukabumi:CV Jejak (Jejak Publisher).
- Gusnarib Wahab and Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

- Gusti, Ade Rahma. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah untuk Siswa Kelas VIII SMPN 18 Kota Bengkulu. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). Model & pendekatan pembelajaran inovatif: Teori dan aplikasi. Lintas Nalar.
- Haqq, A. A., & Riyanto, O. R. (2020). Panduan Praktikum Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran Matematika. Cirebon:Zenius Publisher.
- Hardisman. (2020). Tanya Jawab Analisis Data: Prinsip Dasar dan Langkah-Langkah Aplikasi Praktis pada Penelitian Kesehatan dengan SPSS. Bogor: Guepedia
- Hermawan, N., Saharudin, S., & Dhiatmika, I. B. G. Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia. *GeoScienceEd Journal*, 6(3), 1445–1451.
- Hikmawati, Fenti. (2020). Metodologi Penelitian. Rajagrafindo Persada
- Hidayatillah, T. D. A., Bramantha, H., & Rofek, A. (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.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2015). Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru Yogyakarta: Kata Pena.
- Indah Yani Manalu, S., & Margareta, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Entrepreneurship*, 1(3), 24-33. Retrieved from <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship/article/view/1404>.
- Istiqomah. (2020). Modul pembelajaran SMA matematika umum kelas xi KD 3.5. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.
- Jeflin, H., & Afriansyah, H. (2020). Pengertian kurikulum, proses administrasi kurikulum dan peran guru dalam administrasi kurikulum. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 8732–8739.
- Juliana. (2022). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

- Khatimah, H., Safruddin, & Turmuzi, M. (2021). Hubungan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Progres Pendidikan*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.91>.
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). Model pembelajaran dan rancangan pembelajaran untuk guru IPA SMP. Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng.
- Mardawani, M. (2020). Praktis penelitian kualitatif teori dasar dan analisis data dalam perspektif kualitatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Mayada, F. D. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Ekspositori terhadap Hasil Belajar Matematika. *Diajar: Jurnal Pendidikan. Journal YP3A*
- Mukhtazar, M. P. (2020). Prosedur Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mustajab, A. (2024). Efektivitas Metode Ekspositori Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Aritmatika: Jurnal Pendidikan Matematika. aritmatika.uinkhas.ac.id
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP 11.
- Nizamuddin, H., Azan, K., Khairul Anwar, M. S. I., Muhammad Ashoer, S. E., Nuramini, A., Irlina Dewi, M. H., & Sumianto, M. P. (2021). Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa. Riau: CV. DOTPLUS Publisher.
- Pramesti, T., Saputra, H. J., & Rini, A. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *MALIH PEDDAS: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1), 138–147.
- Putri, I. C., Wirna, M., Tunnur, M. A., Putri, E. F., Rahma, F., & Marda, A. (2023). Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan). Bogor: Guepedia.
- Rahmadhani, C., Arif, K., & Azzahra, F. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 23907–23916.
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (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://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>.
- Rifkhan. (2023). Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuesioner. Indramayu: Penerbit Adab.

- Ritonga, Melisa Aidillah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen. Yogyakarta: Deepublish.
- Santoso, A., & Widyastuti, S. R. (2024). Peran Penguatan Literasi Numerasi (Mata Pelajaran Matematika dan Non-Matematika) terhadap Peningkatan Sikap Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jendela ASWAJA*, 5(2), 92–103.
- Saputra, M. R. A., Chalid, F. I., & Budianto, H. (2023). Metode Ilmiah dan Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Kepustakaan (Bahan Ajar Madrasah Riset). Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Saputri, E. I. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media flash card terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sebastian, D. R. (2022). Pengaruh persepsi siswa atas lingkungan dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 5055–5062.
- Setiawan, Z. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik. *Journal UNY*, 5(2), 131-137.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model pembelajaran kooperatif. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Simanjuntak, S. D. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan dengan Aplikasi Ms. Excel dan SPSS*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Simatupang, T., Ahmad, M., & Siregar, E. Y. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Matematika Siswa SMK. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 112–123.
- Siregar, D., Tarigan, S. H. ., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika terhadap materi penjumlahan dan pengurangan kelas iii sd. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 7-15. <https://doi.org/10.51878/science.v4i1.2908>.

- Siswondo, R. & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40.
- Subhan, dkk. (2018). Matematika SMP/MTs Kelas IX. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Surat, I. M., & Pratini, I. G. M. A. T. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA. *Widyadari*, 25(2), 196–205.
- Tambunan, M., Wulandari, T., & Junior, D. D. (2024). PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Toyyibah, N., Ikrom, B., Abdullah, I., & Maulana El-Yunusi, M. Y. (2024). Peran Sosialisasi Sekolah Demi Menciptakan Pembelajaran Kooperatif, Inovatif dan Selektif. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 805–818. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9442>
- Ulumudin, M. Ibham, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Flashcard Matematika pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SD. *Jurnal IPCB. Jurnal Citra Bakti*
- Unafisah, T. & Febrianti, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II. *Jurnal Pendas*
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Utaminingsih, S. & Ismaya, E. A. (2022). Pengaruh Model TGT dan TAI Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurnal Unipasby*
- Vera H Nainggolan, B., & Listiani, T. (2024). Pentingnya Pemberian Umpan Balik untuk Memperbaiki Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 55–68. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v4i1.1460>
- Wahyuddin S, dkk., (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif: dengan Aplikasi IBM SPSS. Padang: Get Press Indonesia.

- Wahyuni, R. & Nasution, H. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JouME: Journal of Mathematics Education*. [Mandiri University Journal](https://mandiriuniversityjournal.com/index.php/JouME)
- Widyasari, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Koopratif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya. In Repository.Usd.Ac.Id. <https://repository.unsri.ac.id/12539/>.
- Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 11(3), 219–225.
- Wulandari, R. S., & Nurnugraheni, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. *Jurnal UMJ*, 23649-23656.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). Evaluasi Pembelajaran. UNHI Press
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.
- Yuliyanti, K., Hariyanto, & Walyono. (2024). Efektivitas Penerapan Metode TGT untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Math-UMB*. [Semantic Scholar PDFs](https://www.semanticscholar.org/paper/2024/03/01/00)
- Ziadah, Nila Syifa (2023) Implementasi Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Berbantuan Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp N 2 Petarukan. Undergraduate Thesis thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.